

千幻抄规则 目录

第一章 千幻抄

第二章 建成角色

2.1 简介

2.2 级别分配

2.3 特性值

2.3.1 HP 与灵力

2.3.2 DP

2.4 种族

2.5 技能

2.5.1 技能的判定

2.5.2 技能的学习

2.5.3 通用技能与专精技能

2.5.4 技能表

2.5.5 未习得技能时的处理

2.5.6 关于技能使用的几项规定

2.5.7 判定值标准

2.6 能力与特技

2.6.1 能力的学习

2.6.2 能力的使用

2.6.3 能力的分类

2.7 持有物

2.7.1 符卡 SC 与刻符

2.7.2 其他持有物

2.8 联系人

2.8.1 PC 之间的关系

第三章 判定规则

3.1 判定方法

3.2 目标值标准

3.2.1 修正值标准

3.3 对抗判定

第四章 符卡 SC

4.1 SC 与战斗

4.1.1 SC 数量与恢复

4.1.2 战斗中可使用的 SC 数

4.1.3 SC 的使用次数

4.1.4 战斗外的 SC 使用

4.2 SC 的效果

4.2.1 展开型和消费型

4.2.2 LSC(Last SpellCard)

4.2.3 SC 的战斗与击破规则

4.3 展开型 SC 的效果

4.3.1 展开型 SC 的 HP 损耗

4.3 消费型 SC 的效果

第五章 属性

5.1 属性规则

5.1.1 属性的相克

5.1.2 相同属性的效果

5.2 属性表

第六章 战斗

6.1 引发战斗的情况

6.1.1 SC 战斗

6.1.2 SC 战的宣言

6.1.3 不使用 SC 的战斗

6.1.4 战斗距离

6.2 战斗规则

6.2.1 战斗回合

6.2.2 DP

6.2.3 行动顺序与 DP

6.2.4 攻击行动

6.2.5 防御行动

6.2.6 其他行动

6.2.7 伤害与追加伤害

6.2.8 无需 roll 点的判定

6.2.9 待机

6.2.10 专心防御

6.2.11 战斗中的移动

6.2.12 法术的有效范围

6.2.13 前卫与后卫

- 6.2.14 擦弹 (Graze)
 - 6.2.15 SC 的使用
 - 6.2.16 弹幕与攻击的种类
- 6.3 战斗相关的详细规则
 - 6.3.1 不确定进入战斗的回合
 - 6.3.2 偷袭
 - 6.3.3 援军
 - 6.3.4 关于持有物
 - 6.3.5 持有物的拥有权
 - 6.3.6 GM 与 DP
 - 6.3.7 击破时的手下留情
- 6.4 简易处理
- 6.5 攻击行为和防御行动速查表

第七章 神术· 阴阳术

- 7.1 神术· 阴阳术相关规则
 - 7.1.1 神术· 阴阳术的习得
 - 7.1.2 神术· 阴阳术的发动条件
 - 7.1.3 发动所需要的时间
 - 7.1.4 神术· 阴阳术的攻击
 - 7.1.5 抵抗判定
 - 7.1.6 仪式魔法
 - 7.1.7 关于结界系法术的通用规则
- 7.2 神术· 阴阳术法术列表
 - 7.2.1 结界系法术列表
 - 7.2.2 其他法术列表

第八章 魔法

- 8.1 魔法的相关规则
 - 8.1.1 魔法的习得
 - 8.1.2 魔法的发动条件
 - 8.1.3 发动所需要的时间
 - 8.1.4 抵抗判定
 - 8.1.5 仪式魔法
- 8.2 魔法法术列表
 - 8.2.1 战斗系
 - 8.2.2 幻觉系
 - 8.2.3 精神系
 - 8.2.4 精灵系
 - 8.2.5 知觉系

8.2.6 治愈 + 生物系

8.2.7 肉体操作系

8.2.8 魔法操作系

第九章 属性使

9.1 属性使相关的规则

9.1.1 使用的特性值

9.1.2 属性使的发动条件

9.1.3 发动所需要的时间

9.1.4 属性使的学习

9.1.5 生成属性

9.1.6 抵抗判定

9.1.7 与妖术的组合使用

9.1.8 基本能力的效果范围

9.1.9 从效果范围中脱离

9.2 属性使法术列表

9.2.1 基本能力

9.2.2 追加能力

附属性使速查表

第十章 妖力与妖术

10.1 妖力相关的规则

10.1.1 妖力的学习

10.2 妖术相关的规则

10.2.1 妖术的学习

10.2.2 成长相关的规定

10.2.3 与技能的组合使用

10.2.4 与属性使的组合使用

10.2.5 发动所需的时间

10.2.6 妖术的使用条件

10.2.7 妖术的灵力消费

10.2.8 抵抗判定

10.3 妖力列表

10.3 妖术列表

第十一章 特技

11.1 特技相关的规则

- 11.1.1 特技的学习
 - 11.1.2 特技的使用条件
- 11.2 特技列表

第十二章 魔法物品

- 12.1 魔法物品的相关规则
 - 12.1.1 魔法物品的获得
 - 12.1.2 复数以上的魔法物品规则
 - 12.1.3 魔法物品的遗失
 - 12.1.4 破坏物品
 - 12.1.5 故事中获得魔法物品
- 12.2 魔法物品列表
- 12.3 魔法武器与防具的细节
 - 12.3.1 魔法武器与防具的成长
 - 12.3.2 新魔法武器与防具的获得
 - 12.3.3 共通能力列表
 - 12.3.4 魔法武器的能力列表
 - 12.3.5 魔法防具的能力列表

第十三章 成长

- 13.1 成长等级
 - 13.1.1 成长等级的标准
- 13.2 特性值的成长
- 13.3 技能的成长
- 13.4 能力的成长
 - 13.4.1 新能力和新物品取得的规则
 - 13.4.2 妖术和锻炼相关的限制
- 13.5 HP 系数和 SC 符卡的成长

第十四章 其他规则

- 14.1 移动速度
- 14.2 伤害和灵力
 - 14.2.1 HP 和灵力的下限
 - 14.2.2 昏厥与行动不能的状态
 - 14.2.3 从昏厥中恢复
 - 14.2.4 自然治愈
 - 14.2.5 应急治疗
 - 14.2.6 受伤和 HP 损伤

- 14.2.7 灵力消耗与恢复
 - 14.2.8 负面状态
- 14.3 重量
- 14.4 财产
 - 14.4.1 货币
 - 14.4.2 一天的生活费
 - 14.4.3 交易
- 14.5 遮挡物

第十五章 联系人列表

- 15.1 关于联系人
 - 15.2 主人公
 - 15.3 红魔乡
 - 15.4 妖妖梦
 - 15.5 永夜抄
 - 15.6 萃梦想
 - 15.7 花映冢
 - 15.8 风神录
 - 15.9 绯想天
 - 15.10 地灵殿
 - 15.11 星莲船
 - 15.12 其他（香霖堂、求闻史记、三月精）
-

2.1 简介

种族

千幻抄可以设定的种族可以见以下列表。无论选哪个种族，外貌都如原作般没有太大的不同。种族除了特性值的修正，还能学到一些与生俱来的能力，甚至学习某些能力时还能获得奖励。

- 人类：在幻想乡里中数量稀少，是最基本的种族。
- 妖精：与属性密切关系的种族，擅长操纵属性。
- 魔术师：人类变化的妖。和人类没有什么不同，擅长特殊能力。身体比较虚弱。
- 妖兽：动物变化的妖怪。身体强悍。除了野兽以外，也包括鸟类、虫类的要妖怪。
- 河童：住在水里的妖怪，对人类抱着善意。具备类似外面世界的科技，往往持有先进的工具。
- 付丧神：物品变化的妖怪。
- 亡灵：死者的亡灵。具有实体，但也可以成为幽体的状态。
- 妖怪：其他种类的妖怪。能力出色，具有强悍的妖力。
- 怪异：在其他种类的妖怪中，和自然现象亲近的类型。
- 天狗：很久以前就住在幻想乡，并构筑社会的种族。这里指的主要是鸦天狗和白狼天狗，她们的数值和妖兽略有不同。而其他不同种类的天狗，在数据上推荐使用妖怪和怪异的模板。
- 恶魔：擅长使用魔法的强力种族。
- 吸血鬼：具有出色的能力，但是有很多弱点。

特性值

角色所具备的最基本的数值。是判定的基准值，决定着 HP、DP、灵力的数值。

特性值有以下五种。

- 身体：力量和敏捷。用于身体动作相关的判定。
- 耐久：体力和耐力。决定 HP 数值，用于疾病和毒素的抵抗。
- 知性：智力和知识。用于有关知识和精密操作的判定。
- 感觉：知觉和反应速度。用于感觉和回避的判定。
- 意志：意志的强度。决定灵力数值，用于精神方面的抵抗。

特性值决定的参数

- HP: $10 + \text{耐久} \times 4$ 生命值。受到伤害会减少, 低于 0 会昏迷。另外符卡 SC 的 HP 与 HP 最大值相等。详细可以参照第四章[符卡 SC](#)。
- 灵力: $\text{意志} \times 4$ 魔法值。使用能力需要消费, 灵力不足会使得能力无法使用。
- DP: $10 + \text{身体} + \text{耐久} + \text{意志}$ 行动力。战斗中行动和判定都需要消费 DP。详细可以参照第六章[战斗](#)。
- DP 回复量: $(\text{知性} + \text{感觉}) \div 3$ (向上取整, 最低 2) 每回合 DP 的回复量。

技能

角色通过学习学会的技术和知识。技能具有等级。判定时使用 $\{\text{特性值}\} + \langle \text{技能} \rangle + 3D6$ 为达成值, 数值不小于目标值即视为成功。

技能分为通用技能和专业技能。通用技能包含专业技能, 如果学会通用技能, 相关的专业技能全都可以使用。如果学会专业技能, 可用的判定有限, 但在判定时会获得奖励加值。如果同时掌握了通用技能和专业技能, 判定时仅使用数值较高的那个, 所以要避免浪费。

能力

较色具有的妖力、魔法、特殊物品等。主要分为以下系统。

- 神术· 阴阳术: 借助神和信仰力的法术, 具有宗教和咒术元素的强大能力, 在原作中是灵梦和早苗所具有的能力。结界系的神术具有限制对方的特色。神术· 阴阳术包含了一些可以学习的法术。神术· 阴阳术判定时使用知性。
- 魔法: 包含了各种各样的法术。原作中魔理沙、帕秋莉、爱丽丝所具有的能力, 它包含一些方便的咒语。魔法的种类很多, 它们的效果是一一对应的。也有直接用于战斗的法术。魔法判定时使用知性。
- 属性使: 分为火、水等自然属性、可以自由操纵自然之力。原作中的妖精和一些妖怪所具有的能力。在所选属性上具有很强的影响力, 但必须考虑如何有效使用。判定可以使用知性或感觉。(在制作时必须决定一个)
- 妖力和妖术: 妖怪具有的特殊能力。妖术可以学会单个的魔法法术。虽然应用面要劣于魔法, 但可以轻松获得更高级、更强力的法术。通过与技能的组合, 可以再现出「用歌声影响对方行为」的能力, 这种情况下可以改变判定的特性值。另外, 通过学习[常在化]可以发挥出一些特殊的能力效果。妖术是【夜目】【水栖】等类似种族特性的能力。

以上能力可以通过升级, 发挥更强大的作用。

另外, 那些在弹幕战中运用的技能, 详细使用方法可以参照第六章[战斗](#)。

其中也包含以下能力。

- 魔法物品: 角色所持有的特殊物品, 具有一些辅助能力。
- 特技: 【命中判定小】之类的被动特殊能力, 大多是辅助能力。也有用于[武器]和[格斗]的重要特技[锻炼]。

持有物和财产

没有特殊效果的普通物品，包括房子和食物等生活和工作需要的物品。那些不属于魔法物品，没有数据的武器也属于此项。

另外，角色也拥有一定的财产。幻想乡虽然并不具有普遍的货币制度，但一些简单的消耗品，例如食物、木柴等明码标价的物品可以使用货币交易。

简单的交易在规则上视为财产交换。

符卡 SC

角色能够使用符卡 SC，新建角色默认有三张。符卡 SC 是战斗不可缺少的部分。详细可以参照第四章符卡 SC。展开型 SC 的 HP 和使用者的 HP 上限相同，在战斗中受到一定的伤害会被击破。消费型 SC 类似于原作的 Bomb，具有强力攻击和紧急回避的功能。

联系人

可以选择原作的三名角色进行关联。除了可以从她们那里获得情报上的援助，还可以通过对方的委托获得参加时间的契机。因为对方作为 NPC，能够获得怎样的援助需要与对方交涉。

级别分配

在制作角色时需要进行特性值、种族、技能、能力四个能力的等级分配，每个能力可以在 ABCD 中选出一个。更具等级可以选择对应的种族，具体的数值可以参照下表。

例如：选择了特性值 A/种族 D/技能 C/能力 B 的角色。可获得特技值 26 点，种族可以选择人类或妖精，技能 34 点，能力 25 点。

等级分配表				
级别	A	B	C	D
特性值	26	24	22	20
种族	吸血鬼· 恶魔	亡灵· 天狗（下位） 妖怪· 怪异	魔法使· 河童 付丧神· 妖兽	人类· 妖精
技能	50	42	34	26
能力与特技	30	25	20	15

特性值

角色具有以下 5 种特性值。

- {身体}：力量和敏捷。用在关于运动的判定。
- {耐久}：体质和耐力。决定 HP 数值与体质抵抗。
- {知性}：智力。用于有关知识及精密操作的判定。
- {感觉}：知觉与直觉的敏锐度。用于感知及回避的判定。
- {意志}：意志力的强度。决定灵力数值与精神抵抗等。

制作角色时，每项特性值可分配的数值为 3 ~ 6，总和应当等于由等级决定的数值。

特性值除了决定 DP 和灵力外，还会影响判定。具体可以参照第三章[判定规则](#)。

HP 和灵力

- HP：10+ {耐久} ×HP 系数

抵抗伤害的能力。受到伤害就会减少，降为 0 时进入气绝状态。

HP 系数开卡时为 4，之后可在成长中提升。

- 灵力：{意志} ×4

在使用能力时消耗。降为 0 时进入气绝状态。

关于回复和气绝时的处理，可以参照 14.2 [伤害和灵力](#)。

DP (Dice Pool)

参加战斗的脚色，所有的判定和自由使用 D 的行动都需要用到 DP。根据判定或行动使用的骰子数，在 DP 里扣除对应的数值。

DP 只用于判定，伤害骰不使用 DP。具体可以参照第六章[战斗](#)。

- DP 最大值：10+身体+耐久+意志

通常战斗开始时的 DP 值。

- DP 回复：(知性+感觉) ÷3 (向上取整，最低 2)

每个回合开始时会将进行 DP 的回复。但是如果身体无法自由的移动，或是被关在窄小的地方，或者视线被离开非常近的东西遮挡时，DP 无法恢复。

种族

每个种族都能获得以下的修正。

- 特性值修正：点数分配与成长之后进行的修正。计算成长消费时，此效果不列入计算。
- 特殊能力：拥有各种族描述中的特殊能力。涉及【妖力】的情况下则参照对应妖力的规则。

无论选择什么种族,基本的样貌都为人类尺寸（特别是少女）。

另外，千幻抄中的 PC，无论任何种族都具备飞行能力。

有些种族具有变身为「原貌」的能力,这种情况下视为【变化体形】的妖力来处理。

变身后的最小为人类的 1/20，最大为 5 倍的程度。

如果原貌是昆虫之类，即使一般来说是非常小的生物，因为下限的关系会变得比一般的大。

人类	
<ul style="list-style-type: none">● 特性值修正：无● 无法习得【妖力】【妖术】（仅在和【属性使】组合的情况下可以习得）● 财产 + 10 円	级别： D
<p>规则上的基础种族，没有种族特有的特殊能力和特性值修正。可学会妖力以外的所有能力。</p> <p>在幻想乡的数量稀少。成为 PC 的数量更是其中的小部分，设定为拥有即使离开村子也能存活下去的能力的人类。</p>	
妖精	
<ul style="list-style-type: none">● 特性值修正：身体-1 耐久-1 知性-1 感觉+2 意志-1● 需要决定属性。并且根据属性规则受到影响。● 所选属性的【属性使】的习得消费降低一个级别。 <p><i>（例如：4 级→5 级的消费按照普通情况下 3 级→4 级的消费来计算。0 级→1 级的消费为 0。）</i></p> <ul style="list-style-type: none">● 因为是自然现象的正体，所以通常不会因受伤而死亡。● 身体受到伤害的话会如同人类一样受伤，三周左右就能痊愈。● 即使受到严重伤害使身体完全不能维持原来的形态，三周左右就能恢复原状。● 每隔数年便会因为衰弱而死亡一次，三周以后即可再生。● 无需饮食及呼吸，但多数都会模仿人类进食。	级别： D
<p>自然现象的正体，幻想乡的各处都有出没。从外表来看就像是人类的小孩，喜欢恶作剧，做事不考虑后果。大多数都非常弱小，因为拥有自然现象的特质，即使被消灭也</p>	

会自然的再生。 PC 扮演的妖精属于妖精中的强者（与大妖精相当的程度）。	
魔法使	
<ul style="list-style-type: none">特性值修正：身体-1 耐久-1 知性+1 意志+1必须从【魔法】或者【神术· 阴阳术】其中选择一个，至少习得 1 级。根据开卡时习得的能力，得到下列其中一项加成。<ul style="list-style-type: none">◆ 从战斗系以外的魔法中选择一个系。 这个系的魔法不需魔法书即可学会，并在发动时获得判定值+1 的奖励。 【魔法】的等级每升一级就能多习得一个法术，不限系别。◆ 从开卡时习得的【神术· 阴阳术】法术中选择两个，在发动时获得判定+1 的奖励。 【神术· 阴阳术】每升两级（2· 4· 6... ... 级的时候）就可多学到一个法术。不需要食物，不会成长（衰老），长寿。但是，也可以设定为尚未学会舍虫的魔法（成长停止），则可以继续成长。另外魔法使分为两种，生下来就是魔法使，和从人类变成的魔法使。	级别： C
<p>是种很接近人类的妖怪，完全以魔法为原动力。魔法使分为两种，生下来就是魔法使，和从人类变成的魔法使。</p> <p>魔法使习得舍食魔法后，就不进食了（即使和人类吃一样的东西也不会有副作用）。一旦习得舍虫的魔法，身体就停止成长了。是否学会舍虫魔法可以自由设定。在规则上，这些魔法不算在【魔法】中所学的法术里。这些魔法只能对自己使用，一旦学会就开始使用，如果没有发生特殊事件的话效果将永久保持。幻想乡中的魔法研究先进，容易学会魔法，所以幻想乡里年轻（幼小）的魔法使也不少。</p> <p>种族只是一个大致的分类。那些差别不大的种族，在规则上不再做区分。比较特殊的是天狗（下位），他的一些规则基本上和妖兽相同，但是又不能把它粗略归纳进妖兽或者妖怪、怪异之类。加入河童时，同时新增了天狗。另外，考虑到一部分种族在幻想乡的数量，并没有进行数据规划的设定，例如代表着“鬼”的翠香被视为正体不明。因为辉夜和永琳的关系，PC 需要扮演月面人的话需要一个合适的人物背景，需要扮演这类种族时需要思考，是否与故事的设定适宜。如果有必要的话可以设定独特的种族。根据 PC 的选择，在自己同族中的强弱会有来很大的区别。人类和妖精会成为同族中的强者，吸血鬼和恶魔则是同族中的较弱者。</p>	
妖兽（野兽、鸟、虫等类似的妖怪）	
<ul style="list-style-type: none">特性值修正：身体+1 耐久+1 知性-1 感觉+1 意志-1免费获得自己同类动物的（兽、鸟、虫）的妖力【动物会话】。	级别： C

<ul style="list-style-type: none">● 免费获得妖力【变身】5 级，但仅能以自己为目标使用，也只能变成自己本来的形态。● 妖力【召唤术】的成长消费要求每级都-1（本来 1,2,4,... 改为 0,1,3,...）● 如果 GM 许可，可在不影响平衡的情况下，继承动物的特殊能力。比如说狗的话「在嗅觉判定获得加成」，猫的话「会拥有 1 级的妖力【夜目】」「有关平衡度或柔软度的 运动判定获得加成」。修正的尺度由 DM 把握，通常为+1 ~ +2 的程度。● 寿命相当长。通常需要进食和呼吸。	
<p>人类以外的动物化为的妖怪。或是与动物有非常深的联系的妖怪也包含于此。残留一部分耳朵、尾巴、翅膀、羽毛、触角之类动物原本的特征。随着力量的增加尾巴也会增多，这些都是动物所拥有的特征。一般来说身体能力都比较强。性格接近原形的动物。同族间的凝聚力也较强。</p>	
付丧神（物品所化的妖怪）	
<ul style="list-style-type: none">● 特性值修正：自选合计+2 并自选一项-1 或自选一项+1● 按照本体的材质决定属性并受到属性规则的影响。● 从战斗和感知以外的技能中选择一个和自己本体的用途有关的技能。免费获得 3 级，作成人物时可支付消费升到 5 级。（例如是乐器的话可以是 唱歌 或 乐器：「自己的本体」）、和自己有关的书籍知识等）● 免费获得妖力【变身】5 级，但仅能以自己为目标使用，也只能变成自己本来的形态。● 不需要呼吸和进食。寿命无限。	级别：C
<p>寄宿于物品的神明会受到持有者与物品本身的影响。失去供养后，她们即会现身。会继承原本物品的特性。</p>	
<p>需要注意一点细节，如果 PC 设定自律人形的话可能会和原作设定冲突。书籍版文花贴提到：「爱丽丝几次见到过自律人形，但无法自己制作。」。所以毒人偶梅蒂欣除外，自律人形并不是非常常见的。</p> <p>当然，关于如何解释这个问题，最后还需要向 GM 咨询并讨论。</p>	

河童	
<ul style="list-style-type: none">● 特性值修正：知性+1 感觉+1 意志-1● 拥有水属性并受到属性规则的影响。● 免费获得妖力【水栖】。● 魔法物品【文明利器】的消费-1（最低为 1）。● 免费获得总计 5 点消费的【文明利器】（计算消费时适用以上消费降低效果）。	级别：C

<ul style="list-style-type: none">• 作为妖怪之山社会中的一员，受上级河童或天狗的管理。	
居住在妖怪之山，与水联系密切的种族。对人类很感兴趣，也会制作多种和外界的东西很像的物品，但是这些道具的原理和设计一般不在河童间共享。	
亡灵	
<ul style="list-style-type: none">• 特性值修正：知性+1 意志+2• 未习得妖力【幽体化】时，仍可消耗 3 点灵力进入最多 10 秒（1 回合）的【幽体化】状态。学习妖力【幽体化】的消费为 4 点。• 气绝时的处理稍有不同。• 无论什么时候都能够消费 3 点灵力恢复一点 HP。 (因受到伤害而气绝时，不可「在气绝前的瞬间进行回复」)• 不需要进食和呼吸。• 寿命无限，但角色如不再眷恋尘世，随时都可能进入轮回。	级别：B
因为某种理由死后未能进入轮回而在现世徘徊的灵魂。和幽灵不同，外貌是生前最执著的样子。包括体温在内的身体特征都和人类的区别不大。不擅长穿过物体。	
妖怪（其它种类的妖怪）	
<ul style="list-style-type: none">• 特性值修正：身体+1 耐久+1 自选一项+1• 被【神术· 阴阳术】或者魔法武器攻击时受到额外伤害。额外受到 2D6 伤害。受到不投骰决定的伤害时以固定值+5 计算。增加的伤害不与弱点属性或者武器的特殊能力（特殊攻击等）的加成叠加。• 精神比较脆弱,会受到比人类更强的影响。每次精神抵抗失败（或者放弃抵抗），受到 HP 最大值 1/3 的伤害（向下取整）。任何特殊效果，都无法减轻这个伤害。 *GM 如果认定不是重要的精神抵抗判定则可以略过这个惩罚。这点必须在判定前宣告。• 免费习得一个 3 级妖术,作成人物时可支付差额升至 4 级。此妖力可以被妖弹化（支付消费差额）。 这个妖力与技能进行组合的情况下,所用技能的等级可在作成时升至此妖力等级以上。• 再生能力很强，即使身体七零八落了也能用三周左右的时间完全恢复。• 寿命极长。	级别：B
各种各样难以划分种族的妖怪。共同点：身体能力比较强，对精神攻击和魔法武器的攻击承受力比较弱。一般都吃人（在队伍中存在人类时，推荐加入因某种原因不吃人肉的设定）。	

怪异	
<ul style="list-style-type: none">特性值修正：身体+1 感觉+2必须决定属性。受到属性规则的影响。所选属性的【属性使】的习得消费降低一个级别。 (例如：4级→5级的消费按照普通情况下3级→4级的消费来计算。0级→1级的消费为0)。被【神术·阴阳术】或魔法武器攻击时受到额外伤害，怪异额外受到的额外伤害与妖怪相同。精神比较脆弱，会受到比人类更强的影响，规则与妖怪相同。再生能力很强，即使身体七零八落了也能用三周左右的时间完全恢复。寿命极长。	级别：B
与妖怪很像，不过怪异区别在于具有很强的属性方面的能力。并不是单独的种族。(说起来妖怪也不是单独的种族)	
天狗（下位）	
<ul style="list-style-type: none">特性值修正：身体+1 耐久+1 感觉+1和妖兽具有相同的特性。作为妖怪之山社会中的一员，受上级河童或天狗的管理。并且在通常情况下，必须从事上级分配的工作。	级别：B
妖怪山上势力最大的种族。特性更接近于野兽，是天狗中的下层阶级。生活在河童与天狗组成的社会中，不得不为自己的族群劳作奔波。这里主要指的是鸦天狗和白狼天狗，所以就以妖兽的形式定义了数据。其他的天狗，可在数据上视为妖怪或者怪异。	
恶魔	
<ul style="list-style-type: none">特性值修正：知性+2 意志+1学习【魔法】的消费降低一个级别。 (例如：4级→5级按照普通情况下3级→4级的消费计算。0级→1级花费的点数为0)随时都被视为由能力而产生的事物，容易被【侦查术】等探知。与他人定下誓言（契约）的情况下，必须遵守。(见下)恶魔可以在不产生明显的矛盾的前提下对誓言（契约）进行自由解释。当GM判断为违反誓约时，相应的行动不能进行。除此之外的行动不受限制。绝对不能袭击人类。(参照下列)免费获得妖力【夜目】2级。	级别：A

<ul style="list-style-type: none"> • 寿命无限。 	
<p>对魔法亲和力高的强力种族。</p> <p>PC 属于其中弱小的部分。背后有蝙蝠状的翅膀，头上有角（原作里没有）之类的恶魔特征。</p>	

吸血鬼	
<ul style="list-style-type: none"> • 特性值修正：身体+2 耐久+2 意志+1 • 免费获得妖力【吸血 / 吸魂】【魅惑】2 级。此项妖力可以被妖弹化（支付消费差额）。此项妖力不计入妖术习得总数限制，但决定妖术习得总数时需考虑此项妖力的等级。 • 免费获得妖力【夜目】1 级 • 被阳光直射或在雨中时所有行动判定-4。在自然的水流中无法行动。在阴天则没有关系。被阳光直射 10 秒（1 回合）受到 HP 上限 1/10 的伤害（向上取整）。此伤害无视一切效果，直接降低人物或 SC 的 HP。如果有阳伞或外套的情况下可无视惩罚，但被（射击）近战攻击命中时，攻击者可选择不造成 HP 伤害而破坏以上物品。 • 每 2~3 天至少要摄取一杯左右的鲜血，否则会感到饥饿。一般情况下自宅中有充分的鲜血储备。 • 随时都被视为由能力而产生的事物，所以容易被[侦查术]等探知。 • 与他人定下誓言（契约）的情况下，必须遵守。（见下）当 GM 判断为违反誓约时，相应的行动不能进行。除此之外的行动不受限制。 • 绝对不能袭击人类。（见下） • 不需要呼吸。寿命无限。 	级别：A
<p>各种能力都很强的妖怪，弱点也很多。个体数量稀少。PC 属于吸血鬼中弱小的部分。</p> <p>尖牙为其特征，也可以拥有恶魔样的翅膀。</p>	

※有关「誓约」

规则上，「订立誓约」的行动必须对 GM 明确宣言。

在决定是否立誓上，玩家拥有完全的自由。

由于「恶魔（吸血鬼）的契约是绝对的」是幻想乡内的常识，除非遇到对方忘记之类的特殊情况，否则与其他任何 PC 或 NPC 交涉时，多半需要「订立誓约」作为前提。

对恶魔（吸血鬼）而言，誓约是相当重要的，所以在交涉时惹对方不高兴的可能也很高，请小心。

※绝对不能袭击人类

此项是绝对不可违反的契约。

双方同意的情况下可以进行弹幕战。

受到攻击时，可视为对方主动挑起弹幕战。

使用弱化，或影响精神的能力使其无力化并无问题。

但禁止使用【魅惑术】强迫对方自杀（及类似行为）。

在获得对方同意的前提下，可以进行产生伤害后果的行为。
(可以从自愿者身上吸血等)

2.5 技能

2.5.1 技能的判定

技能代表着各种日常行为的熟练程度，每个技能都具有等级。根据第三章判定所描述，使用技能时，判定值为 {特性值} + 技能。技能和特性值在大多数场合下会组合使用，规则上技能和特性值并不是一一对应的，判定是需要指定技能和特性值。

2.5.2 技能的学习

习得技能须支付技能点，并须按照开卡时所分配的级别来决定可用点数。技能在 5 级以前升级花费的技能点为升级后的等级，5 级以后升级的技能点花费固定为 5 点。提升某项技能 1 级所需的点数可以参考技能消费表（表 2.2）。开卡时技能的上限为 4 级，如果有剩下的点数可以取半保存（向上取整）。

图 2.2 技能消费表								
等级（レベル）	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
升级花费（スキルのコスト）	1	2	3	4	5	5	5	5

2.5.3 通用技能与专精技能

在技能中，有使用面广泛的通用技能和细分的较为专业的专业技能。如果只学习通用技能，所对应的专业技能的判定视为与之同等级。同时，如果在这种情况下使用了专业技能，可以用对应的通用技能来代替判定。学习专业技能所需点数与通用技能一致。使用专业技能判定时，判定值+2（1 级时为+1）。当同时学会通用技能和专精技能时，采用判定值较高者。两种技能的效果不能叠加。除非特别指定，同一通用技能下对应的专业技能最多同时习得 2 个。若想习得 3 个及以上同领域专业技能，必须习得通用技能。通用技能与专精技能都学会的请款时，使用判定值较高的一项。两者判定值相同时，使用效果相同。

2.5.4 技能表

以下举例可习得的技能。如果需要学习出资之外的技能时，GM 可以适当的设定。虽然技能根据下述的系统分类，但除了战斗类技能，技能在规则上并没有区别。战斗系的技能会影响战斗水平（废话），详细可以参照第六章**战斗**。

技能与妖力组合的情况可以参照第十章**妖力与妖术**。请不要忘记「与妖术的组合」的设定，因为用来判定的机会不少。

「→」之前的是通用技能，「→」之后的技能是专业技能。

【 】这样的括号需用所选的工具或对应的地域（村落、妖怪的山、魔术的森林）等代替。每个选项都是独立的技能。

以下的分类可能不是很准确，但在规则外数值并没有意义。

- 运动类

运动→飞行→地面运动→游泳→

呐喊→

呐喊→用于使用【耐久】与妖术进行组合的情况。

- 艺术类

歌唱→【乐器】→舞蹈→绘画→雕刻→人偶→文学→戏法→占卜→想象→

以上皆为各自独立的通用技能。一般情况下使用【感觉】进行判定。文学→使用【知性】，舞蹈→戏法→使用【身体】。

想象→在用能力制作物体或形状时使用。需要精确的形状时使用【知性】，进行艺术创作时使用【感觉】。

- 生活类

生活→食物采集→料理→家务→狩猎→农耕→

工作→木工→石工→锻造→裁缝→陶艺→

园艺师→

习得生活→者可离开村落独立生存。

- 盗贼类

忍术→隐藏→变装→隐秘→追迹→

盗贼→陷阱→暗号→开锁→印→

要注意机械钥匙和魔法钥匙的区别。陷阱亦可感知魔法性的陷阱或结界，但解除它们必须要使用魔法的手段。

追迹→在沿着足迹前进（对飞行的对手很困难）或想不被察觉地跟踪时都能使用。

- 学术类

化学→物理学→心理学→医学→... ..

每个学科都是各自独立的通用技能。

在游戏中的作用不甚明显。

幻想乡的自然科学与我们通常所知的并不相同，大约相当于古代时的知识。
如果设定为来自外界的知识，必须由 GM 许可。

- 知识类

幻想知识)→ 魔法知识) 神术· 阴阳术知识) 属性知识) 妖怪知识) 传承· 神话知识)

自然知识)→ 动物知识) 植物知识) 昆虫知识) 气象知识) 地理知识)

逸闻)→ 逸闻 / 地区或种族)

历史)→ 历史 / 国家或地区、幻想乡) 武术知识)

地区知识 / 幻想乡)→ 地区知识 / 地区)

文献检索)

武术知识)

在游戏中遇到「知不知道些什么？」的情况下判定指定使用的技能。某些场合下也能代替部分学术类技能。

在角色从书籍资料中调查情报时使用 文献检索)。

逸闻)与 地区知识)下的专业技能都可习得 3 个以上。习得 逸闻)的角色，判定成功后，可得知对应地区内流传中的逸闻，也可得知新闻报道中的相关情报。

- 语言类

日语) 英语) 符文) 日语· 古文) 等... ..

即使没有技能的支持，日语的对话、书写也完全没有问题。

符文) 日语· 古文) 的读写可用 魔法知识) 神术· 阴阳术知识) 代替 (但涉及文学等专门情况则不可)

(如果【神术· 阴阳术】被设定为其他宗教背景，可以按照背景设定其对应的语言)

- 医术类

医术)→ 医术知识) 药学) 急救) 手术) 兽医)

幻想乡中的科学发展缓慢， 医术) (及其专业技能) 主要包含古代时的技术。

药学) 则是在原本古代知识的基础上加入魔法成分。

外界的医术与学术类中的 医学) 不同。若设定为来自外界的技术，必须由 GM 许可。

- 交涉类

交涉)→ 说谎) 商业) 识破谎言) 礼仪规范) 笼络)

报道) 凝视)

报道) 必须拥有特技[新闻社]才能使用。

笼络) 在发挥女性魅力进行交涉时使用。对同性是否适用由 GM 进行判断。

(当然，技能的使用与扮演需要一定的环境及 PC 的配合。GM 判断为不合理时可以驳回使用技能的请求。)

凝视) 用于使用 {意志} 与妖术进行组合的情况。

- 探查与知觉关连

感知)→ 感知 / 视觉) 感知 / 听觉) 感知 / 味嗅觉) 感知 / 触觉) 感知 / 幻想) 探索)

感知对全部知觉判定有效。

感知 / 幻想可感知正在生效的能力（不论种类）及魔法物品。其形式类似于第六感，不依靠一般的视觉或听觉。（特殊能力生效时，GM 也可设定为伴有视听效果。）

- 抵抗类

抵抗

肉体抵抗使用 {耐久}，精神抵抗使用 {意志}。

- 战斗类

射击)弹幕)回避)追击)《射击武器》)《近战武器》)

徒手格斗也视为武器的一种（近战武器 / 格斗）。

射击): 用于战斗行动「射击」的命中判定。

弹幕): 决定战斗行动「弹幕」的效果（DP 减少数与伤害值）。

回避): 用于回避判定。

追击): 用于战斗行动「追击」的命中判定用。并决定对象数目与达成值。

《射击武器》): 用于「射击」的命中判定。伤害以原始值+《射击武器》的方法计算。

《近战武器》): 用于「近战攻击」的命中判定。伤害以原始值+《近战武器》的方法计算。

以上皆为各自独立的通用技能。请参照战斗章节的规则。

2.5.5 未习得技能时的处理

由 GM 基于「是否需要专门知识」作出判断。感知)回避)精神抵抗)肉体抵抗)，被认为属常识范围内的知识技能，任谁都可挑战的运动，针对交涉的对抗判定等等，可进行无技能判定。根据情况，亦可处理成若无技能则承受不利减值，若有技能则自动成功。

战斗章节明确指出，被包含在攻击行动内的战斗行动，若无技能则无法进行。

2.5.6 关于技能使用的几项规定

规定了几项有关游戏上而言重要的部分。所有的专业技能均可用相应的通用技能代替。除此之外的情况就由 GM 以这些为例子来判断。

技能的规则按照「只在判定的场合使用」的理念制作。

一部分的技能成为了泛用技能而整合了专业技能。在旧规则中有着大量功能类似的技能，当时有技能细化的倾向。但那样如果打算学多个技能的花费很大，每个技能的运用范围也很小，要学习众多的技能表现出「除了使用能力外，也能表现出强大」几乎是不可能的。所以通过通用技能使得技能的运用范围变大，提高技能的使用频率。而学习专精技能，不能获得泛用的空间，但却可以得到专业加值。虽然可以用到的机会不多，但以较低的花费也可以获得不错的效果。关于专业的技，更多地被用来表现人物特点。

另外[抵抗]技能合并为了一个。之前虽然分为使用{耐久}和{意志}抵挡，但实际上因为前者使用的机会太少，几乎没有人会去学。事实上何时会使用抵抗是无法预料的，所以分成两个技能毫无意义。

- 知觉判定：使用{感觉} + 感知。抵抗隐密或是尝试找出被隐匿的物品或陷阱等的情况下，与尝试隐藏的一方进行对抗判定决定是否能发现目标。

幻想乡中非常识的存在相当普遍。察觉正在生效的能力，或带有法术的物品时，可用{感觉} + 感知来判定。

若有意识地去寻找的话，一般法术的目标值为 16。并未特别寻找的情况下，目标值就会再提高。一般法术的目标值为 18 或更高，GM 亦须考虑 PC 的行动以及状况来作决定。

然而，能藉此得知的只有「附近有这类的东西或能力存在」以及大致的方向而已。至于正确位置以及具体效果之类以此技能则无法得知。

- 调查：发现被隐藏的物品时使用{感觉} + 感知。虽然可以用任意感知专业技能判定，但因为需要全部感觉，使用专业技能时有-4 减值（计算专业奖励后适用）。主动寻找则使用{感觉} + 探索。在房间中或者杂物堆中找寻物体使用{知性} + 探索。而从文献中搜寻目标物时则用{知性} + 文献检索。
- 交涉：GM 根据角色扮演的情况做出裁定。完全以扮演决定交涉结果，或根据演技好坏给予适当修正皆可。情急之下的谎言使用{知性} + 说谎，并使用{知性} + 识破谎言或者{知性} + 说谎来对抗。
- 运动：有关能否高明地飞行的情况用 飞行，水中则使用 游泳。在幻想乡是否存在虽不明确，但若考虑到定有规则的竞技之类，就必须个别设定出技能。
- 艺术：基本上用{感觉} + 《【对应技能】》判定。涉及到相应知识时则使用{知性}。
- 抵抗：对法术的抵抗之类采用{意志} + 抵抗。对于毒素或疾病的抵抗则是{耐久} + 抵抗。
- 地域知识：区分为幻想乡全体（只知道大概的情况）以及个别地域（神社周边、魔法之森、湖周边、红魔馆、冥界、迷途之村、人类村落、竹林等。若属于无法自由进入的场所，则最好居住于该对应地域，或有关系人存在）
- 关于治疗：采用{知性} + 急救或者{知性} + 医术。参考关于负伤的规则。
- 精灵知识：目标值 16（若用某些手段隐藏的话则会更高）的程度，即可从外观之类来判断妖精的属性。

2.5.7 判定值基准

在有众多超越人类的角色的幻想乡，虽可说是强者无止境，但总之就先订个大概的基准。

- 判定值 3：外行人。

- 判定值 4：对此有兴趣的人。
- 判定值 6：不熟练的新手。
- 判定值 8：能独当一面。要靠这项技能混饭吃大概需要这种程度。
- 判定值 10：可称之为专家。
- 判定值 12：超越人类的入口。被当成妖怪般受人敬重。
- 判定值 15：超越人类。即使是妖怪也已十分厉害。
- 判定值 18：该项能力已享有盛名的人或妖。大师级人物。
- 判定值 20：在幻想乡亦属赫赫有名的上位妖怪。受人敬畏的。

目标值基准

战斗技能因为 DP 的关系，不适用下列基准。

- 目标值 10：总之不会失败。
- 目标值 14：外行人是五五分。要靠这行混饭吃的话，这点难度的工作必须要能简单地达成。
- 目标值 17：这种程度能以五成机会达成的话，即可独当一面。
- 目标值 20：若平常就能达成这种程度的话，就会开始被当作妖怪而受人敬重了。
- 目标值 25：人类能力范围之外。若能达到这程度在妖怪之间也算得上有名了。普通妖怪达不到的领域。
- 目标值 30：在幻想乡也是家喻户晓的

2.6 能力与特技

2.6.1 能力的学习

法术、妖怪的能力，及原作中一些特技等，可支付特技点数取得。可用点数由开卡时分配的级别决定。能力的消费参照相应规则。开卡时剩余点数可保留一半（无条件进位）作为成长点数。

2.6.2 能力的使用

一般情况下，使用能力无须习得特定的技能。（【妖术】与技能组合时除外，但此技能不用于【妖术】）

的发动判定。另外使用某些能力时，在发动判定之外，可能需要进行技能的判定。)消耗指定的灵力值，以{特性值} + 【能力】Lv 作为判定值进行发动判定。所用特性值由能力决定，目标值由具体能力决定，达成值高于目标值即可发动。发动失败也必须消耗灵力。

2.6.3 能力的分类

● 神术· 阴阳术

巫女以及阴阳师使用的能力。法术总数较少，却包括了结界与式神之类应用范围较广的法术。在治疗等领域比魔法更为优秀。作为攻击手段时，对妖怪非常有效。

每级消费「上升后的级数 x 5」的点数。每级可从法术列表中习得 2 项法术。

使用法术时，用{知性} + 【神术· 阴阳术】Lv 作为判定值。详细规则及法术列表请参照[神术· 阴阳术规则](#)。

【神术· 阴阳术】也可以只习得其术式。此时，不能用于射击、追击及弹幕。法术仍可正常使用。每级消费「上升后的级数 x 3」的点数。

● 魔法

魔法师以及魔女使用的能力。应用范围较广，效果多样，但准备时间较长，灵力消耗较多。另外，每个法术效果都较为单一，想要适用领域广泛则须习得多种法术。

每一级要消费「上升后的级数 x 5」的点数。开卡时角色持有 3 本魔导书，每级可从法术列表中可用系统内习得 4 项法术。魔导书可在成长时取得。

使用法术时，用{知性} + 【魔法】Lv 作为判定值。详细规则及法术列表请参照[魔法规则](#)。

● 属性使

操纵火焰或寒冰等存在于自然界的属性的能力。因为是直接操纵物质和光暗之类的能力，为了对目标产生想要的效果需要一定的想象力。使用共通能力和属性特有的追加能力，可以产生各种便利的效果。与【妖术】组合，还可以进一步扩展能力的适用范围。

每级消费「上升后的级数 x 4」的点数。每种属性都视为不同能力来取得。习得一种属性的【属性使】之后，此属性对应的所有基本能力都可使用。另一方面，每种属性都有其对应的追加能力。每种属性的【属性使】习得时，免费获得一项追加能力。之后，每支付 2 点特技便可多选择一项追加能力。

使用能力时，用{知性} 或 {感觉} + 【属性使】Lv 作为判定值。所用特性值须在习得【属性使】时决定，且所有属性相同。属性的选择及其效果参照[属性规则](#)。【属性使】能力相关的详细规则请参照[属性使规则](#)。

● 妖力与妖术

妖怪固有的能力。例如「使人夜盲」之类的，无法归入上述分类的能力。

妖术在规则上视为「从魔法的法术列表中选择某项，使其成为各自独立的能力」。但某些法术不可作为妖术习得。另外，也有几种不存在于魔法中的独特妖术。习得消费参照下表。每项【妖术】都须单独习得。开卡时【妖术】最高习得 Lv 4。【妖术】可习得的总数上限为「已习得的最高级【妖术】Lv + 2」。

【妖术】与技能组合可用于重现「歌声使人发狂」之类能力。习得【妖术】时即必须指定所用技能，其 Lv 必须不低于【妖术】Lv。此时【妖术】发动判定所用特性值从{知性} 变为技能所用之特性值，并得到+1 修正。虽然可将妖术的使用隐藏在技能对应的行动中，但所组合的

技能也为妖术带来了额外的限制。关于组合的详细规则请参照[妖力与妖术](#)规则。

习得的【妖术】可以进行【妖弹化】，以便作为射击之类的攻击手段。Lv 3 以上的【妖术】还可进行【常在化】，可无需判定而得到一定的效果。

使用能力时，无技能组合时用 { 知性 } + 【妖术】Lv，有技能组合时用 { 「技能对应的特性值」 } + 【妖术】Lv +1 作为判定值。详细请参照[妖力与妖术](#)规则。

另外，【妖力】是支付相应消费习得后常时发挥效果的特殊能力。通常是【夜视】【水栖】【幽体】之类接近于种族特性的能力。

● 特技

【锻炼：近战武器/刀】【擦弹范围大】之类，在某些情况下能发挥有利作用的辅助性能力。大部分特技无须主动使用，一直有效。某些特技需要主动使用。所有特技均不受妨碍能力使用的效果影响。

须支付规定的点数来习得。各项特技及其需求请参照[特技](#)。角色以格斗或武器作为战斗核心时，必须取得特技【锻炼】。其消费与妖力相同，开卡时最高习得 Lv 4。

● 魔法物品

并非本人习得能力，而是持有方便的魔法道具。取得时须消费特技点数。多数都是辅助性的物品，但也有能使用能力的物品。

各项物品及其需求请参照第十二章[魔法物品](#)。

图 2.3 能力花费表

能力 Lv	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
神术· 阴阳术	5	10	15	20	25	25	25	25
神术· 阴阳术（术式）	3	6	9	12	15	15	15	15
魔法	5	10	15	20	25	25	25	25
属性使	4	8	12	16	20	20	20	20
妖术	1	2	4	6	8	10	12	12
妖术（妖弹化）	2	3	5	7	9	11	13	13
锻炼	1	2	4	6	8	10	12	12

2.7 持有物

2.7.1 符卡 SC 与刻符

角色开卡时拥有以下两项。

- 符卡 SC3 张:符卡 SC 是战斗不可缺少的部分。详细可以参照第四章符卡 SC。请按照规则设定三张 SC。
- 刻符 2 张: 刻符可以用于重新判定等。使用效果参照以下。

重骰: 在判定之后可以藉由使用一张刻符, 在相同的条件下重新进行判定。无法重骰伤害骰。

自动抵抗: 在判定前使用一张刻符, 判定自动视为成功。自动抵抗无法免疫 SC 发动的魔术, 这种情况时视为判定+5。

幸运: 使用一张刻符可以邂逅一个小小的偶然。比如说携带了平时不会带的东西等等。具体方式由 GM 决定。

SC 变更: 使用一张刻符把被设定的 SC 修改成别的能力。

2.7.2 其他持有物

根绝角色的背景, 可以拥有一些「不具有特殊能力, 和技艺相关的」日常物品。在幻想乡必须通过[文明的工具](#)才能获得近现代的物品。如果是不做原本的用途只是因为猎奇而收藏的东西, (例如, 因为漂亮而收集的碎日光灯管。) 则可以作为其他持有物持有。当然, 最终需要由 GM 同意。

- 住所: 可以在居住区已设定住所。妖怪的话可以把巢穴作为家。大小大约是小屋的程度(模糊的说法的话就是小别墅)。如果不是作为[魔法物品](#)设定, 家没有特殊能力。可生活的区域非常狭窄, 主要有足够用的时间。谁都可以找到对手的住所。
- 武器: 如果学习了<近战武器>或<射击武器>的技能, 可以获得最多三把近战武器。射击武器的弹药、箭、飞刀可以视为无限。这些武器没有特殊能力, 没有伤害的修正。
- 技能所需的工具: <乐器>技能所对应的乐器, <急救>技能所对应的道具等, 使用技能所需的工具。
- 书本: 魔法使的家里肯定会有书, 不过通常情况下魔导书是很稀少的, 甚至可能一本都没有。可以使用自己家的书进行<文献搜索>的判定, 可以得到的信息由 GM 判定。作为其他持有物的书本, 使用判定时不会获得修正值, 也无法进行已习得技能外的判定。
- 生活用品和金钱等: 参考[财产](#)项目。各角色拥有 10 円左右的财产。情报交易或某些工作的委托之类的交换将以财产交易来进行。财产不只是货币, 凡是食材或日用品, 甚至是每次使用魔法时的消耗品(符的材料纸或染料、药草、矿物等), 此范围内的物品全体都视为财产, 因此几乎可对所有角色进行财产的交易。在「财产交易」上, 可用货币的对象则用货币, 以食物为优先的对象则以食物, 若是魔法师则以魔法物品, 进行各式各样的交易。(也可以将进行食物交易的结果, 解释成财产的增减。)例如在进行像是「给予 1 日份兽肉作为情报的代价」这类交易时, 规则上视为 5 钱 ~ 10 钱左右的财产转让来处理。这类琐碎物品的交换, 若有人类与妖怪相遇的场面, 便可轻易地进行。因此各角色手上拥有的财产, 具体而言为何物, 只要不属于不自然范围内, 可自由配合情况变更。

2.8 联系人

从原作登场的人物或其他 GM 认可的角色里，可最多选择 3 名称为联系人。PC 可选的联系人范围由 GM 决定。另外 GM 可以根据情况增加联系人的数量。

在规则上，和联系人的关系至少相互知道相貌和名字，「想见随时可以见到」的程度。当然，也可以设定为其他的关系。要设定什么关系是完全自由的，但必须在「可以委托或接受委托」的程度内。不可以设定血亲之类过度密切的关系，一定要的话必须有 GM 的许可。另外，根据 PC 的立场也有会拒绝建立关系的联系人。

联系人是 PC 代入事件的出发点，是剧本中 PC 稳定的信息来源。GM 可以在 PC 决定联系人前事先告知。另外，PC 所决定的联系人，会明确的表明自己的行动立场，这是 PC 角色扮演的重要因素。某些情况下也可以不设定联系人，只要不会因为联系人而影响剧本，GM 可以根据角色的希望适当的变通。

PC 如果对联系人采取过分敌对的态度时，GM 可以宣告冻结人脉关系。并提示未来有再次修复关系的机会。

联系人的介绍可以参照第十五章 [联系人列表](#)。

2.8.1 PC 之间的关系

千幻抄中 PC 大多会选择各种各样的种族，为了使故事顺利进行，GM 需要预先设定角色间的关系。在角色做成时，PC 间最好相互介绍一下角色的大致气氛。关系可以设置为环状的联系（PC1→PC2→PC3→PC4→PC1 等）。GM 可以根据剧本的需要决定 PC 间的关系。

3.1 判定方法

角色的行动成功与否，除去无需判断的情况，一律使用骰子决定。判定的成功率由角色的特性值和行动的难度决定。

进行判定时，GM 根据行动决定对应的特性和技能。例如，从天空侦查村庄，角色的判定使用 {感觉} + 感知 / 视觉。判定能力发动时，会使用到技能的等级。战斗相关的判定，可以参照战斗章节的规定。之后 GM 需要设定表示判定难度的目标值。目标值可以告诉 PC 也可以隐瞒。（目标值是否隐瞒可以参照「目标值的隐瞒」）GM 可以根据情况修正目标值。暮色迫近时如果执行先前的判定，会因为黑暗而增加难度，GM 可适当的增加目标值。另外，如果搜索的目标穿着华丽的洋装或者用肢体发着信号的话，可以适当减少难度。另外还有根据规则所决定的修正值。如果需要的话 GM 可以进行调整。

我们称 {特性值} + 技能为基本判定值，{特性值} + 技能 + 修正值 为判定值。战斗外角色进行的判定，由 PC 或 GM 骰出 3D（三个六面骰之和），按照 {特性值} + 技能 + 修正值 + 3D 计算结果。这个值被称为达成值。部分的咒语会根据场合给予达成值加值。如果达成值超过目标值，行动视为成功。如果达成值小于目标值，行动视为失败。GM 可根据情况继续剧本。战斗时的判定可以参照第六章 战斗。计算战斗检定时可以随意使用 DP 中的骰子（部分行动有使用 D 的上限），按照 {特性值} + 技能 + 修正值 + 判定骰的数量 D 进行计算。

运用特性值与技能组合时，GM 可以根据情况指定数种组合。例如，对屋子里的物品进行搜索时可以使用 {感觉} + <感知> 或 {知性} + <搜索>。进行的判定不同，所采取的行动也不同。例如 <感知> 是通过观察外表判断，<搜索> 是通过整理来寻找。因为行动的区别目标值通常会不同。杂乱的环境中，使用 {感觉} + <感知/视觉>，在短时间内通过外观来搜索的话目标值会很高，{知性} + <搜索> 绘画更多的时间，但是判定的目标值较低。当然，每种行为可以进行单独的判定。

另外，PC 也可以使用和场合用途相近的技能，不过会因为适合度增加目标值难度。

3.2 目标值标准

决定目标值难度时，一般根据易行动的难度，参考下表决定。当然，如何根据情况设定修正值和目标值，由 GM 根据自己的判断决定。

根据战斗项的描述，战斗的判定比较特殊，不参照此标准。

- 目标值 10：即使新手来做也不容易失败。
- 目标值 14：外行人是五五开。要靠这行混饭吃的话，这点难度的工作必须要能简单地达成。
- 目标值 16：大多数判定的标准，如果是特长的技能的话，通常会成功。如果是不擅长的技能，基本上五五开。
- 目标值 18：这种程度能以一半机会达成的话，即可独当一面。
- 目标值 20：平常就能达成这种程度的话，就会开始被当作妖怪而受人敬重了。
- 目标值 25：人类能力范围之外。若能达到这程度在妖怪之间也算得上有名了。

目标值和修正值

从概率上来说，目标值和修正值的设定是相同的。例如，「基本判定值为 8，修正后的目标值为 19」与「基本判定值为 8，修正值+2，目标值为 21」达成概率是一样的。两种方式没有区别。两种方式只是为了让 GM 可以方便的设置修正值和目标值。

这里漏了一段

3.2.1 修正值标准

许多事情是由修正值的规则所决定的，以下只是作为一个标准。这个标准可以通过参考[目标值标准](#)方便的使用。

- 修正值-5：非常困难的情况。从规则上来说相当于攻击看不见的敌人。
- 修正值-3：困难的情况。未使用关联的专业知识来进行判定的场合。例如，在生活的场所用<生活>技能预测天气（通常应该使用<气象知识>）。
- 修正值-1~-2：有点困难的情况。例如通过小雨来观察远处。
- 修正值±0：不同的情况。
- 修正值+1~+2：有点简单的情况。例如，寻找有显眼打扮的人。
- 修正值+3：有专家帮助的情况。

3.3 对抗判定

一个角色对另一个变装的角色使用识破，或者两个角色比赛寻找物品时可以进行对抗判定。

两人各自进行判定（根据情况也可以是 3 人以上），达成值较高的人获胜。数值相同时，比较被动的那一方视为获胜。

如果无法分辨时，再扔一次 3D 再决定胜负。

根据情况的不同，目标值和平时的判定方式相同。如上述的例子，两个角色比赛寻找物品。如果两人都失败了，则就没有人找到物品。

如果只有一人成功，则那个人发现物品。如果两边都成功，则达成值高的那边先发现物品。

PC 与 NPC 竞争时，为了节省时间，GM 也可以指定 NPC 的目标值为 NPC 的判定值+10 进行对抗判定。

4.1 SC 与战斗

Spell Card（以下简称 SC）规则是幻想乡中人类、妖怪等各种种族之间在斗争时，为了让他们不致于

使出超过必要限度的力量，而制定的一条规则。

在命名决斗法案之下，招式的名称会在卡片上以契约书的形式记示，并且其演出要能配合到名称才算合格。在千幻抄里，视为把自己的力量封入 SC 以强化自己的技能及法术。按照规则，只有做成了 SC 才能在战斗中使用被强化的能力，如《【近战武器】》和《【射击武器】》的强化。

SC 用于战斗的详细规则，参见[战斗](#)。

4.1.1 SC 数量与恢复

开卡时角色拥有 3 张 SC。随着等级的上升，可获得更多的 SC。注意拥有的 SC 总数和战斗中可用的 SC 数不同。按照 6.1.2SC 战的宣言所规定，所持有的 SC 张数和在战斗中可以使用的 SC 数并不一样。章节开始前，所有的角色都拥有自己全部的 SC。通常情况下，角色无法在章节内回复 SC。如果角色被特殊能力影响或者是经过了几天，由 GM 认可的情况下则可以恢复。

4.1.2 战斗中可使用的 SC 数量

按照 6.1.2SC 战的宣言所规定，战斗中可用的 SC 数在战斗开始时进行宣言，并只影响一场战斗（但注意一章中进行多次战斗时，之前使用过的 SC 可能并未恢复）。因此所持有的 SC 张数不代表可以在战斗中使用的张数。

4.1.3 SC 的使用次数

每个角色只要还剩余 SC 的使用次数，就可以自由的使用自己的 SC。但是相同的 SC 只用使用一次（名字不同但效果相同的 SC 视为不同的的 SC，可以自由使用。）

4.1.4 战斗外的 SC 使用

千幻抄里的 SC 有「作为媒介让自己能力发动更轻松的」的功能。在战斗以外使用 SC，可以单纯的视为增强了角色的能力。即使在战斗外使用了 SC，战斗前的 SC 宣言数也不会受到影响。在战斗外过多使用 SC，可能使战斗时没有可用的 SC，请注意。

在战斗外使用展开型 SC 的话效果可以维持 3 分钟。此时进入战斗，若 SC 的效果时间还非常充裕，那么不必考虑剩余时间。但如果超过此时限，即使未被击破，SC 也会失去效果并被消耗

4.2 SC 的效果

4.2.1 展开型和消费型

SC 分为展开型和消费型 2 类。

用展开型 SC 宣言使用自己擅长的技能时，能够持续的强化 SC 所设定的能力。展开型 SC 拥有 HP，在弹幕游戏中受到的伤害会降低 SC 的 HP。HP 降到 0 的时候视为 SC「被击破」并被消耗。类似于

原作中对手的 SC。

消费型 SC 虽然只能使用一次，但是可以一次性极大的强化 SC 设定的能力。使用消费型 SC 会立刻消耗它。类似于东方原作中自机所使用的「B」。

在制作人物卡时就要决定好 SC 的种类（展开型/消费型），并从以下列出的能力中选择一个作为 SC 的能力：

- 「近战攻击/【近战武器】」强化（展开型/消费型）
- 「射击/【能力 or 武器】」强化（展开型/消费型）
- 「追击/【能力 or 武器】」强化（展开型/消费型）
- 「弹幕/【能力 or 武器】」强化（展开型/消费型）
- 「【法术】」强化（展开型/消费型）
- 「回避」强化（展开型）
- 「防御」强化（展开型）

当 SC 设定为消费型时还可以选择增加作用范围。

- 「近战攻击/【近战武器】」扩大（消费型）
- 「射击/【能力 or 武器】」扩大（消费型）
- 「追击/【能力 or 武器】」扩大（消费型）
- 「【法术】」扩大（消费型）

为了让游戏更流畅的进行，推荐在确定 SC 后在人物卡的相应栏位中填写清楚 SC 增强后的判定与伤害值。

4.2.2 LSC(Last SpellCard)

弹幕游戏中，把角色最后的展开型 SC 称为「Last Spell Card」（以下简称 LSC）。使用 LSC 后不能再使用其他展开型 SC，但消费型 SC 不在此限。LSC 被击破后将会立刻陷入气绝状态，之后的 30 分钟里即使从气绝状态恢复也无法进行战斗（DP 初始值和上限视为 0）。在任意 SC 展开时，可以随时宣布「这张 SC 就是 LSC」。此时 LSC 的 HP 依然保持宣言前的数值，但是修正值改为 LSC 的强化数值。

4.2.3 SC 的战斗与击破规则

被视为角色被击坠，并输掉了弹幕游戏的情况参考以下：

- 没有 SC，并且自己的 HP 变为 0。（如果还有可用的 SC 并设法从气绝状态恢复，不视为击坠。）
- 宣言 LSC 后被击破。
- 其他情况，例如投降。此类情况下准备好的 SC 会被视为放弃并被消耗。

4.3 展开型 SC 的效果

展开型 SC 拥有 HP，SC 展开时受到的伤害会降低 SC 的 HP。展开型 SC 的 HP 上限与使用者的 HP 上限相同。

展开型 SC 可以在任何的阶段使用（受到攻击时，受到伤害后，回避判定前等等）。展开 SC 的时候，**使用者的 DP 恢复「DP 上限的一半（向上取整）」**。并且，SC 展开的时候可以选择驱散一个正在对自己发挥作用的能力（如果事关剧情，GM 可以设定无法被驱散的能力）。要注意的是，如果在受到造成伤害以外的效果时展开 SC，可以视为效果无效（抵抗自动成功）。

SC 在 HP 为 0 或低于 0 的情况时会因为「被击破」或「破裂」而失去效果。溢出的伤害视为无效，不会伤害人物或其它 SC 的 HP。在 SC 被破坏的瞬间，**击破 SC 的人物的 DP 按照「被击破者 DP 自然回复量」恢复。（如果因为某些原因难以确定击破者，则通过讨论选择一人）**。SC 被击破后可以立刻展开下一张 SC，其效果正常生效。

展开中的 SC 可以自己放弃，此时在敌对阵营中选出一人恢复其 DP（数值同上）。在战斗结束时，展开型 SC 的效果将在 10 分钟内消失。无论 SC 是否受到伤害或是否使用过，无论愿不愿意 SC 只要展开过就算是使用掉了。

SC 展开时，设定的能力按照以下的数值被强化。「/」之后的数值用于 LSC。在 SC 的能力为强化伤害时，请注意「伤害骰数」与「追加伤害」的区别。由魔法的法术（或其他类似能力）增加的伤害是追加伤害，SC 不影响追加伤害的计算。

- 近战攻击（强化）：接近判定+5/+7，命中判定+2/+3。
伤害骰数增加「原数值÷5/原数值÷3（向上取整）」
- 弹幕（强化）：DP 伤害「原数值+1/+2」。
伤害值「原数值+2/+3」。
- 射击（强化）：判定+2/+3。
伤害骰数增加「原数值÷5/原数值÷3（向上取整）」
- 追击（强化）：达成值+3/+6。
伤害骰数增加「原数值÷5/原数值÷3（向上取整）」。对象上限+2。
- 法术（强化）：使用的法术等级+2/+3。
因此判定+2/+3。灵力消费减半（向上取整）。法术在其规则中有说明的，按其说明执行。
- 回避（强化）：回避判定+2/+3。
- 防御（强化）：在防御时《【近战武器】》等级+2/+3。
因此防御时的判定+2/+3，失败时伤害减少+4/+6。

4.3.1 展开型 SC 的 HP 损耗

在展开 SC 时受到的伤害由 SC 承受。但受到与弹幕战无关的伤害时（如事故或生病等造成的 HP 下降），由 GM 判断是否对人物的 HP 造成直接影响。不存在例如「只要开了 SC，即使被巨大的陨石砸脑袋也会完好无伤」之类明显不合理的情况。

4. 消费型 SC 的效果

消费型 SC 在宣言的同时被消耗。除了「消弹」和「防御」以外，消费型 SC 必须在使用者的「战斗行动阶段」使用，并且只能在被强化的能力可以使用的情况下使用。如果在一回合内不能重复该行动，那么就不能在该回合重复使用同类型的消费型 SC（「消弹」和「防御」以及展开型 SC 可以无限制使用）。展开型 SC 正展开时也能够使用消费型 SC，不会影响展开型 SC 的效果。这种情况时使用消

费型 SC 时只计算其的效果，不与展开型 SC 的效果叠加。

消费型 SC 的效果请参考下表。此外，发动时 DP 恢复「DP 上限的一半（向上取整）」。另外，任意消费型 SC 都可以把效果替换为「消弹」或「防御」使用。使用以上两项效果时，原效果无效。

在 SC 的能力为强化伤害时，请注意「伤害骰数」与「追加伤害」的区别。由魔法的法术（或其他类似能力）增加的伤害是追加伤害，SC 不影响追加伤害的计算。

- 近战攻击（强化）：无需接近判定（视为成功），无视前后排。命中判定+5。
伤害骰数增加「原数值÷2（向上取整）」
- 弹幕（强化）：DP 伤害「原数值+2」。
伤害值「+3」。
- 射击（强化）：无视前后排。判定+5。
伤害骰数增加「原数值÷2（向上取整）」
- 追击（强化）：达成值+6。
伤害骰数增加「原数值÷2（向上取整）」。对象上限+5。
- 法术（强化）：使用的法术等级+5。
因此判定+5。不消费灵力。法术在其规则中有说明的，按其说明执行。
- 近战攻击（扩散）：无需接近判定（视为成功），无视前后排。
DP 消费为「用于判定的骰数×（目标数+1）÷2」。
（相当于每增加一个目标就增加一半的 DP。）
命中判定和伤害值不增加。命中判定只需骰一次，防御判定由对象分别执行，如果命中则分别判定伤害值。
- 射击（扩散）：无视前后排。
DP 消费为「用于判定的骰数×（目标数+1）÷2」。
（相当于每增加一个目标就增加一半的 DP。）
命中判定和伤害值不增加。命中判定值只需骰一次，防御判定由对象分开执行，由擦弹追加的伤害分开计算。
- 法术（扩散）：目标数+5。
DP 消费为「用于判定的骰数×（目标数+1）÷2」。
（相当于每增加一个目标就增加一半的 DP。）
法术的等级不增加。不消费灵力。在有抵抗的场合时，只需判定一次达成值，抵抗判定由对象分别执行。
对象为「施法者」或「接触」的情况时无法设定扩散效果。另外，效果为范围型的法术也无法设定扩散效果。
（效果范围与能力等级有关的技术可以通过**法术（强化）**来增加范围。）
- 「消弹」：可以在任意时机使用，但不能在回避和伤害判定结束后使用。
所有的消费型 SC 都可以被替换成这个效果。
发动时按照「DP 上限的一半（向上取整）」恢复 DP。
所有友军按照「各自的 DP 恢复值」恢复 DP。
- 「防御」（保护）：可以在任意时机使用，回避和伤害判定结束后也可以使用。
所有的消费型 SC 都可以被替换成这个效果。
无效所有目标为自身的效果。

受到负面效果的能力时也可以使用（【睡眠术】【麻痹术】等）。
发动瞬间按「使用者的 DP 自然恢复值」恢复 DP。

5.1 属性规则

属性是妖精和{属性使}的能力所必然具有的要素。

所以需要遵从 5.2 属性表里的能力效果和攻击所受到的影响，以及{属性使}能力性质的规定。

另外属性不仅存在于明确申明「具有属性」的物品中（属性类型遵从 GM 或规则的数据。）。自然界存在的物品中(树、金属片、泥土)都具有属性。

5.1.1 属性的相克

属性具有强弱关系，有「A 属性是 B 属性的克制属性」的说法，并造成如下影响：

- 伤害值的补正：对于带有某些属性的存在事物，以其弱点属性近行攻击时的伤害值+2D。无须掷骰决定的伤害值则固定+5。
- 对抵抗的修正：带有某些属性的存在事物，对于其弱点属性攻击的抵抗，将承受-3 不利减值。
- 视情况的修正：带有某些属性的存在事物，在「弱点属性明显被发现的情况」下，所有判定都承受-1 不利减值。

需要注意这个效果只适用于「具有优势属性的对象攻击周围具有弱势属性的对象」。例如，火属性和冷气属性互相克制，如果冷气属性的角色攻击火属性的角色，不会发生相克的情况。

具有多项弱点属性时不会重复累加，受到弱点属性影响效果只计算一次。

5.1.2 相同属性的效果

另外，面对于自己同属性者，也有以下效果。

- 伤害值的补正：受到于自己同属性攻击时的伤害值-2D。无须掷骰决定的伤害值则固定-5。
- 对抵抗的修正：对于抵抗于自己同属性的攻击时，将获得+3 奖励加值。
- 视情况的修正：带有某些属性的存在事物，在「自己的属性明确出现的情况」下，所有判定都承受+1 的修正。

具有多项弱点属性时不会重复累加，上述效果只适用一次。

另外在同时遭受相通和弱点属性时，例如冷气属性的妖怪受到附带了冷气和火的攻击魔法。此事，不会受到额外伤害，也不会减少伤害。

5.2 属性表

千幻抄基本属性如下所列。以五行说为基础而定，但也分出了更细密的要素，例如五行中的「木」、「风」、「雷」等。

下表中每种属性都有下列信息：

- 优势属性：表示「将表中该属性视为弱点属性」。
- 弱点属性：列在此项者即为自身的弱点属性。
- 生成属性：列在此项者，在习得〔属性使〕时具有加值。
- 〔生成〕可造出之物：（即会被弱点属性的〔消灭〕所消除的事物）
- 发现状况：为基本指标，最终由GM判断。
- 〔广域效果〕可造出的状况：天候之类的。

属性	优势属性	弱点属性	生起属性	生成	发现	广域
木	土	金・雷	火・雷・風	植物・木材	森の中の屋外	木の葉または花びらが舞う
火	金・冷氣	水・冷氣	土・雷	炎	炎の周囲	乾燥・高温（気温 30℃程度）
土	水	木・風・雷	金	土・石	地面や岩に触れている・地下	地震
金	木・風・雷	火・雷	水・冷氣	金属塊	金属との接触	（なし）
水	火	土・雷	木・風・冷氣	水・霧	川や湖	雨
風	土	金	木・火・雷	空気	強風	風
雷	木・土・金・水	金	火	雷	雷雨・大きな雷・雲下	雷雲
冷氣	火	火	水・風・木	氷	零下の気温・氷との接触	雪
光	闇	闇	火・雷・木・風	光・映像・光源	快晴で昼の屋外	昼の光
闇	光	光	水・冷氣・土・金	闇・影・映像	月の出ていない夜	夜の闇

6.1 引发战斗的情况

千幻抄的战斗通常情况下使用「符卡规则」的形式，是一种对战双方以击破对方的 SC 为目的的游戏。对付弱小而不具有 SC 的妖怪时，通常双方都不会使用 SC，但同样使用「符卡规则」的规则。为了方便设定也可以理解为“不使用 SC 的”普通战斗。

6.1.1 符卡规则

「符卡规则」在维基百科上已经有明确的定义。在本游戏中，「符卡规则」作为千幻抄的核心，在设定上做了稍许的追加和修稿。

「符卡规则」，是幻想乡中人类、妖怪等各种种族之间在斗争时，为了让他们不致于使出高于必要的力量，而制定的一条法则。对决时，双方使用代表了自己擅长使用的技能的“符卡”准备任意数种，决斗开始前表明自己在决斗中使用的符卡数量，若被对手破解所有的符卡，或是体力耗尽，即算为战败。就算还有残余的体力战斗，如果已无符卡可以使出的话，是绝对不能不认输的。战斗方式除了是比较实力之外，还有一些借着招式的华丽程度进行精神层面上的比试。

由于符卡规则只是针对妖怪而订的规则，没有考虑到很多危险的情况作出禁止，对人类来说可能会导致死亡的情况出现，但是若果在决斗中败阵的话，败者不能因要报复而将胜方杀死。（より砕けた言い方をするなら、「空気が読めず、遊びのセンスもわからないつまらない奴」という認識が広まる可能性がある）。

6.1.2 符卡战斗的宣言

如果准备进行符卡战斗的宣言，各自宣言准备使用的符卡的数量。一方的符卡数量大约为人数的 2~2.5 倍左右，准备完毕后互相确认符卡的数量（必须明确的表示符卡的数量）。一般来说规则默认防守方可以使用与攻击方总数相同的符卡，所以战斗中可以正常的偷袭。

（不意打ちに備えきれなかった方が悪い、という考え）。不意打ちにされた場合、行動消費無しで、その場で即座にスペルカードを同じ枚数だけ準備してもよい。

6.1.3 不使用 SC 的战斗

6.1.4 战斗距离

战斗前：Spell Card 对战的宣言

在使用 SC 战斗的情况时，需要在战斗开始前决定好彼此在游戏中可以使用的 SC 数量。

双方同意在同意 SC 数后就可以开始 Spell Card 对战了。

不使用 SC 的情况下，没有这个步骤也没有关系。

DP

参战状态的角色，基本上全部的判定骰点都不是免费的。判定所用的骰数来自于 DP，消耗 DP 就能进行判定。

DP 只能用于判定。决定伤害的骰点不能使用 DP。

DP 的最大值是「10+身体+耐久+意志」。

每个回合开始时按照「（知性+感觉）÷3（向上进位）」（最低 2 点）回复一次。
但是，在不能转身的情况、或被关在狭小地方的情况、或视线在很近的地方被遮挡，等等那样情况时不回复 DP。

行动顺序

每个回合开始时，进行 DP 的回复后，所有的角色需要主动的声明剩下的 DP 量。
按照申明 DP 的高低顺序进行行动。

需要让行动推迟的时候，可以在声明 DP 时加上一个比 DP 更小的数字。
例如可以用「DP20 推迟到 10」的方式声明。

PC 与 NPC 数值相同的时候，PC 的行动优先于 NPC。PC 也可以选择「在 NPC 之后行动」。
PC 之间或者 NPC 之间数值相同的时候，谁先行动都可以。

战斗距离

战斗的距离设定为最大约 30 米的范围。
大部分的攻击都是这个射程，离开 30 米以上的话弹幕会因为密度稀薄而渐渐失去作用，射击可以视为不用判定也可以回避的状态。
另外，离开 30 米以上的话在战斗距离内全范围发动的能力可以视为没有被接触。

战斗行动

攻击行动

原则上每个回合只能进行一次。
1 个回合是 10 秒。有关威力的介绍请参照[战斗相关总结规则](#)。
文中准备了各种攻击行动、使用的弹种、攻击种类、判定值、伤害的总览表。

弹幕：DP 消费=3
射出弹幕限制对手的行动
不习得「弹幕」技能就无法使用
消费 3 点 DP。无需判定必定成功。影响对方全体。
对于回避弹幕，通常情况下视为必定成功，不给予伤害。取而代之的是只减去「DP 减少数」的 DP。
减少的 DP 不足时，给予命中伤害。伤害为**固定值「弹幕基础伤害+能力等级」**
一般来说对友方没有影响，也可以给予没有伤害的影响让对方从睡眠中醒过来或进行「魅惑术」「混乱术」等异常状态的回复判定。

DP 减少值参考下表。

弹幕效果表														
弹幕等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

DP 减少数	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	每 2 级+1
基本伤害	1	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	每 2 级+1

*DP 减少数在双数等级+1，基本伤害在单数等级+1

射击：DP 消费=判定骰数

积极的有目的进行指向性攻击。

不习得「射击」技能就无法使用

依靠能力时判定使用「射击」+知性，依靠射击武器时判定使用「射击」or「射击武器」+身体，消费 DP 进行判定，只要 DP 足够，可以使用任意的骰数。

对手进行回避判定，一旦命中就会给予伤害。

追击：DP 消费 2×目标数（可以追加消费）

打出就不管的追踪对手的子弹。

由于无需过分的行动，DP 消费低，因为瞄准了复数的对手，所以威力比射击差一些。

不习得「追击」技能就无法使用

选择的对象数是「追击」技能等级的一半（向上进位）+1

消费的 DP 是 2×目标数。作为命中判定的达成值使用「追击」+知性+10。

对手进行回避判定，一旦命中就会给予伤害。

伤害只骰一次，命中的全体敌方给予相同的伤害。

追击的追加消费

每增加 2 点追击的「对象数的 DP 消费」、追击的达成值可以增加 10 点。

通过 DP 消费来增加达成值的回数，「追击」技能的等级每 4 级可以增加一回。

DP 的消费数是 (2n) ×对象数。

这种情况时，进行命中判定的达成值使用「追击」+知性+10×n。

n 的最大值是「追击」技能等级÷4（向上进位）。

近战攻击：DP 消费=判定骰数（附加，宣言前必须进行回避判定）

缩短距离后用自己的身体或武器攻击。

不习得「近战武器」技能就无法使用。

虽然后述的 Garzy 转为伤害的转换效率很高，但是 DP 的消费也很大，属于狙杀的手段。

首先，用身体+「回避」与目标对手的身体+「回避」or「弹幕」+15（较高的那个）为目标值进行判定，判定未成功的话就不能进行近战攻击。接近判定可以自由使用 DP。

成功后，用身体+「近战武器」进行命中判定。这时也可以自由的使用 DP。

近战攻击的伤害，如果是普通武器能给予的是身体+「锻炼」。

如果是拥有属性的「近战武器/格斗」那么近战攻击也持有同样的属性。

能力的使用：DP 消费=判定骰（最大 3D）

关于在准备时间没有特别记录的能力，在战斗中也可以使用。

和其他的攻击行动一样，原则上每个回合只能进行一次。例外的遵从个别法术或能力。

消费 DP 后进行判定。这时，判定可以使用的 DP 到 3D 为止。

*预先整理的可能做的攻击行动的条件

> 「射击」「弹幕」「追击」的情况：

a: 射击使用的技能：用于判定。

「射击」「射击武器」「弹幕」「追击」的每个技能。对应可能的攻击行动。

如果选择了「射击武器」，射击武器不能使用「射击」的判定。

b: 射击使用的手段：影响伤害。

- 「神术・阴阳术」「魔法」「属性使」还有取得「妖弹化」的「妖力」（无关法术，拥有能力就可以）

- 习得「锻炼：射击武器」并装备射击武器。

- 习得「锻炼：近战武器」「特技：剑闪・波动」并装备近战武器。

以 a, b 齐备为条件，选择任意组合都可以。

但是，除非设定了「物品：锋利」的属性，否则射击武器与近战武器不能使用追击。

另外，战斗系魔法在施法告一段落时，只能用魔法进行攻击。

> 「近战攻击」的情况：

a: 特技「锻炼」：决定伤害。

b: 「近战攻击」技能：在判定时利用，并影响伤害。

c: 装备近战武器。

必须齐备条件。

防御行动

对自己向施行的攻击只能进行一次防御行动。

可以看见对方的达成值后再进行防御行动宣言的判定。

DP 消费也在这时决定。

回避：DP 消费=判定骰数

回避攻击

没有「回避」技能也可以进行。

用感觉+「回避」消费 DP 进行判定。一次使用的骰数在 DP 许可的情况下自由使用。

回避成功就不受伤害。

特别注意的是对弹幕不能进行回避。

无视弹幕：弹幕可以选择不受 DP 的减少，选择受到弹幕命中时的伤害来替代。

防御：DP 消费=判定骰数

用近战武器阻挡子弹和攻击。

没有「近战武器」技能就不能进行。

一回合一次，可以用身体+「近战攻击」对「射击」「追击」「近战攻击」进行回避判定。失败时仅减少「近战武器」等级×2 的伤害。

特别注意的是无论成功失败都得不到 Grazy。

也可以防御其他角色的攻击。替换目标角色的回避判定，一旦失败原本受到攻击的角色就会受到攻击伤害（失败时没有替身的效果）。

抵抗：DP 消费=判定骰数（最多 3D）

对给予精神影响的效果或给予肉体的妨碍的某种状况，用意志+「精神抵抗」或耐久+「肉体抵抗」进行抵抗判定。

一般法术的目标值为「**10+法术等级+达成值×0.2 的浮点数**」，法术以外的场合由 GM 来决定目标值。

没有「精神抵抗」「肉体抵抗」技能也可进行判定。

和其他战斗行动无关，在必要时才能进行抵抗判定。使用时从 DP 池中消费 3 点 DP。

其他行动

***需要判定的所有行动都要消费 DP。**

是否能够同时采取其他行动，最终由 GM 判定。

通常的情况下，能使用的 DP 是 3D。

※并不是强制规定「判定必须使用 DP」。在特殊情况由 GM 认可，无需消费 DP 也可以进行判定。

无需 DP 的判定

移动和感知的判定，无需消费 DP 并且把判定值当成达成值进行判定。

由 GM 许可其他的行动也能这样进行。

(以下括号里的是日语初学者的渣翻译，还请各位前辈指正和补充)

他の行動でも、GM が許可すればこの扱いができる。

(如果 GM 允许的话，其他的行动也可以如下处理。)

「戦闘行動や回避と同時にできるか」が判断の目安とする。

(以「战斗行动和回避可以同时进行吗」作为基准进行判断。)

戦闘行動や能力の発動では、ダイス無し判定は全て不可能で、必ずダイスを 1 つは振ること。

(战斗行动和能力的发动不可能一个骰子也不扔，至少要骰 1D。)

待機

(待机)

自分の行動ターンに「行動しない」ことを選んだ場合、「待機」とする。

(自己的回合什么行动也不执行的时候，就是「待机」。)

次ターンのダイスプール回復数を+2 する。

(下一回合的 DP 回复数+2。)

防御専念

(专注防御)

ターン開始時、イニシアティブ決定後にのみ宣言できる。

(只能在回合开始时，行动顺序决定后宣言。)

後衛にいなければならない。

(后卫不能进行。)

そのターン、攻撃行動を取れない。

(此回合，不能进行攻击行动。)

弾幕の効果を半減（切り上げ）して適用し、回避判定またはガードの判定、抵抗判定に+5 の修正を得る。

(弹幕效果减半（向上取整），回避、防御、抵抗判定获得+5 修正。)

靈擊などは半減した後に適用する。

（灵击也对减半后的弹幕适用。）

移動に関して

（关于移动）

マップなどは使用しないため、移動の正確な距離は規則的にははっきりした意味を持たない。

（因为不使用地图，移动的精确距离没什么意义。）

結界の範囲から逃れるなど、戦闘中に移動距離を扱う必要が出た場合、身体+ 回避判定を行う。

（从结界范围中逃脱这样的，在战斗中必须要考虑移动范围的情况下，用身体+ 回避判定。）

達成値に等しい m 数まで移動することができる。

（达成值等于可以移动到的 m 数。）

これは他の戦闘行動と同時に行って良く、ダイス数の上限はない。

（这时其他的战斗行动也可以同时进行，骰子数没有上限。）

スペルの発動なども戦闘行動に含むため、これらも移動しながら行って良い。

（包括法术的发动在内的战斗行动，都可以一边移动一边进行。）

(身体+ 回避)m までは、判定無しに問題なく移動できることになる。

（用(身体+ 回避)m 数来判断是否移动了出来。）

逃げる場合は、戦闘状態を維持したままターン終了時に知性+ 飛行などで対抗判定を行う。上記の戦闘行動と同時に行って良い。

（在逃跑的情况下，是否维持战斗状态由双方的知性+ 飛行判定对抗判定。上述的战斗行为也可以在这时同时进行。）

GM の判断によるが、一回で逃げられては味気ないような場合では、逃げる側が勝つ毎に+1、追う側が勝つ毎に-1 として、決められた数値に達した時に逃げ切れる、といった処理を行うと良い。

（如果一味逃跑太乏味，可以进行如下规则：逃跑方对抗判定胜利数值+1，追击方对抗判定胜利数值-1.如果达到了决定了的数值就视为逃跑方逃了出来。是否进行此规则由 GM 判断。）

◆前衛と後衛

（前卫和后卫）

戦闘に参加しているキャラクターは、パーティー毎に「前衛」「後衛」に別れる。

（参加战斗的角色，分为「前卫」和「后卫」。）

「前衛」は積極的に攻撃に出ている状況、「後衛」は攻撃を無理に行わず、他のキャラクターに隠れたり回避を優先して行動している状況である。

（可以看做是「前卫」积极地参加攻击，「后卫」勉强进行攻击，其他的角色藏起来优先回避这么一种情况。）

千幻抄の戦闘では、必ずしもキャラクターが整列しているとはイメージしないでもよい。

（千幻抄的战斗中，这样的排列也许不好理解。）

3 次元的に広がって戦っていて、その中で攻撃を重視しているか、回避を重視しているか、という差が「前衛」「後衛」になる。

（所以可以理解为，在 3 次元战场上，重视攻击还是重视回避就是「前卫」和「后卫」的差别。）

後衛のキャラクターは「ショット」「近接攻撃」の対象にならない。

（后卫不能成为「射击」和「接近攻击」的对象。）

後衛のキャラクターは「ショット」「近接攻撃」「他人に対するガード」を使用できない。

（后卫也不能进行「射击」、「接近攻击」和「保护他人」。）

後衛にいるキャラクター数は、前衛にいるキャラクター数以下でなければならない。

（后卫的角色数一定要少于或等于前卫的角色数。）

前衛と後衛は、ターン開始時に決める。

（谁是前卫谁是后卫，在每一回合开始时决定。）

スペルカードによる場合は、このルールの制限を無視できる。

(在发动 Spell Card の場合、可以根据 Spell Card 的效果忽视这个规则的限制。)

◆グレイズ

(擦弾点数)

以下の状況ではグレイズを溜めることができる。

(以下状況时可以积蓄擦弾点数。)

弹幕：弹幕によるダイスプールの減少分がそのままグレイズになる。

(弹幕：回避弹幕消費的 DP 数直接积蓄为回避方的擦弾点数。)

ダイスプールが足りずに命中した場合、あるいは弹幕を無視することを選んだ場合、グレイズは得られない。

(剩余的 DP 数不足以回避弹幕的情况下和选择无视弹幕的情况下，不积蓄擦弾点数。)

ショットの回避：回避に成功した場合、攻撃側のダイス数+回避側のダイス数が得られるグレイズになる。

(回避射击：成功回避射击的情况下，攻击方消費的 DP 数+回避方消費的 DP 数积蓄为回避方的擦弾点数。)

ホーミングの回避：回避に成功した場合、回避のダイス数の 2 倍が得られるグレイズになる。

(回避追击：成功回避追击的情况下，回避方消費的 DP 数×2 积蓄为回避方的擦弾点数。)

近接攻撃を仕掛ける：近接攻撃の際に攻撃側が行う回避判定が成功した場合、回避判定に用いたダイス数のグレイズを攻撃側が得る。

(进行接近攻击：进行接近攻击的接近判定成功时，攻击方接近消費的 DP 数积蓄为攻击方的擦弾点数。)

※近接攻撃の回避：回避に成功しても、グレイズを得られない。

(※回避接近攻击：就算回避成功，也不会获得擦弾点数。)

ガードによって攻撃を防いだ場合、グレイズは得られない。

(进行防御的情况下，也不会获得擦弾点数。)

グレイズの使用は以下の通り。これは任意のタイミングで行って良い。

(以下是使用擦弾点数的情况。任何时候都可以使用。)

霊力の回復：グレイズを 5 点消費する毎に霊力を 1 点回復する。

(回复灵力：每消費 5 点擦弾点数回复 1 点灵力。)

ショットの強化：グレイズを 2 点消費する毎にダメージを+1 する。

(强化射击：每消費 2 点擦弾点数射击造成的伤害+1。)

近接攻撃の強化：グレイズを 1 点消費する毎にダメージを+1 する。

(强化近接攻击：每消費 1 点擦弾点数近接攻击造成的伤害+1。)

抵抗ボーナス：精神抵抗)肉体抵抗)の際、3 点消費するごとに達成値に+1 する。

(抵抗加成：当进行 精神抵抗)或者 肉体抵抗)时，每消費 3 点擦弾点数，抵抗的达成値+1。)

霊撃：「弹幕攻撃」が行われたときのみ。自分への「弹幕攻撃」1 つからのダイスプール減少を、グレイズ 3 点消費する毎に 1 つ緩和する。

(灵击：受到「弹幕攻击」时，每消費 3 点擦弾点数，回避「弹幕攻击」消費的 DP 数-1。)

複数に対するダメージを強化する場合、ダメージは個別にグレイズを消費して増加させること。

(对复数伤害用擦弾点数进行强化的場合，每个伤害强化分別计算擦弾点数的消費。)

戦闘シーンが終了したことを GM が宣言した時点で、グレイズは全て無くなる。

(当 GM 宣言战斗结束的时候，所有的擦弾点数消失。)

(PS：在游戏中擦弾点数被称为 graze 或者 G 点。)

◆弾、あるいは攻撃種別

(弹种和攻击的类别)

弾幕)ショット)ホーミング)の攻撃を行う際には弾を指定すること。

(用 弾幕)射击)追击)进行攻击时要指定弹种。)

弾によってダメージの計算が異なる。

(不同的弹种伤害计算也是不同的。)

まとめた結果は各攻撃行動と使用する弾や攻撃の種別、判定値、ダメージのまとめの表に示してある。

(不同弹种的判定值和伤害在 战斗相关总结 表单里已经进行了总结,此表单已经由前辈进行了完全的汉化,各位可以进行查看。)

能力による弾:「陰陽術」「魔法」「属性使い」「妖力:妖弾」を習得している場合、これらを用いて弾を作り、攻撃することができる。

(由能力生成的弹种:在习得[神术.阴阳术][魔法][属性使][妖力:妖弹化]这些能力之后,可以用来制作子弹攻击。)

スキルを持っていればどの種類の攻撃にも用いることができる。

(只要有相应能力任何种类的攻击都可以使用。)

威力は知性+「能力のレベル」D 但し、ホーミングの際はダイス数を半分(切り上げ)にする。

(伤害为{知性}{属性使也可用{感觉}}+(「能力」Lv)D,但是 追击)的伤害为骰出值的一半(向上取整)。

妖力の[妖弾]の場合、特性値を知性以外に設定しても良い。

(使用[妖力:妖弹化]和其他技能组合的情况下,使用{知性}以外的特性值进行判定也可以。)

射撃武器:《[射撃武器]》のスキルを持っている場合は、弾幕)ショット)に使用できる。

(射击武器:如果有《[射击武器]》的技艺,可以使用使用<弹幕>和<射击>。)

威力は身体+「スキルのレベル」D となる。

(伤害为([锻炼]Lv)D+{身体}+(<射击武器>Lv)。)

◆スペルカードの使用

戦闘関連として設定したスペルカードは、以下の使用が可能。

詳しくは、スペルカードを参照。

戦闘時にスペルカードを使用した場合、どの場合であっても、周囲の弾を消すことによって自分のダイスプールを「スペルカードに選んだ能力のレベル or 3」だけ回復する。

展開型スペルカードの使用:任意のタイミングで使用できる。スペルカード展開中のダメージはスペルカードのHPに与えられるほか、決められた効果を発揮する。

消費型スペルカードの使用:自分の行動の際に使用する。自分の行動を消費し、決められた効果を発揮する。

消費型スペルカードによる弾消し:任意のタイミングで使用できる。スペルカードに設定した効果は得られないが、味方全員のダイスプールを「スペルカードに選んだ能力のレベル or 3」だけ回復する。

消費型スペルカードであれば、この使用を選んでも良い。

消費型スペルカードによる喰らいボム: 任意のタイミングで使用できる。

自分が受けるダメージおよび攻撃による影響を無視し、かつ自分のダイスプールを「スペルカードに選んだ能力のレベル or 3」だけ回復する。

回避やダメージ決定を行ったあとでも使用できる。消費型スペルカードであれば、この使用を選んでも良い。

◆手加減

相手の HP を 0 にできるダメージを与えたとき、気絶させるか、HP1 扱いで戦闘不能（会話やゆっくりした移動は可能）にするか、攻撃側が選んで良い。

以下 GM 向け

◆不意打ちと援軍

ダイスプールシステムの関係上、戦闘ターン進行時の処理が通常時と異なっているため、ターン進行時と通常シーンを合わせる時に若干の不都合が生じる場合があるので、注意すること。

以下にどのように処理するか指針を示しておくが、GM が状況に応じて判断すると良い。

ターン進行と通常時の境界

一触即発の状態での交渉など、緊迫した状況では、「まだターン進行には進めないが、戦闘に近い状況が発生している」状態になる場合がある。

この場合、GM の判断でターン進行に移るかどうかが決めて良い。

各行動の際の DP 消費だけは記録しておき、GM が回復しているタイミング（DP 回復分か、全快して良いか）を適宜宣言すること。

不意打ち

存在に気付いていない相手から攻撃された場合、不意打ちとなる。

攻撃の有効範囲(30m)外からの完全な不意打ち：全く警戒していない状況では、回避を行うことはできない。

距離が 100m 以上ある場合は、正確に命中できたかどうか、適切な目標値を設定して 3D までの命中判定を GM の判断で課しても良い。

攻撃の有効範囲(30m)外からの不意打ち：警戒していれば、飛来してくる攻撃に気付くことができる。

攻撃側は 3D までで判定し、回避側は状況に応じて適宜ペナルティーを課した感覚判定を行う。

回避側が勝てば、こちらも 3D までの DP で回避判定を行って良い。

[アラート][識闘結果]の有効範囲内であれば、警戒しているかにかかわらず、感覚判定は成功したと見なして良い。（当然、すぐに反応できる体勢でなければならない）

さらに、これらのスペルの範囲が 30m を越えていれば、通常通り有効射程外からの攻撃と見なし自動的に回避しても良い。

攻撃の有効範囲(30m)内からの完全な不意打ち：この範囲内であれば、身体+ 隠密)と感覚+ 感知)などで対抗判定を行っておくこと。

相手を発見できていない状態で、警戒していなければ、回避判定を行うことはできない。

範囲の大きさにかかわらず、[アラート][識闘結果]の範囲内であれば、完全な不意打ちではなく通常の不意打ちと見なして良い。

攻撃の有効範囲(30m)内からの不意打ち：警戒していても相手を発見できていない場合、回避判定には-5 の修正を受けた上で、3D までしか使用できない。攻撃側は自由にダイスを使用できる。

[アラート][識闘結果]の範囲内でも、攻撃のタイミングまで相手に気付くことができていない状況

では、同様に扱う。

能力による不意打ち：能力が発動したタイミングで、対象者は意識を失っていない限り「何かの能力を使用されている」ことに気付くものとする。

従って、不意打ちであっても抵抗は通常通り行える。

妖力の偽装：スキルと組み合わせを行っている妖力の場合、対応するスキルの判定に対して意志+精神抵抗または感覚+感知判定（いずれも 3D）に成功しなければ、抵抗できても妖力の使用に気付かない。

抵抗は通常通りに行うが、自分が能力の対象になった事実に気付くことはなく、この時点で能力が使用された事に気付くこともできない。

抵抗に失敗した場合は通常通り能力の影響を受けるが、能力による影響と断定することはできず、使用者も特定できない。

例えば[スリープ]の影響を受けた場合、自然に居眠りをしたものと錯覚する。明らかに自分が居眠りをするとは思えない状況でも、能力による効果であると類推することはできても断言はできない。

＊ターン進行中、警戒していない状態で同一のイニシアティブ値で行われた行動は全て「警戒できていない」状態で受けているものとする。

以降のイニシアティブ値で行われたものについては、その意志があれば、警戒していると見なして良い。

イニシアティブ値を合わせることが可能なので、タイミングを合わせれば複数人で同時に不意打ちを行うことができる。

但し、イニシアティブを合わせたと見なす場合は、「前の結果を見て行動を決める」ことはできない。

潜伏しているキャラクターの扱い

戦場に初めから潜んでいるキャラクターがいる場合、通常通りに DP を取り扱う。

発見されない限り、弾幕や範囲を指定してかけるスペル以外の攻撃の対象になることはないと思なして良い。

動かない場合、隠れる側の身体+ 隠密)の達成値に対し、知覚判定で毎ターン対抗判定を行うこと。この場合、他に何か行動をしているのでなければ、隠れている側は常に待機していると思なして良い。

動く場合には身体+ 隠密)を再度判定し、知覚判定と対抗判定を行う。

攻撃の瞬間まで気付かれていなければ、不意打ちとして扱う。

援軍

既に戦闘が起こっている状況へ外部から侵入する場合、弾幕を突っ切って移動することになる。

あるいは、[テレポート]等の手段を用いても、弾幕の中に出現することになる。

このため、援軍として参加した場合の DP は「DP 回復数×2」とすること。

戦闘に参加する場合、状況に応じて適切なイニシアティブ値のタイミングで移動して戦闘に参加したとし（原則としては移動しながら攻撃は可能なので、このとき行動しても良い）、以後は通常通り処理する。

GM とダイスプール

GM はダイスを振ることを省略するため、敵側の判定は出目を「ダイス数×3.5」などで済ませてしまふことを推奨する。ダイスプールを使用した分だけ純粋に達成値を操作することになる。

◆簡易処理

ルールが煩雑だと思った場合、以下のような簡易処理をすると良い。

イニシアティブ

NPC に一人リーダーを設定し、

リーダーの DP より DP が多い PC → NPC → リーダーの DP より DP が少ない PC

の順に行動する。

接敵機動と回避機動

回避機動のキャラクターは「ショット」「近接攻撃」を行えず、「ショット」「近接攻撃」を受けない、として扱う。

各攻撃行動と使用する弾や攻撃の種別、判定値、ダメージのまとめの表

攻撃行動 弾・種別 判定値 ダメージ 備考

ショット [神術・陰陽術]

[魔法] 知性+ ショット) [能力レベル]D+知性 [魔法]で[精霊]を覚えている場合は属性付与可。

ショット [属性使い] 知性 or 感覚+ ショット) [能力レベル]D+知性 or 感覚 [属性使い]は必ず属性を持つ。

ショット [妖弾化]した妖力 特性値+ ショット)×1 [妖力レベル]D+特性値 「他のスキルとの組み合わせ」を行った場合。組み合わせたスキルの特性値を使う。

例えば、歌なら感覚。組み合わせるスキルのレベルが[妖力]のレベル以上でなければならない。

属性は[妖弾化]習得時に決められる。

ショット 射撃武器 身体+ ショット) or

身体+ (【射撃武器】) ([鍛錬]Lv)D+身体

(【射撃武器】) ショット) の両方のスキルが必要 (【射撃武器】) で判定した場合、固定値でダメージに+ (【射撃武器】) Lv

ショット 近接武器 身体+ ショット) ([鍛錬]Lv)D+身体 特技[剣閃・波動]を持っていて、射撃武器として扱える場合

固定値でダメージに+ (【近接武器】) Lv

ホーミング [神術・陰陽術]

[魔法] 知性+ ホーミング)×10

(固定値) [能力レベル÷2]D+知性

端数切り上げ 対象数が最大で ホーミング)スキル÷2 (切り上げ)

[魔法]で[精霊]とを覚えている場合は属性付与可。

ホーミング [属性使い] 知性 or 感覚+ ホーミング)×10

(固定値) [能力レベル÷2]D+知性 or 感覚

端数切り上げ [属性使い]は必ず属性を持つ。

ホーミング [妖弾化]した妖力 特性値+ ホーミング)×10+1

(固定値) [妖力レベル÷2]D+特性値+

端数切り上げ 対象数が最大で ホーミング)スキル÷2 (切り上げ)

「他のスキルとの組み合わせ」を行った場合。組み合わせたスキルの特性値を使う。

例えば、歌なら感覚。組み合わせるスキルのレベルが[妖力]のレベル以上でなければならない。

属性は[妖弾化]習得時に決められる。

ホーミング 射撃武器 身体+ ホーミング)÷10

(固定値) ([鍛錬]Lv÷2)D+身体

端数切り上げ 対象数が最大で ホーミング)スキル÷2 (切り上げ)

アイテム[業物]を使用した場合

近接攻撃 近接武器 身体+ 【近接武器】) ([鍛錬]Lv)D+身体+ 【近接武器】) 使用前に回避判定が必要

グレイズ消費でのダメージ上昇が異なる

【近接武器】Lv は固定値でダメージを増やす

攻撃行動 弾・種別 ダイスプール減少 ダメージ 備考

弹幕 [神術・陰陽術]

[魔法]

[属性使い] DP 減少数 [能力]レベル+基本ダメージ

(固定値) [魔法]で[精霊]を覚えている場合や[属性使い]、[妖弾]は属性付与可

弹幕 [妖弾化]した妖力 DP 減少数 [妖力]レベル+基本ダメージ

(固定値) 属性は[妖弾化]習得時に決められる。

弹幕 射撃武器 DP 減少数 [鍛錬]Lv+基本ダメージ

(固定値)

弹幕 近接武器 DP 減少数 [鍛錬]レベル+基本ダメージ

(固定値) 特技[剣閃・波動]を持っていて、射撃武器として扱える場合

防御行動 種別 判定値 効果

回避 回避 感覚+ 回避) 攻撃を回避する。ダメージ無し。グレイズを得られる。

ガード 近接武器 身体+ 近接武器) 攻撃を受け止める。1 ターンに 1 回。弹幕には不可。

他人への攻撃に対しても可。

失敗した場合でも、ダメージを判定値 (【近接武器】)レベル×2) だけ減らす。

グレイズを得られない。

◆リファレンス

戦闘行動まとめ

攻撃行動

弹幕: DP 消費 1 敵全てに対して DP 減少かダメージ (固定値) 味方の状態異常回復判定を起こせる

ショット: DP 自由消費 消費した DP 分のダイスで命中判定

ホーミング: DP 消費「対象数×2」 命中判定の達成値は固定値 目標一体ごとに 2DP 追加消費で達成値+10

近接攻撃: DP 自由消費 (2 回) まず対象の「身体+ 回避)or 弹幕)÷15」(高い方)を目標に回避で接近判定、その後命中判定

スぺルの使用: DP 自由消費 (最大 3D6) 霊力を消費して、消費 DP 分のダイスで発動判定

待機: DP 消費無し 攻撃を飛ばす 次ターンの DP 回復+2

防御専念: DP 消費無し ターン開始時に宣言 弹幕効果半減、回避・ガード・抵抗+5

その他: DP 自由消費 (最大 3D6) 状況に応じて GM が決める

移動: DP 自由消費 達成値(m)だけ動ける 他の行動と同時に可能

防御行動

回避: DP 自由消費 消費した DP 分のダイスで回避判定 成功すれば効果を受けない 弾幕は回避不可

ガード: DP 自由消費 消費した DP 分のダイスで近接判定 成功すれば効果を受けず、失敗してもダメージ軽減 弾幕は不可

グレイズのまとめ

グレイズを得られる状況

弾幕を受けた: DP 減少数 (DP に受けた場合のみ)

ショットを回避: 攻撃判定のダイス数+回避判定のダイス数

ホーミングを回避: 回避判定のダイス数×2

近接攻撃前の接近判定に成功: 接近判定のダイス数

グレイズの使用法 (すべてダイスを振った後で使用可能)

霊撃: 自分への弾幕の DP 減少数元値をグレイズ 3 消費あたり 1 減らす

抵抗ボーナス: 抵抗判定の達成値をグレイズ 3 消費あたり+1

ショットの強化: ショットのダメージをグレイズ 2 消費あたり+1

近接攻撃の強化: 近接攻撃のダメージをグレイズ 1 消費あたり+1

霊力回復: グレイズ 5 消費あたり霊力を+1

射击

弾種	判定値	伤害	备注
[神术.阴阳术] [魔法]	{知性}+<射击>	([能力]Lv)D+{知性}	[魔法] 可借由习得[精灵] 来赋予属性。
[属性使]	(({知性}or{感觉})+<射击>	([能力]Lv)D+({知性 or 感觉})	使用同一特性值。 必然带有对应属性。
[妖弹化] 的妖术 妖术 [妖弹]	{特性值}+<射击> (组合时+1)	([妖术]Lv)D+{特性值}	与技能组合时判定值+1。 组合的技能比妖术等级低时使用技能的等级。 使用同一特性值。 习得[妖弹化] 或[妖弹] 时决定属性。
射击武器	{身体}+<射击>or {身体}+<射击武器>	([锻炼]Lv)D+{身体} (+<射击武器>Lv)	使用<射击武器>做判定时伤害固定值 +<射击武器>LV。
剑闪·波动	{身体}+<射击>	([锻炼]Lv)D+{身体}	只在习得特技[剑闪·波动] 的情况下使用。

弹幕

弾種	DP 減少数	伤害(固定値)	备注
[神术.阴阳术] [魔法]	DP 減少数	(能力 Lv)+基本伤害	[魔法] 可借由习得[精灵] 来赋予属性。

〔属性使〕	DP 减少数	(能力 Lv)+基本伤害	使用同一特性值。 必然带有对应属性。
〔妖弹化〕的妖术 妖术〔妖弹〕	DP 减少数	(能力 Lv)+基本伤害	组合的技能比妖术等级低时使用技能的等级。 使用同一特性值。 习得〔妖弹化〕或〔妖弹〕时决定属性。
射击武器	DP 减少数	(能力 Lv)+基本伤害	
剑闪·波动	DP 减少数	(能力 Lv)+基本伤害	只在习得特技〔剑闪·波动〕的情况下使用。

追击

弹种	达成值(固定值)	伤害	备注
〔神术.阴阳术〕 〔魔法〕	{知性}+<追击>+10	(能力 LV÷2)D+{知性} (向上取整)	最大对象数为<追击>÷2(向上取整)。 可追加 DP 消费上升达成值。 〔魔法〕可借由习得〔精灵〕来赋予属性。
〔属性使〕	(({知性}or{感觉})+<追击>+10 (组合时+1)	(能力 LV÷2)D+({知性}or{感觉}) (向上取整)	最大对象数为<追击>÷2(向上取整)。 可追加 DP 消费上升达成值。 必然带有对应属性。
〔妖弹化〕的妖术 妖术〔妖弹〕	{特性值}+<追击>+10 (组合时+1)	(妖术 LV÷2)D+{特性值} (向上取整)	最大对象数为<追击>÷2(向上取整)。 可追加 DP 消费上升达成值。 组合的技能比妖术等级低时使用技能的等级。 使用同一特性值。 习得〔妖弹化〕或〔妖弹〕时决定属性。
射击武器	{身体}+<追击>+10	(〔锻炼〕 LV÷2)D+{身体} (向上取整)	最大对象数为<追击>÷2(向上取整)。 可追加 DP 消费上升达成值。 只在〔魔法道具〕的情况下使用。

近接攻击

种类	判定值	伤害	备注
近接武器	{身体}+<近接武器>	(〔锻炼〕 LV)D+身体+<近接武器>LV	使用前需要进行接近判定。 擦弹的伤害效率高(グレイズのダメージ効率が良いい)。
接近判定	{身体}+<回避>		目标值为对象的 {身体}+(<回避>or<弹幕>)+15

能力的发动

种类	判定值	备注
能力的发动	发动能力的判定值	最大 3D

防御行动

种类	判定值	备注
回避	{感觉}+<回避>	回避攻击。 成功的话不会受到伤害,并得到擦弹点数,根据 DP 减少的效果获得擦弹点数。
防御	{身体}+<近接武器>	防御攻击。 一回合只能一次,不能对弹幕使用 前卫的角色在当回合进行了(身代)后可以施展防御。 针对自己的防御,失败时伤害减少(<近接武器>×2)。 不能获得擦弹点数。
身代	{感觉}+<回避>	代替别人承受攻击。 自己前卫时才可以使用。 一回合只能一次。 不能对弹幕使用。 回避的达成值比攻击的达成值(即命中判定)高时,代替对象承受伤害。
抵抗	((意志)or{耐久})+<抵抗>	抵抗能力。 最大 3D。 大多数情况下,目标值为 10+ [术者能力] LV+达成值×2 的十位数。

擦弹点数简易表

获得擦弹点数		
行为	获得擦弹点数	发生条件
回避弹幕	DP 减少数	回避成功时
回避射击	攻击侧骰数+回避侧骰数	回避成功时
回避追击	回避侧骰数×2	回避成功时
进行接近攻击	接近使用骰数	接近成功时

消费擦弹点数		
行为	消费擦弹点数	效果
回复灵力	每消费 5 点	回复 1 点灵力

强化射击	每消费 2 点	伤害+1
强化近接攻击	每消费 1 点	伤害+1
抵抗加成	每消费 3 点	达成值+1
灵击	每消费 3 点	DP 减少数- 1

神术· 阴阳术

概论

虽然严格来说，不属于其中的部分比较多，本规则系统还是将信仰及其神力显现的法术、阴阳师所使用的阴阳术、【给人以咒术印象的术】统合起来，以【神术· 阴阳术】这个名字作为统一的分类来处理。以原作中灵梦和紫使用的术为印象、带着尽量扩张【能够做到的事】的范围同时，作为游戏的规则也尽量少出 Bug 所以要加以限制这样的想法，导入了各种各样效果的法术。

在一定范围内发动特殊效果的【结界】系虽然是非常特征性的术，其他可以使用的术也有治愈和占卜等等。虽然比起【魔法】来说法术的数量更少，作用也更贫乏，但是每个法术的效果比同类型的魔法在设定上更强，也能够更加灵活运用。同时，【神术· 阴阳术】也有几个独占效果的法术存在。

结界系神术的描述虽然相当详细，但却不是想搞出复杂的规则，而是处于【对某些可以预见的情况，想要事先将可能出现的问题记录下来，做成能够应对各种情况的形式】这样的意图。最终的判断当然取决于 GM，但是玩家也可以在规则所技术的范围里尝试各种有趣的使用方法（这一点对于【属性使】也是同样的）。

然后，战斗中能够直接使用的增强伤害的法术几乎没有。这一点可能让【神术· 阴阳术】变得难以使用也说不定。但是，【神术· 阴阳术】有着对妖怪伤害增幅的特征。而且，【神术· 阴阳术】可以只取得【术式】本身，玩家可以用其他手段来增强自己的战斗能力。

另外，法术的名称之类的虽然以和风来设定，但是将名字和术的印象作出若干改变也是可以的。比如中国传承的仙术、又或者基督教的奇迹之类的。法术各自的印象上，编者觉得并不会和名称有什么大的出入。

自以神力或信仰之力为源头的奇迹起，到含有宗教性· 咒术等要素在内的能力为止，这类能力分类为【神术· 阴阳术】。虽然严密地思考的话不属于其中的部分很多，这个分类的术的印象主要出自原作中灵梦和早苗那样的神职者、神奈子那样的神、以及从紫开始各种各样的角色使用着的接近阴阳术的

那些术。从蓝和橙的符卡可以看出，也包含一些类似所谓仙术的能力。改变法术的名称，一般化地作为【有宗教背景的术】来处理也可以。

7.神术· 阴阳术相关的规则

神术· 阴阳术的习得

如 2.6【能力和特技】所述、【神术· 阴阳术】可以消耗能力点数来习得和提升。

【神术· 阴阳术】可以只学会【术式】，此时习得消费降低，但不能以【射击】【追击】【弹幕】使用【神术· 阴阳术】。法术的习得和发动按照通常规则进行。
使用【神术· 阴阳术】所包含的法术前，必须单独习得其法术。每【神术· 阴阳术】等级可以习得 2 个法术。

神术· 阴阳术的发动条件

想要发动【神术· 阴阳术】的法术，数词至一句程度的咏唱（古日语）和单手结印是必须的。

- 咏唱必须发出明确的声音，所以无法发声时【神术· 阴阳术】无法发动。
- 咏唱没有必要让术者以外的人听到，所以如果只是封印了声音的传递，不会影响发动。
- 另外，双手被控制（任一单手都无法自由行动）的状态也无法发动。

作为对象的角色、物体或范围必须在术的效果范围内，且在术者自身视线所及并能正确把握位置的地方。

满足以上条件后，以【知性】+【神术· 阴阳术】为判定值进行发动判定。

发动所需要的时间

没有特别注明的情况下，10 秒左右的时间即可发动一个法术。

战斗中，1 整轮可以发动一个法术。

神术· 阴阳术的攻击

以【神术· 阴阳术】发动的【射击】【追击】【弹幕】对妖怪进行攻击的场合，获得额外 2D 的追加伤害。弹幕之类不投骰决定的伤害给予+5 的固定追加伤害。

抵抗判定

法术的说明中写有【进行精神抵抗】的场合、对象须以「10+（术者的【神术· 阴阳术】Lv）+（达成值×2 结果的十位数）」作为抵抗的目标值用自身的【意志】+ 抵抗进行判定。抵抗失败时按照法术的说明受到影响。

例如，【神术· 阴阳术】Lv 4 的角色施放【灵缚】，达成值 26 时，抵抗目标值为 10+4+5=19。另外，精神抵抗以外的场合，抵抗难度也采用同样的计算方法。

术者在事前进行 3 分钟以上的专注的话，会得到抵抗目标值+5 的增益。专注的术者无法移动。
没有明确记载着【进行抵抗】的魔术，只要目标对象有拒绝意志的话，也可以用上述规则进行抵抗判定来决定效果是否正常运作。**但是要注意，适用的魔术必须以角色为对象。**

仪式魔法

进行充分准备的话，魔术发动时的判定值会得到增强。
每准备 4 小时，就可以得到判定值+1 的增益。最大+5 为止。
从准备开始到发动魔术必须连续进行、6 小时以上每小时消耗灵力+2。
并且，仪式准备需要相应的物品。
魔法使的话默认作为常备物品而持有，因此视同财产消耗。
达成值每得到+1 增益，就要消费 50 钱（0.5 円）的财产。

关于结界系魔术的通用规则

【神术· 阴阳术】中，存在着张开结界而在其范围给予各种效果的魔术，这些魔术都遵从以下的规则。

结界的大小、消费和目标值

对应【神术· 阴阳术】的等级，能够使用的结界的大小会增加。实际使用的结界可以在那之下任意选择。决定结界的范围时也决定了判定目标值和灵力消耗。
结界的形状默认为正方形柱状体，边长如下文《表 7.1：结界系魔术范围表》所示，高度则是边长的 2 倍。
例如：大小为 1m 的结界，其默认形状为底面 1m×1m，高度 2m 的正方柱。
如果想要指定形状，在这个正方柱所能包含的空间内可以随意变形。但是，不能将一个结界分割成复数不相连的部分，也无法作出有内凹的立体形状。
（也就是说，结界的每一个面都必须是平面或凸面）

表 7.1：结界系魔术范围表			
大小(m)	必要 Lv	目标值	消耗灵力
2	1	16	4
5	2	18	6
10	3	20	8
15	4	22	10
20	5	24	12
25	6	26	14
30	7	28	16
40	8	30	18
+10	+1Lv	+2	+2

结界张开的位置

术者可以在 30m 内的任何一点张开结界，必须保证结界张开后结界内的任何一点都在这个范围内。在战斗中，可以认为始终能够做出将弹幕战斗有效射程内的敌人困住的结界。

对结界的抵抗和回避

结界的效果是针对生物の場合，对象可以尝试抵抗。

- 具体而言，按照抵抗规则进行精神抵抗，成功的话，结界的效果就不能发挥。详见法术各自的说明。

抵抗成功的结界，在该结界中即不受影响。如果再次发动同样的法术重新张开结界的话，按照正常规则再次进行抵抗。

另外，如果张开的是狭小的结界，可以在张开的瞬间试着回避。

- 这种场合，可以消费在回避上的 DP 最大为 3。

回避的目标值=「结界系法术的达成值+（大小÷2（向下取整））」。其中，「大小」取结界最短的边长或者结界的最短直径。

成功即可在结界生成前脱离结界的范围，不受影响。

- 当然，在成功回避之后以任何理由侵入结界、或者试图侵入结界的场合、按照正常规则进行抵抗来决定结界的效果是否发挥。

结界的扩大·缩小

张开结界的术者可以借由再次发动同样的法术，来保持结界张开的状态对其进行范围的变更。

- 这不视作重新张开一个新结界。进行这个动作，需要结界任何一点都在术者的 30m 以内。
- 扩大时，到结界最大的大小即自身【神术·阴阳术】Lv 所支持的范围为止，按照上表 7.1，每轮增大一级。
- 在大小 2m 时，可以缩小到更小一级，这时，可以自由决定 2m 以下的大小。
- 大小每改变一级消费灵力 2 点。

另外，扩大时，需要对新的目标值发动判定并成功。

- 使用符卡的场合，可以用最初张开结界时的判定值来进行这个判定。

结界的持续时间

结界的持续时间默认为【神术·阴阳术】Lv×2（小时）。

可以使用表 7.1 中的一半灵力（小数舍去）来延长结界。

- 使用符卡发动法术时，必须再次使用符卡才能进行此判定。

大小不足时的处理

结界的大小不足时处理的办法根据术的内容有所不同。

- 部分作用の場合，结界只对大型物体进入其中的部分起作用。例如【禁则结界】会将一大团火焰侵入其中的部分消除。

- 全体作用的场合，不将对象完全纳入结界之中就无法发挥效果，结界的大小不足时对目标不会产生效果。例如对身高 3m 的巨人使用高度 2m 的【封印结界】，不会对巨人的行动产生影响。

结界的解除

结界即使一部分被解除，其整体也会失去效果。

例如，对较大的【封印结界】张开【破魔结界】，只要有一点点重合，就可以对【封印结界】进行消除的判定。

如果只是单纯想要解除自己张开的结界，可以由术者无需判定无消耗地任意解除。

这个解除动作不作为攻击动作，可以和其他行动一起使用。

结界内的战斗

留在结界之中继续战斗，又或者行动被限制在结界和墙壁之间的狭小空间的场合，使用以下类型的处理办法。

- 例如：最少 2 个方向的移动被限制在 2m×2m 的场合，即自由行动的范围被限制在 2m×2m 的正方柱内的场合，受到回避-3 的惩罚。
- 例如：最少 2 个方向的移动被限制在 1m×1m 的场合，即自由行动的范围被限制在 1m×1m 的正方柱内的场合，受到回避-8 的惩罚。
- 同一个结界内有复数玩家的场合，自身以外每多一个人，向各个方向移动可能的范围就会减少 2m

神术· 阴阳术的法术列表

速查表				
禁域结界	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30M/参照表	(Lv×2) 小时
结界系。张开指定存在无法侵入的结界。				
禁则结界	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	(Lv×2) 小时
结界系。范围内指定的自然现象无效化。				
识域结界	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	(Lv×5) 小时
结界系。可以视觉、听觉、嗅觉远隔感知结界全境。				
破魔结界	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	(Lv×2) 小时
结界系。发动时将范围内正在生效的能力无效化、并阻碍持续生效的能力。				
封印结界	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	(Lv×2) 小时

结界系。张开指定存在无法脱离的结界。				
加护	目标值:18	消费灵力:6	效果范围:施法者	效果时间:瞬间
在一天内可以进行重骰。次数最多为施法者的【神术· 阴阳术】等级。				
加持	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:30m	效果时间:瞬间
恢复受术者的 HP、并解除疾病和中毒等持续效果。				
神凭	目标值:16/21	消费灵力:2/4/8	效果范围:视界/接触	效果时间:瞬间/10min
习得此技后可能会得知隐藏情报的印象。也可用于战斗等场合的预知。				
使鬼	目标值:18	消费灵力:5/8	效果范围:接触	效果时间:6 小时
制造可以自律行动的式神。				
照妖	目标值:16	消费灵力:3	效果范围:视界	效果时间:30min
指出发挥效果的能力所在之处、以能力等变身的妖怪之类会暴露其本体。				
远见	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:见说明	效果时间:10min
在远处张开可以移动的视角，借此观察。				
方角	目标值:18	消费灵力:4	效果范围:见说明	效果时间:瞬间/3 日
最初发动时指定对象物体，再次发动即可得知该物体目前所在的方向和位置。				
祈福	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:接触	效果时间:10min
受术者所有行动的达成值上升。上升值为「【祈福】的达成值×2 的十位数」。				
灵缚	目标值:15+	消费灵力:4+	效果范围:30M	效果时间:10min
受术者的位置· 姿势· 形状等被固定。可选择是否固定其位置。				

8.魔法

概论

在幻想乡里魔理沙、爱丽丝、帕秋莉使用的魔法。
千幻抄的魔法虽然是相当正统的方法（千幻抄での魔法は、非常にオーソドックスな方法ですが），但重视效果的易懂性，设定了许多持有特定效果的法术。

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）。魔法系统共有九种：

战斗系、精神系、治愈 + 生物系、肉体操作系、物体操作系、幻觉系、魔法操作系、知觉系、精灵系

「战斗系」可无条件（无需魔导书）习得。

剩余的八个系统需要持有相对应的【魔导书】来习得。

在最初习得魔法时，可免费取得三个系统的魔导书。

其它的【魔导书】可视为魔法道具取得。

每个等级可从拥有的魔导书（系统）中选择四项法术习得。

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】。

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】Lv 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。

发动所需时间

若无特别提及时，10 秒左右时间即可发动所有法术。

在战斗场合，一回合可使用一项法术。

抵抗判定

若是写着「进行精神抵抗」的情况时，目标须以「10+施法者能力等级+达成值×2 的十位数」作为目标值来进行{意志}+<抵抗> 的判定，失败则按照法术说明承受效果。

（例如，【魔法】Lv 4 的角色施展【睡眠术】，达成值得出 26 的话，抵抗目标值则为 10+4+5=19）

精神抵抗以外的情况，抵抗判定目标值也是如此计算。

施法者事前若集中精神 3 分钟以上，抵抗目标值则可+5。

集中精神的期间，会在原地无法行动。

没有记述「须进行抵抗」的法术，如果对象有拒绝法术的意愿同样可以按照以上规则进行抵抗判定。

但请注意是否为以角色为对象法术。

「抵抗を行う」と明記されていないスペルについても、かけられる相手に拒否する意志があれば、同様のルールで精神抵抗を行って効果があるか否かを決定してよい。但し、キャラクターを対象とするスペルであるか否かに注意すること。

仪式魔法

充足的准备可以增加魔法的发动判定值。

每准备 4 小时，发动判定值便可得到+1 奖励加值，最大+5。

从准备到发动法术必须连续进行，超过 6 小时之后每小时灵力消费+2。

另外，仪式的准备需要相应的物品。

若身为魔法师，这些物品就视为常备物品，当做财产消费来处理。

发动判定值的奖励价值每+1，便需要消费 50 钱（0.5 円）的财产。

法术简略表

战斗系				
护盾术（シールド、Shield）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
给予对象角色防御专用的追加 DP「〔魔法〕Lv×1.5（无条件进位）」。				
切裂术（ディバイド、Divide）	目标值:20	消费灵力:8	效果范围:施法者	效果时间:瞬间
由魔法强化的近战攻击。无需接近判定。				
燃烧弹（ナパーム、Napalm）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:视野	效果时间:一瞬
由魔法强化的弹幕。DP 减少+1、伤害+2。				
爆射（バスター、Buster）	目标值:25	消费灵力:15	效果范围:视野	效果时间:一瞬
由魔法强化、并扩大攻击范围的射击。				
飞弹（ミサイル、Missile）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:视野	效果时间:一瞬
由魔法强化的追击。				
光束（レーザー、Laser）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:视野	效果时间:一瞬
由魔法强化的射击。				
广域射击（ワイドショット、Wide Shoot）	目标值:18	消费灵力:7	效果范围:视野	效果时间:一瞬
由魔法扩大攻击范围的射击。				

幻觉系				
幻影术（イリュージョン、Illusion）	目标值:18	消费灵力:5/7	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
生成无实体的幻影。对看到幻影的人物产生影响。				
隐身术（インビジビリティ、Invisibility）	目标值:18	消费灵力:6	效果范围:接触	效果时间:10 分钟
将对象变为透明，使其无法被看到。				
沉默术（サイレンス、Silence）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
封锁直径〔魔法〕Lv×2)m 内的声音。范围内无法发出声音，范围外的声音无法传入。				
幻音术（サウンド、Sound）	目标值:18	消费灵力:5/7	效果范围:30m	效果时间:10 分

				钟
生成无来源的声音。对听到幻音的人物产生影响。				
易容术（ディスガイズ、Disguise）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:接触	效果时间:1 小时
利用幻觉使对象看起来像是别的人。				
魅影术（ファンタズム、Phantasm）	目标值:20	消费灵力:8	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
令（〔魔法〕Lv÷2）人陷入对全部五感产生效果的幻觉。				
静音术（ミュート、Mute）	目标值:18	消费灵力:6	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
使对象的声音消失，无法从听觉上发现。并且影响能力的使用。				

精神系				
情绪术（エモーション、Emotion）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:30m	效果时间:30 分钟
强制对象陷入施术者决定的某种情绪。无视这种情绪的行动受到-（达成值的十位数）的减值。				
混乱术（コンフュージョン、Confusion）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:1 小时
夺去对象的思考能力，使其只能进行毫无意义，支离破碎的行动。				
睡眠术（スリープ、Sleep）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:1 小时
令（〔魔法〕Lv÷2）人进入睡眠。				
魅惑术（チャーム、Charm）	目标值:18	消费灵力:7	效果范围:30m	效果时间:1 小时
魅惑对象，使其服从施术者的指示。				
传心术（テレパシー、Telepathy）	目标值:16/20	消费灵力:4/2	效果范围:视界*	效果时间:10 分钟
向视线内的一个对象传递念话。对熟悉的人可以在视界外进行。				
遗忘术（フォーゲット、Forget）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:1 小时/永续
使对象一段时间内丧失对施术者指定的一项内容的记忆。有变为永久失忆的可能。				
读心术（マインドリード、Mind Read）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:30m	效果时间:1 小时/永续
读取对象的表层思维或感情。更高的〔魔法〕Lv 可以探寻其深层意识或记忆。				

精灵系

觉醒（覚醒）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:表参照	效果时间:表参照
借由习得〔精灵〕，使用〔属性使〕的〔觉醒〕。				
广域效果（広域効果）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:表参照	效果时间:表参照
借由习得〔精灵〕，使用〔属性使〕的〔广域效果〕。				
消灭（消滅）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:表参照	效果时间:表参照
借由习得〔精灵〕，使用〔属性使〕的〔消灭〕。				
生成（生成）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:表参照	效果时间:表参照
借由习得〔精灵〕，使用〔属性使〕的〔生成〕。				
精灵（精霊）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:表参照	效果时间:表参照
选择一项属性。允许使用赋予此属性的其他精灵系法术。				
偏向（偏向）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:表参照	效果时间:表参照
借由习得〔精灵〕，使用〔属性使〕的〔偏向〕。				
流动（流動）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:表参照	效果时间:表参照
借由习得〔精灵〕，使用〔属性使〕的〔流动〕。				

知觉系				
警报术（アラート、Alert）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:100m	效果时间:6 小时
范围内被侵入时，可以知道入侵者的方向、数量、以及大致体型。				
鹰眼术（クレアヴォヤンス、Clairvoyance）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:解说参照	效果时间:10 分钟
在范围内指定一点，看到其周围的景物。不受黑暗的影响。				
侦测术（ディテクション、Detection）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:视界	效果时间:30 分钟
令正在生效的能力或法术等在术者视觉中散发光芒。				
传音术（トランスサウンド、Trans Sound）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:解说参照	效果时间:10 分钟
在范围内指定一点，将声音传向自己所在位置。或是将声音从自己所在的位置传出。				
预见术（プレコグニション、Precognition）	目标值:18	消费灵力:4	效果范围:视界	效果时间:10 分钟
预测对象人物、物品或场所的未来。能得知关键词汇或场景。				

回溯术（レトロコグニション、Retrocognition）	目标值:18	消费灵力:4	效果范围:接触	效果时间:10分钟
探寻对象人物、物品或场所的过去。能得知关键词汇或场景。				

治愈 + 生物系				
治愈术（キュアー、Cure）	目标值:18	消费灵力:7	效果范围:接触	效果时间:6小时
治愈疾病、驱毒，或清除一部分能力的影响。				
召唤术（クリーチャー、Creature）	目标值:20+	消费灵力:5	效果范围:接触/下记参照	效果时间:10分钟
召唤并役使习得时指定种类的生物或者死灵。				
感知术（センスオーラ、Sense Aura）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:解说参照	效果时间:一瞬间
察觉半径(〔魔法〕Lv×5)m 以内的生物或妖怪。并得知对象的健康状况。				
变形术（チェンジ、Change）	目标值:18	消费灵力:7	效果范围:接触	效果时间:1小时
使对象变成别的生物。不能变成妖怪之类现实中不存在的生物。				
转灵术（トランスファー、Transfer）	目标值:16	消费灵力:2+	效果范围:30m	效果时间:一瞬间
将追加消费的灵力转让给对象。				
恢复术（ヒール、Heal）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:一瞬间
恢复对象或其展开中的 SC(〔魔法〕Lv×5) 的 HP。				

肉体操作系				
强化术（エクステンド、Extend）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:10分钟
给予一项特性值(〔魔法〕Lv÷2+1) 的加值。每种特性值需要分别习得。HP、MP、DP、DP 回复量不重新计算。				
耳聋术（デフネス、Deafness）	目标值:18	消费灵力:6	效果范围:30m	效果时间:10分钟
使对象丧失听觉。				
麻痹术（パラライズ、Paralyze）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:6小时
使对象生物或妖怪身体麻痹，无法动弹。				
目盲术（ブラインド、Blind）	目标值:18	消费灵力:6	效果范围:30m	效果时间:10分钟

使对象丧失视觉。

物体操作系				
活化术（アニメート、Animate）	目标值:18	消费灵力:解说参照	效果范围:30m	效果时间:6小时
使非生物的对象能够自律行动。				
牵引术（アポート、Apport）	目标值:18	消费灵力:4	效果范围:解说参照	效果时间:一瞬间
将频繁使用的物品传送到手上。				
开锁术（アンロック、Unlock）	目标值:16	消费灵力:3	效果范围:接触	效果时间:一瞬间
打开上锁的门或盖子，或解开绳结。				
墙壁术（ウォール、Wall）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:10分钟
制造物体及物质性存在或能力效果无法通过的障壁。				
弱化术（ディケイ、Decay）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:一瞬间（永续）
弱化作为目标的无机物或非妖怪植物。				
心灵传动（テレキネシス、Telekinesis）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:200m	效果时间:10分钟
移动目标物体而无需触碰。				
传送术（テレポート、Teleport）	目标值:表参照	消费灵力:表参照	效果范围:接触/解说参照	效果时间:一瞬间
将目标物体或角色传送到远方。				
修复术（リペアー、Repair）	目标值:18+	消费灵力:6	效果范围:接触	效果时间:1小时
修复目标物体。				
闭锁术（ロック、Lock）	目标值:16	消费灵力:3	效果范围:接触	效果时间:12小时
使有锁的门或盖子上锁，使无锁的物品需要暗语才可开启，同时增加目标的物理强度。				

魔法操作系				
解析术（アナライズ、Analyze）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:接触	效果时间:6小时
知悉正在生效的能力之具体效果或魔法道具的使用方法。				
法术反制（カウンターマジック、	目标值:16	消费灵力:4	效果范	效果时间:一

Counter Magic)			围:30m	瞬
消除在范围内施放或对范围内的目标施展的一项能力。可作为防御行动施展。				
隐匿术（コンシール、Conceal）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:接触	效果时间:6小时
隐藏正在生效的能力或魔力，能够被<感知/幻想>或是知觉类法术察觉。				
法术驱散（ディスペルマジック、Dispel Magic）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:一瞬
以正在生效的一项能力为目标，比较达成值，超过即可打消该能力。				
障壁术（バリア、Barrier）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:10分钟
制造法术性存在或能力效果无法通过的障壁。				
封印术（フォービッド、Forbid）	目标值:18	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:1小时
使对象角色无法发动能力。不影响飞行能力。来自能力的战斗行动受到相应减值。				

9.1 属性使相关的规则

9.1.1 使用的特性值

「属性使」对于妖精等来说是生来的能力，无需理解也可以使用，属于感觉型的能力。因此在使用「属性使」是，除了{知性}也可以使用{感觉}。具体使用{知性}还是{感觉}需要在学习「属性使」前决定好。同时学会数个「属性使」时，必须关联相同的特性值。

9.1.2 属性使的发动条件

挥动手指的程度，就可以自由的发动「属性使」的法术。
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。
满足发动条件后，以{知性}or{感觉}+〔属性使〕等级为判定值进行发动判定。

9.1.3 发动所需要的时间

若无特别提及时，10 秒左右时间即可发动所有法术。
在战斗场合，一回合可使用一项法术。

9.1.4 属性使的学习

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。

属性使的基本法术，无需花费即可学会。**只要学习了一个属性的「属性使」，就可以学会所有相关属性的基本能力法术。**

另外，追加能力的法术还需要注意属性的限制。

角色在学会最初的「属性使」时，可以选择学会一个追加能力的法术。之后每支付两点特技点就能学会一个追加能力的法术。

不同属性的追加能力，即使名字相同也视为不同的法术。

9.1.5 生成属性

在习得某项属性的「属性使」时，从设定为「生成属性」的「属性使」之中选择一项。

习得此项属性的「属性使」的消费，每个等级都-4。

（要注意这和妖精的奖励「消费需求视为前一等级来处理」是不同的）

可以获得这项奖励的等级至多到（原先属性的等级-3）Lv 为止。

例如，「属性使 / 水」5 级的情况下，从「属性使 / 冷气 or 木 or 风」之中选择一项，习得消费到 2 级为止都-4。

借由生成属性获得的消费减轻不会重复叠加。

同时学会「属性使 / 水」和「属性使 / 黑暗」时，即使生成属性都设定为「属性使 / 冷气」，每个等级也只会-4 消费。

9.1.6 抵抗判定

若是写着「进行精神抵抗」的情况时，**目标须以「10+施法者能力等级+达成值×2 的十位数」作为目标值来进行{意志}+<抵抗> 的判定，失败则按照法术说明承受效果。**

（例如，「属性使 / 风」Lv 4 的角色施展[阻碍]，达成值得出 26 的话，抵抗目标值则为 10+4+5=19）精神抵抗以外的情况，抵抗判定目标值也是如此计算。

施法者事前若集中精神 3 分钟以上，抵抗目标值则可+5。

集中精神的期间，会在原地无法行动。

9.1.7 与妖术的组合使用

习得「属性使」时，和技能一样可和妖力进行搭配。

「属性使」等级必须不低于搭配的「妖术」等级。

如果「属性使」等级低于「妖术」等级，判定时用「属性使」的等级代替「妖术」等级。

只限于和「属性使」搭配时，即使是人类也能习得妖力。

用来搭配的妖力可用「属性使」所使用的特性值来判定，还可得到判定值+1 的修正。

与「属性使」搭配的「妖术」具有该属性，且按照属性规则的抵抗修正也适用。

（以该属性作为弱点属性的角色-3，而具有同属性的角色+3）

与「属性使」搭配时，发动的瞬间将会出现依照「生成」而定事物。

因此承受该能力的对象，至少可以推测被施展了何种属性的「属性使」能力。

这些生成物可以立即消灭，也可以持续残留，但都是极小的物体，几乎没有其他影响。

（若是火焰则是烛火的程度，且不会延烧）

基本上这是演出效果，所以是由GM与玩家商量决定的事项。

若无法适当配合妖力的形象，GM也可将其驳回。

属性使法术的尺寸表			
尺寸	必要等级	目标值	消费灵力
50cm	1	16	1
1m	2	18	2
2m	3	20	4
5m	4	22	6
10m	5	24	8
15m	6	26	10
20m	7	28	12
25m	8	30	14
+5m	+1Lv	+2	+2

9.1.8 基本能力的效果范围

「属性使」每次提升等级，能使用的结界的大小会增加。实际使用的结界大小可从参照下表。

施法者可以向一侧设置立方体决定效果范围。

详细的形式和能力效果参考法术描述。

另外根据能力和使用方法的不同，目标值和灵力的消费会发生变法。

9.1.9 从效果范围中脱离

被卷入「属性使」效果范围者，可以尝试从该范围中脱离。但若是「生成」，由于并非瞬发法术，从范围中脱离后可无须判定视为抵抗成功。（「生成」有如下特性，可经由发动目标值+5而使之瞬间发生。此时则如常进行回避判定。）

尝试从「属性使」效果范围中脱离时，回避的目标值为「能力达成值+大小(m)」。大小则取最小边长（或直径）。若要更详细的裁定时就取到范围边缘的最短距离。在没有墙壁等障碍物的情况下成功则脱离效果范围。（必须能自由移动到该处）

9.2 属性使法术列表

9.2.1 基本能力

觉醒（觉醒）			
目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:接触/参照表	效果时间:6 小时

赋予对应属性的「生成」所定义的事物暂时的生命。

可以让没有生命的东西动起来，并可自主行动。
对性的动作可以设定在尺寸不明显改变的范围内。

针对大型物体的一部分施展等，并未特别指定形状的情况下，则会形成人型轮廓。类似人偶素体，能得知「头、身、手脚」的程度。这时，能够执行使用手足的物理类动作。若想指定具体形状，则须借由「生成」「流动」或其他手段来造出形状。视为例外，树木或花、树丛等，将如常以该型态「觉醒」。

目标值与消费灵力参照「属性使的尺寸表」，但消费灵力最小为 4。
如果自己的【生成】物并非永久性，维持他只需一半的灵力。

「觉醒」的目标，所有判定值都具有（「属性使」等级×2）。但后面会提到判定值会限制「觉醒」生成物的尺寸。
在劳力工作等判定上，获得（m 单位尺寸）的奖励加值。另一方面，在 隐密 等身体大小会造成不利的状况时，（m 单位尺寸）将成为不利减值。
判定时可将达成值简化为固定的「判定值+10」。需要 H P 时，视为 10+（m 单位尺寸）。

目标可进行的判定为 运动)隐密)感觉)身体抵抗)精神抵抗)。视为例外，若是风则具备 飞行)，若是水则具备 游泳)。
再加上，可赋予一项施法者已习得的技能，「觉醒」的目标可以使用该项技能进行单纯的作业（施法者可具体说明作业流程的作业）。
例如，按照食谱做菜，按照已规划好的设计图进行木工作业，撰写文书等。无法从事必须视情况做出判断，或思考创新料理之类的行动。
关于使用赋予技能的判定，判定值为「原判定值+（赋予技能）」。

风、炎、光、暗、影像无法持物，而水即使可以流动搬运物体亦无法持物。有关这方面，由 GM 以「活动者为何物」为基准来判定。

具有人类儿童程度的智能，视为听从施法者命令的 N P C 处理。原本就不具备感官的物体，无法拥有和人类相同的五感。
没有感情，无法进行一般对话。只能和施法者经由传心术对话。以一般声音传递范围为基准。

「觉醒」的事物不可进行战斗，无法回避，亦不可自动回避弹幕攻击。

<p>「觉醒」的事物按照施法者的指示（事先设定发动条件），可以使用一次与施法者所习得的属性相同的追加能力。能力发动时，能力的发动者会知道这个情况。</p> <p>施法者进行判定是需要消费 DP。并且，发送的时点施法者需要消费灵力。所花费的灵力可以用释放「觉醒」的灵力来抵消。</p> <p>战斗时，施法者必须遵守「每回合发动一次能力」的规则，但是向正在发生的其他战斗发出指令。</p> <p>追加能力发动后，即使还有残余时间，「觉醒」的效果也会结束。</p>
<p>尺寸下限是依照尺寸修正前的判定值。以（判定值×10）cm 的大小为下限的基准。因此，无法造出「砂砾般大小且判定值为 10 的觉醒物体」。如果需要「觉醒」小尺寸的物体则使用最低目标值。</p>
<p>效果结束时，物体会恢复为原样。强度也会恢复到原本的样子，甚至有可能会崩溃。如果再次消费最初使用「觉醒」时所花的灵力，无需判定即可延长效果时间 6 小时。</p>
<p>若是固体则无法大幅度地改变其形状。若不是固体，则可化为原本的姿态或不定型的姿态（通常是该物体存在时的姿态）。</p>
<p>「觉醒」的事物面对「流动」「偏向」时，只要不超过「觉醒」达成值即不受影响。固体原本的形状若被改变则行动便会受阻碍。身体部分消失时的处理，由 GM 设想并判断。</p>

广域效果（広域効果）			
目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:参照表	效果时间:1 小时
范围内操纵天气，产生对应属性的现象。			
<p>以施法者为中心，可在「广域」范围内产生被定义的现象。不会扩及到极端地效果，具体效果就数值上而言并无规定，由 GM 适当地判断。</p>			
<p>范围直径为尺寸表的 20 倍的圆形领域。有需要高度时，在幻想乡的范围可视作无限延伸。（因为也有操纵天气的东西，大致设定为「云的高度」）。</p>			
<p>再次消费灵力，无须判定即可再延长 1 小时。</p>			

具有属性强弱关系的〔广域效果〕互相重叠的情况下，则比较达成值。强势属性的达成值若胜出，弱势属性的〔广域效果〕将被消除，强势属性的〔广域效果〕则发挥效果。

消除（消滅）			
目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	效果时间:一瞬/永续

可将对应属性为「优势属性」的（面对对应属性為「弱势」）属性，将其「生成」所定义的事物给消除。			
可在「属性使的尺寸表」决定的范围内消除对应的存在。			
范围的边缘必须位于从施法者起 30m 以内。			
目标物若是自然存在的事物，发动成功即可消灭。			
目标物若是被某些持续著的能力生成，〔消除〕达成值若无法超过正在生成的能力的达成值，就无法消除目标物。			
对某人的持有物施展时，持有者可进行精神抵抗（手拿着并可自由移动，或佩带在身上的物品。若只是碰触著而已并不视为持有物）。			
被消灭部分的形状将是球体或者长方体，无论那种都不会是精确的形状而有些许凹凸不平。			
也可连续使用较弱的〔消除〕，用来代替工具。这种情况下，以目标值 16 做判定，消费灵力 3 点。这可进行 1 小时的作业。			
比起使用普通工具更快速，更精密。在 雕刻 等达成值上可以获得等同〔属性使〕等级的修正。			
属性使用追加能力或属性使与妖术搭配使用的场合时，如果对那个法术使用具有「优势属性」关系的〔消除〕就能够进行法术解除。 与目标效果的达成值对抗，如果胜利就可以消除法术效果。 并且当达成值不足时，用〔消除〕达成值的 1.5 被（向上取整）与目标效果的达成值对抗，如果前者较高，按照两者的差值减少后者的达成值。这种情况时无需重新计算范围，但会减少之后的抵抗达成值。			

生成（生成）			
目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	效果时间:1 小时
在空间内创造出被定义于对应属性「生成」的事物。			

创造出被定义于对应属性「生成」的事物。请参照属性里的「属性表」。 生成物的任一端必须位在施法者起 30m 以内的距离。
依施法者的意志，被创造的物体可照常遵循物理法则运动，而就算具有重量的物体也可固定在该处。
然而一旦施加超过自身重量的力量时，就不再固定并落下，之后便遵循物理法则运动。非物体者（如光或暗）将停留在原处。
未指定形状则为球体或长方体，会生成自然界中存在的形式，无论哪种都不会是精确的形状而有些许凹凸不平。 只要全部在有效范围内，就可分割为复数部分。 指定形状的话，发动前必须花费 10 秒钟（1 回合）来想像。这时采用{感觉}+ 想像，并对 GM 决定的目标值进行判定。失败则不会形成希望的形状，而是造出显然不完整的东西。若是物体则可用{感觉}+ 雕刻等，或允许使用其他技能。 若做成时要有特殊技术或必要道具（刀械或钥匙等）时，必须再多花费 10 秒钟（1 回合），以知性+ 锻冶之类的适当技能进行判定。这些都由 GM 判断。
参考基準： <ul style="list-style-type: none">• 易懂的几何形状（无凹陷的立体或不指定细部形状的器具、箱子、楼梯等） 目标值为 16，如要要求表面光滑，线条平直的精细度则要求目标值 18 以上。• 只从外部观看无法了解其构造的立体物目标值为 20 以上。• 具有复杂构造的道具：手推车的目标值为 22。若有复杂装置者则更高目标值为 25 以上。• 生成物如果有艺术性的要求，需要使用<雕刻>等技能进行判定。
调查物品时可以用{知性}+<属性知识>来检定物品是否是由【属性使】的能力生成。这种情况通常的目标值为 18。如果生成时制定了具体的形式并使用技能判定时，则用那个达成值作为目标值。
生成物在 1 小时之后便会消灭。 消费生成时消费灵力的一半（无条件进位），即可无须判定再延长 1 小时。即使远离生成的事物也可以进行这项行动。 经由生成物所造成的影响不会消失。另外像是火焰延烧而生的火焰，或雷击产生的火焰等二次产生的事物也不会消失。 生成物在持续时间内虽不会自然消灭，但例如用水去浇火之类，积极地试图消除的情况不在此限。

<ul style="list-style-type: none">• 视为例外，雷击不会持续，一瞬间即告消失。• 生成物（水或冰、空气、植物等），被生物摄取的情况下也不会消失。
持续状态下（也就是不再维持的同时便告消灭）的物体视为「具有效果的能力」处理。可经由〔破魔结界〕〔解除魔法〕等消灭。可经由{感觉}+ 感知/幻想 察觉能力的存在，可经由〔照妖〕〔侦测术〕等看破这是依靠能力而生的生成物。
借由目标值+5，消费+8，可做出永久生成物。以此法创造出的生成物视为自然存在处理。 光、暗、雷、火焰等，自然中存在且立即消失的事物，不可永久化。火焰在有燃料维持的情况下点燃的火，无需永久化即视为自然存在。
战斗中造出墙壁时，若是具有实体的物体则一律比照遮蔽来处理。请参考 其他规则 的遮蔽部分。
可以制造风声，光或者暗的影子。 这种情况时发动判断的目标值、消耗灵力、效果范围、持续时间与魔法〔幻影术〕相同，只是〔魔法〕等级用 〔属性使〕等级替换。

属性赋予（属性付与）			
目标值:16	消费灵力:3	效果范围:30m	效果时间:1 小时
赋予目标物体（双手可持的大小）属性。			
赋予目标物体属性。将该物体当作武器攻击时，会带有被赋予的属性。 对角色使用的场合，不使用武器的近战攻击会被赋予属性。对拥有属性的人抵抗时请参照 属性 规则的修正。			
目标物体已带有属性时，不可赋予弱点属性或优势属性。若是普通的金属棒或碎木片则没有问题。			
射击武器的情况下，被指定武器全弹都带有属性来处理。			
〔属性赋予〕的物品视为魔法武器，对幽体也能产生效果。			

武器生成（武器生成）

目标值:16	消费灵力:4	效果范围:30m	效果时间:1 小时
产生可作为近战武器使用的武器。材质由「生成」所定义的事物决定。			
在施法者手中产生近战武器。武器形状可自由决定。可以从一目了然得看出「生成」属性所对应的武器材质。无论怎样设定武器形状在规则上也不会影响数值。			
使用生成的武器，可如常进行「近战攻击」「防御」。若未习得〔剑闪〕，则不可以此武器进行「射击」或「弹幕」。			
使用生成武器的情况下，「近战攻击」「射击」的伤害值将增加〔属性使〕等级的数值。这个数值可以和 近接武器 技能增加的伤害叠加计算。 生成武器造成的攻击带有对应的该属性，视为魔法武器，对幽体也能产生效果。			
生成武器只能由施法者使用。因任何理由与施法者失去接触的同时即告消灭。			

偏向（偏向）			
目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	效果时间:10 分钟

改变「生成」所定义的事物的流动。			
指定范围及流动方向。在效果时间内进入范围的目标，将朝指定方向运动并离开范围。			
进入范围之前，以及离开范围后的运动，遵照正常物理法则（或其他正被施展的能力）。			
成为目标的物体若没进入范围内，〔偏向〕即不具备任何效力。例如欲使池水向外流而使用水属性〔偏向〕的情况下，若池水干涸消失，则此后便不会再发生任何变化。若在〔偏向〕的效果时间内追加池水，则〔偏向〕也会对那些水如常运作。			
当周围充满目标物时，可在效果时间内持续地作出流动。例如若在空气中使用风属性〔偏向〕，由于会补充新的空气，所以便可持续地造出风。			
另外，使用光或暗属性的〔偏向〕便可如同设置镜子一般，改变眼睛可见到的影像。			
对固体使用时，以原样向指定的方向移动。			
流动速度即为侵入范围内时的速度，或以〔流动〕为準。			
这种场合时，速度为（〔属性使〕等级）m/s。例外的是，风的速度为 4 倍。			
流动方向可分散（散开成放射状等），但都必须指定为往范围外离开。另外，不可指定 180 度以上的转向，或交叉等复杂的流动。			
「推动」之类的其他规则则以〔推动〕为準。			
当复数个〔推动〕〔偏向〕产生作用的情况下，拥有最高达成值者发挥作用。			
使用〔偏向〕将对应事物从自己周遭反转回去的情况下，凡是使用了该项对应事物的「射击」「追击」「近战攻击」只要未能超过〔偏向〕达成值即无法成功。			
从范围内或对范围内的「弹幕」效果所造成的 D P 减少以及伤害值，都将减少「〔偏向〕达成值的十位数」的数值。			

流动（流動）			
目标值:16	消费灵力:4	效果范围:接触	效果时间:集中

移动「生成」所定义的事物，或改变形状，或同时进行。

可在「属性使的尺寸表」决定的范围内发挥效果。范围的边缘必须位于从施法者起 50m 以内。施法者即使不在结界内也可以自由地进行施法。

使目标物移动时，速度为（〔属性使〕等级）m/s。
例外的是，风的速度为 4 倍。

光源、影子和映像等也可以移动，但是光的速度不会发生变化。

物体的运动能够自由的操纵，不过施术者必须保持精神集中。如果是战斗中，无法进行防御行动以外的战斗行动。

用〔流动〕进行冲击时，难以用物理方式判定的话请参考以下的处理方式。

- 推动角色或生成物时，目标需使用身体+ 运动)，或是身体+ 飞行)进行抵抗判定。失败则被推动 10 秒（1 回合），从效果范围中暂时脱离。被推动的对象若在战斗中，则不可进行下次行动。只要施法者保持专注，每回合都可尝试以〔流动〕来推动。
- 被的目标若会飞且位于能充分回避的空间，或者不处于〔流动〕所移动的目标内，就视为回避自动成功。

即使位于目标物之内，也能遵从「从效果范围中脱离」的规则来试着回避。
回避失败时也能进行抵抗判定。

- 推动物体时，採用「 $\{(\text{知性})\text{or}(\text{感觉})\} + ([\text{属性使}]\text{等级}) \times 5$ 」，且适用重量规则。可举起至多「 $\{(\text{知性})\text{or}(\text{感觉})\} + ([\text{属性使}]\text{等级}) \times 5 \times 10$ 」kg 的物体。若在地面牵引拉动则为「 $\{(\text{知性})\text{or}(\text{感觉})\} + ([\text{属性使}]\text{等级}) \times 5 \times 15$ 」kg。
- 火、雷、光、暗之类，不具重量者无法「流动」。
- 无法藉由「流动」给予角色伤害。但是「在狭窄通路被水冲走数分钟」之类，长时间受到影响者不在此限。此时的影响由 GM 适当判断。

改变形状时只要抱持专注，在「尺寸表」范围内可以自由变化形状。可以分离为复数个部分。

如果考虑效果范围，在效果范围内可以使物体以相同的速度移动。另外，来到效果范围外的物体也能够移动，只是在范围效果外的物体不再受到「流动」的影响，按照自然的方式运动。

但全体体积不变。使用〔生成〕或〔消灭〕。效果结束后便维持该形状，若物理上无法达成便会毁坏。

〔流动〕需要指定形状时，和〔生成〕相同需要使用 想像 或其他技能进行判定。

〔流动〕对于判断该目标是否为自然事物并不造成影响。若移动的是自然物体则视为自然事物处理，若移动的是能力生成物则视为生成物处理。在移动自然事物时，会被〔禁则结界〕〔消灭〕简单地消去。另一方面，在移动生成物时，则有可能会被〔破魔结界〕〔解除魔法〕等消去。

当複数个〔流动〕〔偏向〕产生作用的情况下，拥有最高达成值者发挥作用。

9.2.2 追加能力

隐蔽（隠蔽）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:接触	效果时间:1 小时
在对应属性的环境内隐藏的对象或角色。			
隐藏的尺寸为直径 ([属性使] 等级× 2)m 的范围。			
隐藏的对象进行 隠密 判定时使用「 隠密 等级+ [属性使] 等级+3D6」。如果达成值很低，可以用[隠蔽]发动判定的达成值替换 隠密 技能的判定值。根据周围的情况，由 GM 判定发动的效果。例如，森林中(木)、岩石场(土)、白天(光)、夜晚(暗)等等，但是作为石墙(土)的情况下检定值-2，或者代用 隠密 技能时，实际的达成值-2。确实感到与背景不协调时（夜晚的光，白天的黑暗等）则完全没有效果。			
属性之手（腕）			
目标值:16	消费灵力:3	效果范围:30m	效果时间:1 小时
可以如同人类的手一般自由的操作属性的「生成」对应的物体。			
生成的「手臂」类似与普通手臂的大小和形状，对应物体需要有足够的体积（木的情况的话不止是树，草地也可以。） 施法者共享「手臂」的触觉，施法者可以像使用自己的手一样操纵「手臂」的活动。			
「手臂」获得与([属性使]等级)相同的{身体}特性值，可以使用与施术者的手形同的动作。「手臂」如果满足生长的条件，可以以([属性使]等级)m/s 的速度移动。			
法术期间，可以无视效果范围并可以离开施法者的视野。不过因为视野不会随着手臂移动，所以在视野外的功罪会变得困难。			
消耗一半的灵力（向上取整）无需判定就可以维持法术。			
强化攻击（強化攻撃）			
目标值:-	消费灵力:3	效果范围:施术者	效果时间:一瞬

使用属性强化攻击。			
强化由属性使用的「发射」「追击」「弹幕」，或使用[武器生成]做的武器的「接近攻击」「发射」「追击」「弹幕」。			
命中判断时（弹幕宣言时）消费灵力，为那个追加+1D 伤害或弹幕伤害+2（消费和增加固定）。这个伤害与优势属性的追加伤害一起计算。 关于追击，只要命中一律追加伤害。			
由于 1 次的攻击不能复数次使用该法术。			
对[觉醒]的目标使用无效。			
重现（再現）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:30 分钟
根据对应属性「生成」的事物，重现出现场的声音或影像。			
每种属相详细的区别：			
<ul style="list-style-type: none">● 金、水、冷气：由施法者接触对应属性的[生成]物并发动法术。物体的表面再次放映出某个时间的影像，从而回溯时光。所能追溯的时间由[属性使]等级决定，可参照[属性使]尺寸表，[m]在这里表示分钟。映出的影像的范围，限制于物体表面积。被放映出的影像的尺寸，最大直径为 1m。			
水：被放映出的影像为「场所所在的水面」。深度可以进行变化，在该处未存在水之前的景象是无法追溯的。			
金、冷气：如果在回溯的时间，[生成]对应的物体正在移动的话，会放映出移动时景象。另外要注意的的是，如果金属表面充满划痕会导致画质下降。			
<ul style="list-style-type: none">● 火：对应燃烧的火。这种情况时可以在火周围 10CM 的地方使用[重现]。			
可以选择火焰的任意角度生成影像，影像会在火焰中生成。			
所能追溯的时间由[属性使]等级决定，可参照[属性使]尺寸表，[m]在这里表示分钟。			
被放映的影像画面如同火焰般不稳定，尺寸大约是燃烧中的火焰的 5 倍大小。			
如果在[回溯]的时间，火焰正在移动的话，会放映出[火所能看到的]景象。			

<ul style="list-style-type: none">风：[重现]场所发出过的声音。 <p>[重现]的范围参照[属性使]尺寸表。所能追溯的时间由[属性使]等级决定。可参照[属性使]尺寸表， [m]在这里表示分钟。</p> <p>可以使用最高 10 倍的速度快进和倒带,但不能使用低于一倍的速度。</p>			
付出一半的灵力（向上取整），可以不用判定维持法术。			
阻碍（ 阻害 ）			
目标值:20	消费灵力:8	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
在一瞬间制造让对方行动困难的 debuff。			
技能目标数量相当于[属性使]等级。			
目标需要进行肉体抵抗,如果抵抗失败,之后的行动的达成值受到-2 的惩罚。[阻碍]的效果不会叠加,包括不同的属性。使用[加持]和[治愈术]可以解除法术。			
每种属相详细的区别：			
<ul style="list-style-type: none">木：用花粉进行阻碍,如果有[无需呼吸]的特性则无效。水：窒息的效果,如果有[无需呼吸]的特性或者妖力[水栖]之类的能力则无效。风：咆哮的噪音,如果没有听觉则无效。光：强烈的闪光,如果没有视觉则无效。暗：幻觉,由{感觉}+<感知/视觉>进行抵抗检定。 <p>PC 可以在设定时与 GM 讨论阻碍的效果以及如何进行抵抗。</p>			

在同属性的[适应]的影响下，不会受到[阻碍]的效果。

地利（近道）

目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m/参照解说	效果时间:1 小时
--------	--------	---------------	-----------

在对用属性的环境中，使移动更灵活。

所有在[属性使]等级米的直径范围内的角色与物体，在对应的环境中可以视若无物的移动，并且不会迷失方向。（木对应森林和草原，土对应泥土地，冷气对应冰面和雪地，水对应水中、水面上以及雾中）移动速度增加[属性使]等级米/秒。

冰面和雪地的环境时，改善为可以普通行走的程度。

水中的环境时，改善为可以自由移动，而无需学会游泳。水面上时，改善可以站立行走的程度。

如果是在[迷失之径]的环境时，两者进行达成值的对抗，如果[地利]的达成值大于[迷失之径]，获得[地利]效果的角色无视[迷失之径]的效果。

无论任何属性，如果飞行高于地面 5 米的话将会失去效果。（森林里按照地面计算高度）

付出一半的灵力（向上取整），可以不用判定维持法术。

追跡（追跡）

目标值:16	消费灵力:5	效果范围:参照解说	效果时间:1 小时
--------	--------	-----------	-----------

在对用属性的环境中，追踪移动者的痕迹。（木对应森林和草原，土对应泥土地，冷气对应冰面和雪地，水对应水中、水面上以及雾中）

施法者进行<追踪>技能判定时获得[属性使]等级的价值。如果<追踪>达成值低于[追踪]的发动达成值，则取高者。			
适应（適応）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:1 小时
对用属性，可以消除环境影响所造成的不利。			
目标角色和他所携带的东西，状态会超越自然的极限。他们在行动时不会受到对应属性所造成的影响。 <ul style="list-style-type: none">火：不会感到寒冷，在导致烧伤的环境中也不会受伤。土：如果是自然的土地中，可以自由的移动。在土中时无需呼吸。无法挖洞，在地下时不会弄脏衣服。水：无需获得[水栖]之类的能力，也可在水中呼吸。不会受到水压的影响。冷气： 不会感到炎热，在导致冻伤的环境中也不会受伤。光：在强光中，视觉也不会受影响。暗：在黑暗中也可以工作，相当于妖力[夜目]3 级。			
对象会附带[适应]所对应的属性。			
如果抵抗的话需要进行进行精神抵抗。			
物体也可以受到相同的效果。直径为[属性使]等级×2m 的范围内。火属性[适应]化的木材不会燃烧，水属性[适应]化的盐不会融化。			
对于攻击行动造成的损伤，除了因为属性造成的变化，不会有其他的减伤效果。			
光和水的[适应]可以使吸血鬼无视弱点。妖兽等对于特定环境具有弱点的生物也可以通过[适应]来消除弱点。			
付出一半的灵力（向上取整），可以不用判定维持法术。			
传达（伝達）			

目标值:16	消费灵力:5	效果范围:参照解说	效果时间:30 分钟
根据对应属性「生成」的事物，把声音传到别的场所。			
每种属相详细的区别：			
<ul style="list-style-type: none">● 金，水，冷气：在效果范围内，指定一个所知的可以被[生成]定义的物品，在它的表面上会映出图像，施法者也可以通过触摸在其他物品表面上映出图像。另外施法者通过接触，可以让物品的图像在指定范围内的另一个物品表面上映出，这样放映的图像尺寸最大为直径 1 米。显示影像的物体表面同时也附带了摄影的功能，摄影的质量受到物体的状况而定。（光洁的镜面上的图像[传达]到布满划痕的金属表面时，从金属表面几乎看不清东西，镜面上则可以获得模糊的图像。）另外如果物体过大，超出了[传达]的范围，那么只能放映出那个物体的一部分。通过搬动可以改变摄影的区域。效果范围为[属性使]等级×50m。● 风：传送施法者所在位置的声音到指定地点，所指定的区域不超多[属性使]等级×2m。（施法者可以控制大小）范围内的声音听起来就和施法者所在位置一样。这个效果不会因施法者听力受损而受到影响。施法者无法察觉的细小声音同样会被传送，听力更好的角色可以通过法术发现那些声音。在指定空间的外侧，无法听到声音。效果范围为[属性使]等级×200m。			
付出一半的灵力（向上取整），可以不用判定维持法术。			
防护（防護）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
防御时，附加「属性使」Lv*1.5（向上取整）的 DP。			
对象只有在[回避]和抵抗[弹幕]时才能使用附加的 DP，附加的 DP 为「属性使」Lv*1.5（向上取整）的值。			
追加的 DP 和一对任意角色使用，也可以和通常的 DP 组合使用。			
追加的 DP 不会影响行动顺序。			
如果[护盾术]与[防护]覆盖时，使用 DP 较多的一个。（例如剩余 4DP，新法术的追加 DP 为 6 则覆盖，为 3 则无效。）			

捕缚（捕縛）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:30 分钟
生成束缚对象的物体，封印对方的行动。			
对象可对[捕缚]的达成值进行回避判定（DP 自由使用），失败的话失去行动能力。			
受到[捕缚]的回合 DP 无法恢复。每回合取代攻击行动，可以使用 {身体} + 抵抗进行判定，战胜[捕缚]的达成值，可消去效果。			
另外，使用恰当属性的[流动][消灭]并超过[捕缚]的达成值的话，可以消去[捕缚]的效果。			
需要保持物体时时，[属性使]的判定可以参考重量规则。			
付出一半的灵力（向上取整），可以不用判定维持法术。			
迷失之径（迷い道）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:参照表	效果时间:1 小时
对应属性，限制指定环境中角色的移动。			
侵入法术有效范围内的角色进行，精神抵抗检定，失败的话在有效时间内无法逃出区域，也无法到达范围内的目的地。以光和物理等手段，使角色偏离目的地和路径。			
可以使用在：木对应森林和草原，土对应自然土地的地面和地下（无法在距离地表 5 米以上的上空发动，有树林的场合也是。），冷气对应冰面和雪地，水对应水中、水面上以及雾中。			
范围的直径为[属性使]发出尺寸表的 20 倍大小的圆形区域。高度在幻想乡的范围可以无限伸展。（因为也有需要操控天气的东西，大致先设定在云的高度。）			
如果角色使用了[地利]，则与[地利]的达成值对抗，如果[地利]的达成值较大则不受[迷失之径]的影响。			

输送（输送）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m/参照解说	效果时间:1 小时
根据预先制定的路径，移动对象。			
在效果范围内移动体积不大于[属性使]等级×2m 直径内的物品。路径由施法者事先制定。如果施法者距离物品不超过 30m 的话，可以中途改变路径。			
物体移动在每种属性[生成]所对应的物体上。（植物的话需要相互连接着）如果是水的话，可以在水面下移动。移动的总重量按照{知性}or{感觉}+[属性使]等级× 5，可参考重量规则，速度为[属性使]等级 m/s。			
法术实际发动时，移动范围视为包括物体的球形地区，球体沿着移动的路径移动。施法者可以决定支撑着物品的地面是否要一起移动。（土和草等）			
如果叠加施法的话，可以搬运 2 倍甚至 3 倍以上的重量。			
付出一半的灵力（向上取整），可以不用判定维持法术。			
抑制（抑制）			
目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m/参照解说	效果时间:30 分钟
抑制每个属性对应的现象。			
直径为[属性使]等级×2m 的圆形范围内。每种属性发动不同效果： <ul style="list-style-type: none">风：范围内不会产生声音，外面的声音也无法传递进来。火：范围内的火焰外观不变，但是温度变成与气温相同的程度。			
付出一半的灵力（向上取整），可以不用判定维持法术。			

属性使速查表

基本能力

觉醒（覚醒）	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:接触/参照表	效果时间:6 小时
赋予【生成】所定义的事物短暂的生命。				
广域效果（広域効果）	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:参照表	效果时间:1 小时
范围内操纵天气，产生对应属性的现象。				
消除（消滅）	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	效果时间:一瞬/永续
可将对应属性为「优势属性」的（面对对应属性为「弱势」）属性，将其【生成】所定义的事物给消除。				
生成（生成）	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	效果时间:1 小时
在空间内创造出被定义于对应属性【生成】的事物。				
属性赋予（属性付与）	目标值:16	消费灵力:3	效果范围:30m	效果时间:1 小时
赋予目标物体（大小为双手可持的程度）属性。				
武器生成（武器生成）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:接触	效果时间:1 小时
产生可作为近战武器使用的武器。材质由【生成】所定义的事物决定。				
偏向（偏向）	目标值:参照表	消费灵力:参照表	效果范围:30m/参照表	效果时间:10 分钟
改变【生成】所定义的事物的流动。				
流动（流動）	目标值:16	消费灵力:4	效果范围:接触	效果时间:集中
移动【生成】所定义的事物，或改变形状，或同时进行。				

追加能力				
隐蔽（隠蔽）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:接触	效果时间:1 小时
使目标在对应属性的环境内隐藏。				
属性之手（腕）	目标值:16	消费灵力:3	效果范围:30m	效果时间:1 小时
可以如同人类的手一般自由的操作对应属性【生成】的事物。				
强化攻击（強化攻撃）	目标值:--	消费灵力:3	效果范围:施术者	效果时间:一瞬
使用属性强化攻击。				
重现（再現）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:30 分钟
根据对应属性【生成】的事物，重现出现场的声音。				
阻碍（阻害）	目标值:20	消费灵力:8	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
妨碍受术者行动。				
地利（近道）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m/参照解说	效果时间:1 小时
使受术者在相应属性的环境中移动更灵活。				
追踪（追跡）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:参照解说	效果时间:1 小时

在对用属性的环境中，追踪移动的痕迹。				
适应（適応）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:1 小时
消除某些环境的不利影响。				
传达（伝達）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:参照解说	效果时间:30 分钟
利用对应属性【生成】的事物，把声音传到别的场所。				
防护（防護）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:10 分钟
防御时，附加【属性使】Lv×1.5（向上取整）的 DP。				
捕缚（捕縛）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m	效果时间:30 分钟
生成束缚对象的物体，封印对方的行动。				
迷失之径（迷い道）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:参照表	效果时间:1 小时
利用属性制造不利于移动的环境。				
输送（輸送）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m/参照解说	效果时间:1 小时
根据预先指定的路径，移动对象。				
抑制（抑制）	目标值:16	消费灵力:5	效果范围:30m/参照解说	效果时间:30 分钟
抑制每个属性对应的现象。				

追加能力与属性对应表

能力 \ 属性	木	火	土	金	水	风	冷气	雷	光	暗
隐蔽（隠蔽）	○	-	○	-	-	-	○	-	○	○
属性之手（腕）	○	-	○	○	-	-	○	-	-	-
强化攻击（強化攻撃）	-	○	-	-	-	-	-	○	-	-
重现（再現）	-	○	-	○	○	○	○	-	-	-
阻碍（阻害）	○	-	-	-	○	○	-	-	○	○
地利（近道）	○	-	○	-	○	-	○	-	-	-
追踪（追跡）	○	-	○	-	○	○	○	-	-	-
适应（適応）	-	○	○	-	○	-	○	-	○	○
传达（伝達）	-	-	-	○	○	○	○	-	-	-
防护（防護）	-	-	○	○	-	-	○	-	-	-
捕缚（捕縛）	○	-	○	○	-	-	○	-	-	-
迷失之径（迷い道）	○	-	○	-	○	-	○	-	-	-
输送（輸送）	○	-	○	-	○	-	○	-	-	-
抑制（抑制）	-	○	-	-	-	○	-	-	-	-
优势属性（優位属性）	土	金冷	水	木风 雷	火	土	火	木土 金水	暗	光

弱点属性（弱点属性）	金雷	水冷	木风 雷	火雷	土雷	金	火	金	暗	光
------------	----	----	---------	----	----	---	---	---	---	---

10.妖力与妖术

1. 妖力规则

1.1 妖力的习得

参考「妖力列表」，支付一定的特技点数即可习得。一般情况下，人类不能习得妖力。妖力的效果亦见该表。

2. 妖术规则

2.1 妖术的习得

妖术从规则上可以看做是将魔法的每个法术分别视为独立的能力而习得的东西。不过也有若干妖术特有的能力。详见「妖力列表」。若不与属性使组合，人类无法习得妖术。

创建角色时，除非种族能力中有明确说明，否则妖术最高只能习得 Lv 4。

此外，战斗系和精灵系法术无法作为妖术习得。部分法术（如【情绪术】）作为妖术习得时其效果有所变化（参见各自的规则）。

「妖术」的习得消费，如无特别记载则参照下表。

可以学习的妖力数目上限为「（最高的【妖力】Lv）+2 个」。种族能力给予的妖术不计算在内。

级别成长	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
消费点数	1	2	4	6	8	10	12	12
【妖术】的消费表								

2.2 妖术的成长

成长中提高【妖术】的级别时，最多使用升级获得的特技点的 60%（向上取整）。

【妖力】和【妖术】展现的是妖怪的特征能力，所以不像魔法那样可以系统的学到。学习新的【妖术】的话必须有适当的理由。学会新的【妖术】也可以看做妖怪在特征上的变化，故必须写清【妖力】和

【妖术】在使用时给别人留下的印象。GM 可以否定没有合适设定的【妖力】和【妖术】。另外经过一段时间（以年月为单位），才可以通过修行来学会新能力。因此，一次成长只能学到一个新的【妖力】或【妖术】。

2.3 妖术与技能的组合使用

【妖术】可以与技能组合使用，以重现「催眠的歌声」之类的效果。其规则如下：

•

组合技能

- 学会【妖术】的时候，需要选出一个技能与其组合。
用于组合的技能等级须不低于【妖术】等级。当【妖术】等级高于技能等级时，用于计算的【妖术】等级被技能等级取代。已组合的【妖术】使用技能的相关特性值取代{知性}进行判定。

•

判定的特性值的替换

- 技能组合后，进行判定时使用的特性值会被替换为与技能相关的特性值。选择的特性值在学会【妖术】时确定，并且不可更换。与技能关联的是何种特性值由 GM 来裁定。通常情况下关联特性值就是判定使用的特性值。

一般组合的例子：

- 舞蹈): {身体}
- 尖叫): {耐久}
- 歌)绘画)料理)等等: {感觉}
- 文学): {知性} (得到组合的效果，特性值不变。)
- 凝视): {意志}

以上仅供参考。

•

组合技能对判定的奖励

- 进行与技能组合的【妖术】，在判定时判定值+1。

•

发动时的限制

- 发动与技能组合的能力时首先需要设定好组合的技能。实用组合的【妖术】时，必须要使用设定好的技能（可以在学会时预先设定好技能的表现形式）。例如，在嘈杂的环境下不能尝试技能 歌)。目标必须能感受到相应的行动。例如，技能 歌)不能和法术【耳聋】组合。

与 绘画)文学)诗歌)料理)或者制造类技能等组合的情况下，可以理解为「现场做出的简易道具」。也可以认为是「预先准备好的道具」。此时这样的东西不一定需要对方看到或者吃到。当然，不可使用明显不可能携带的道具。GM 需要视情况来裁定携带的道具是否符合现场条件。使用预先制作的物品来发动技能与【妖术】组合的场合时，也需要注意发动的条件。例如为了与妖术组合而作画的场合，【妖术】的发动判定与灵力消费在发动时进行。

与技能组合而学会的【妖术】不能像普通的【妖术】（不与技能组合）那样用{知性}进行判定。必须通过与技能组合的方式使用。

•

隐蔽地使用妖术

- 如果是和技能组合使用的妖术，那么如果对抗对应技能的意志抵抗或感觉感知判定（最大 3D）没能成功的话，不管抵抗的成功与否，妖术的使用都不会被发现。虽然抵抗会正常进行，但是目标不会发觉自己成为了能力的目标，也不会发现这

时已经被使用了能力。如果抵抗失败，会正常受到能力的影响，但无法判断影响来自能力，也无法找到使用者。举例：如果受到了【睡眠术】的影响，将会产生那是自然的睡意的错觉。就算明知自己这时不可能产生困意，也无法自行发现这是由能力产生的效果（当然，玩家可以自由的从情况进行推理）。

2.4 与属性使的组合

与技能组合同样的，妖力也可以与【属性使】组合。详细的规则参考「属性使与妖术的组合」。仅当此时，人类才可习得妖术。

2.5 发动所需的时间

如果没有特别说明，使用一个法术大约需要 10 秒左右的时间。在战斗的情况下，每一轮可以使用一个法术。

2.6 妖术的使用条件

使用妖术的话，除非与技能进行组合，不需要动作。目标角色/物体必须在范围内，且与施术者存在视觉线，同时能正确把握其位置。且发动时间充足。满足以上三点即可发动妖术。

如果需要进行组合，在组合时需事先指定。

2.7 妖术的消耗灵力

无论是否进行组合，所消耗的灵力减少「妖术等级÷2（向下取整）」的数值，至少消耗 1 灵力。

2.8 抵抗判定

当法术的说明包括「可以进行精神抵抗」的时候，目标值=10+妖术等级+达成值 x2 的十位数，以 {意志} + 精神抵抗 进行判定，失败则法术正常生效，比如受到妖术【睡眠术】Lv 4 的角色的睡眠法术时，达成值为 26，则目标值为 10+4+5=19。其他抵抗的目标值计算方式相同。

施术者事先花三分钟时间集中精神时，DC+5，期间不能进行其它任何活动。

没有写明「可以抵抗」的法术，如果目标有抵抗的意愿的话，也可以用同样的规则进行精神抵抗。但是，要注意这个法术是否以角色为目标。

3. 妖力列表

动物交谈（動物会話）	消费点数:4
可以与无法理解人类语言的生物进行交流。 习得时，需从动物、鸟类、两栖类、爬行类、鱼中选择一个。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（水棲）	消费点数:2
可在水中呼吸，自由地游动也能做到。 可以在水中行动无碍。不会溺水。水中移动视同飞行处理。需要判定时，使用 {身体} + 游泳。 在水中进行战斗时，若不具备水栖能力，即无法从空中发动「近战攻击」。除此以外全部依照正常情况处理。	

变身（变身）	消费点数:5
<p>能够变身成预先设定好的动物或物品的形态。</p> <p>使用【变身】至少需要 10 秒左右的时间，每次改变形态需要消费 2 点灵力。</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>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。</p>	

灵体化（幽体化）	消费点数:8
<p>使实体消失，并灵体化。</p> <p>以自己的意志灵体化或是恢复实体。无需判定，可在自己行动时或执行其他行动的过程中同时进行。消费 2 点灵力。</p> <p>灵体化时不受物质的阻挡，可以自由地行动。</p> <p>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。同为灵体者可知同正常实体般互相影响。</p> <p>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 / 幻想判定，成功则可感应到灵体。另外，施展神术，阴阳术进行攻击会对灵体造成 2D 的追加伤害。（不与妖怪或怪异的种族弱点叠加）</p> <p>灵体化时，除了衣服及身上所持有的物品外，只能拿取魔法物品。拿取的同时，这些物品也随之灵体化。</p> <p>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。但会变得更加容易利用障碍物，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。</p> <p>灵体化不会被【解除魔法】【破魔结界】等法术解除。</p> <p>当你处于灵体化状态并在实心物体中的时候，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。GM 可以考虑更适当的处理方式。</p>	

黑暗视觉（夜目）	消费点数:每 lv 一律 2
<p>根据级别决定效果：</p> <p>等级 1：黑暗的不利减值减轻，由 GM 判断具体的数值，最多减轻 3 点。完全黑暗时仍无法视物。</p> <p>等级 2：自然黑暗的情况下视觉判定不会受到减值。完全黑暗的情况则获得与等级 1 相同的不利减值减轻效果。</p> <p>等级 3：完全不受任何黑暗的影响。</p>	

妖弹化（妖弾化）	消费点数:妖弹化的妖术的消费每 lv+1
<p>使用妖术，制作出子弹进行攻击。</p> <p>在已习得的妖术上追加妖弹化的话，该妖术将可被用于弹幕、射击、追尾的攻击方式。威力为（【妖术】Lv）D+ {特性值}。</p> <p>特性值一般为知性，但如果和技能进行组合的话也可使用别的特性值。详细规则参考战斗。</p> <p>不能生成与取得妖术不同等级的妖弹。此外，妖弹化后便不能取消。</p> <p>妖弹化的妖术的成长消费为各等级+1。</p> <p>妖弹化以后的妖术也能如通常一般进行使用。（能正常发动，支付消费的话也能进行【常在化】。与技能组合也和通常一样）</p> <p>习得时可以自由选择一种属性。没有属性也可以。</p> <p>关于攻击形态的样式，除了从手里发出，用吐息或视线也可以。规则上不对此进行限制。（在手腕被束缚的情况下能否击出妖弹之类的具体问题请咨询 GM）</p> <p>弹在攻击后马上就会消灭，变成小碎片，从而无法进行其他用途。至于「命中时会造成什么影响」，根据 DM 的判断决定。（比如冲击力，或者由于炎或雷属性而起火之类的）</p> <p>妖术不论是否能在战斗中应用都可以妖弹化，比如【治疗术】或【警报术】之类亦可用于弹幕。</p> <p>妖弹化之后的妖术如果和技能进行组合，则要看组合的技能能不能使用。习得时请慎重决定妖弹的使用方法。</p> <p>如果将已习得的妖术进行妖弹化，支付与该妖术等级对应的特技点即可。</p> <p>种族能力的妖术不能进行妖弹化。如果特别写明可以妖弹化的话，正常支付妖弹化的消费即可。</p> <p>妖弹化之后的妖术成长消费见下表。</p>	

级别成长	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
消费点数	2	3	5	7	9	11	13	13
妖弹化消费表								

妖术的常在化（妖術の常在化）	消费点数:每个妖术 8
<p>指定一个不低于 Lv 3 的妖术，为其增加常时有效的效果。</p> <p>无需消费攻击行动，即可获得在各法术的【常在化】栏中描述的效果，详细规则请参照各法术。</p> <p>写明不可【常在化】的法术对应的【妖术】即不可常在化。</p> <p>与技能组合而使妖术常在化的时候，最好能以某种形式和技能挂钩，但这不是硬性的规则规定。</p> <p>作为种族能力学会的【妖术】，通常不能直接常在化。须达到 Lv 3 并支付消费后方可。</p> <p>除非特别指明，常在化的能力是否发动由施法者自由决定。使能力有效/无效不需要特别的行动，战斗时在攻击行动同时决定也可。另外，因为这不是发动能力，所以常在化的能力及其效果在【破魔结界】等中也不会被解除。</p> <p>如果学会了复数的可以【常在化】的妖术，需要为每个妖术分别支付消费。不可重复为一个妖术追加【常在化】效果。</p> <p>【常在化】与【妖弹化】不同，视作获得妖术之外的其他能力。</p>	

4. 妖术列表

妖弹（妖弾）	目标值:-	消费灵力:-	效果范围:-	效果时间:-
--------	-------	--------	--------	--------

可造出用于攻击的弹丸。在没有习得其他的【妖术】时亦可习得，单独使用时效率比【妖弹化】差。习得妖弹后，可以发动弹幕、射击和追击。威力为「（【妖弹】Lv）D+ {知性}」。与技能组合使用时，可改为使用其他特性值。

关于攻击形态的样式，除了从手里发出，用吐息或视线也可以。规则上不对此进行限制。（在手腕被束缚的情况下能否击出妖弹之类的具体问题请咨询 GM）

弹在攻击后马上就会消灭，变成小碎片，从而无法进行其他用途。至于「命中时会造成什么影响」，根据 GM 的判断决定。（比如冲击力，或者由于炎或雷属性而起火之类）

妖弹化之后的妖术如果和技能进行组合，则要看组合的技能能不能使用。习得时请慎重决定妖弹的使用方法。

常在化：不可。

吸血・吸魂（吸血・吸魂）	目标值:18	消费灵力:2	效果范围:接触	效果时间:30 秒
<p>从自愿接受的对象，或者是行动不能的对象处吸取血液或精力。</p> <p>目标承受（【吸血・吸魂】Lv）D 的 HP 及灵力伤害，施法者则回复相同数值的 HP 及灵力。无论对方是否同意你吸血，这个行为都会让你处于行动不能的状态。伤害值与回复值可以在调整后低于骰出数值的前提下自由调节。</p> <p>受到【吸血・吸魂】的对象会变得意识模糊。</p> <p>在战斗中使用时，无法依靠擦弹点增加伤害值。</p> <p>通常来说不能够在战斗中使用。若目标为自愿或不能自由行动，除必须保持 30 秒内持续接触外（除非中断法术，否则施法者和受术者都不能进行攻击行动，并在回避判定上受-5 罚值），还要进行 3 回合的发动判定。</p> <p>可以被妖弹化，此时子弹并无吸收 HP 的效果。</p> <p>常在化：不可。</p>				

5.妖力与妖术速查表

妖力

动物交谈（動物会話）	消费点数:4
选择一个动物的种类，可以正常地与之交谈。	
水栖（水棲）	消费点数:2
能够在水中呼吸，并且能够在水中以与飞行相同的方式游泳。	
变身（変身）	消费点数:5
习得时选择一个生物或物品的形态，能够变身成所选定的形态。	
灵体化（幽体化）	消费点数:8
通过消除实体的形态，能够穿过所有物质性的阻挡。	
黑暗视觉（夜目）	消费点数:每 lv 一律 2
即使在黑暗中也可以看得到东西，根据等级可以适应不同程度的黑暗。	

妖术的追加效果

妖弹化（妖弾化）	消费点数:妖弹化的妖术每 lv 消费+1
----------	----------------------

以选定的妖术使用弹幕，射击及追击。	
妖术的常在化（妖術の常在化）	消费点数:每个妖术 8
为一个 Lv3 以上的妖术，追加常时有效的能力。具体的效果请参照各法术。	

妖术的特有法术

妖弹（妖弾）	目标值:-	消费灵力:-	效果范围:-	效果时间:-
不借助武器或其他能力，使用弹幕，射击及追击。				
吸血・吸魂（吸血・吸魂）	目标值:18	消费灵力:2	效果范围:接触	效果时间:30 秒
从自愿或行动不能的对象处吸取 HP 或灵力来回复自身。				

11.特技

1.特技概论

- 「特技」是指人类亦可习得的各种辅助性能力，大部分都会影响角色的战斗能力。
- 也包括使用武器战斗时作为基础的「锻炼」，以及其他一些赋予人物独特形象的特殊能力。

2.特技的获取

- 参考下表，支付一定的特技点数即可习得。其效果亦见下。

3.特技的使用

- 大部分特技，都被动为角色附加有利的辅助性的效果，不需要主动使用。
- 需要主动使用的特技可在任意合法的时机使用。
- 干扰/封印能力使用的效果对特技无效。

特技列表

被弹判定小（当たり判定が小さい）	消费点数:8
受到弹幕攻击时，DP 减少值-1，伤害值-1。	
计算擦弹时使用原始的 DP 减少值。	

擦弹判定大（カスリ範囲が大きい）	消费点数:8
获得擦弹点数时，每获取 3 点擦弹点数时可额外获得 1 点。追加的 1 点不计算在累计 3 点的点数中。	

气功（气功）	消费点数:1x（增加后[气功]等级）x5 点
使普通的格斗攻击能对幽灵造成伤害。	
每一个等级，使用格斗进行的近战攻击和射击的伤害追加 1D，弹幕伤害+1。	
必须习得[锻炼：近战武器/格斗]方可使用此能力。	

剑闪/波动（剣閃 / 波動）	消费点数:5
可以使用近战武器进行[弹幕]或[射击]。不可进行[追击]。	
[剑闪/波动]的攻击视为由能力生成，会受[精神障壁]效果的影响，不受[物质障壁]效果的影响。	
未习得[锻炼]时无法使用此能力。	

高速飞行（高速飛行）	消费点数:1 点 每次升级一律 2 点
在考虑速度时的<飞行>技能等级，抑或移动距离及速度的<飞行>判定值上增加等同本特技 lv 的加值。请注意泛用技能<运动>中包括<飞行>。	

集中力（集中力）	消费点数:8
放弃下一次攻击行动，为下次防御行动的 DP 消费上减去[DP 最大值除以 6（小数无条件舍去）]的骰数（最低为 3DP）。	
这个行动可以在防御判定前宣言，如果这个回合尚未进行攻击行动，则跳过本回合的攻击行动。如果已经进行了攻击行动（或攻击行动因为[集中力]等原因被放弃），则跳过下一回合的攻击行动。	
或者，放弃当前的攻击行动机会，使自己下一次攻击行动的 DP 消费减去[DP 最大值除以 6(小数无条件舍去)]的骰数(最低为 3DP)。	
如遇判定骰数有上限的情况，其限制会如常生效。例如，发动由[集中]而得到 4DP 减免效果的法术时，仍以 0DP 使用 3D6 来判定，而非以 3DP 使用 7D6 来判定。	
判定骰数没有上限的战斗行动中，可以采用后一种判定。	
此时，放弃攻击行动并不意味着角色在[待机]，所以也不会得到 DP 回复量增加的好处。	

报社（新聞屋）	消费点数:10
可以发行报纸，由于剧本的设置可能完全没有作用，所以获得此项特技必须有 GM 的认可。	
必须习得技能<报导>	
如果持有[现代文明的产物]诸如照相机或复印机等会更加方便，可以在报纸上附上照片。	
「印刷机是从熟人那里借用的」之类的设定也未尝不可。	
花费半日时间，以(知性)+<报导>进行判定，可在一部分地区或范围内流传情报。	
若报道的是一个人类村庄和魔法森林的一部分地区实际发生的事件，这样的情况下目标值为 16。	
报导的范围越大，目标值也会相应地上升。人类村庄+魔法森林(在村落附近的区域)则目标值提高为 20。	
如果要报导更遥远地方的事件的话，目标值+2 或更多。	
若是要扭曲真相则目标值+2 或更多，若是谎言且容易被拆穿(原本的事件已经广为人知)的情况，则目标值最低+5 或更多。	
如果报导能够利用关系人，则目标值-1 或更多。	

锻炼（鍛錬）	消费点数:与妖术相同(参照条目内的表格)
武器与其使用方法。可以选择(<[近战武器]>，<[射击武器]>)或是格斗。 请注意[锻炼：射击武器/小刀]与[锻炼：近战武器/小刀]间的差异，分别只能用在以小刀为射击武器和以小刀进行近战上。	
决定对应武器与使用法的伤害时，骰数为锻炼 Lv，使用弹幕时固定伤害+锻炼 Lv。	
如果武器可以使用[追击]，其基本伤害骰数为锻炼 Lv/2。	
使用未习得「锻炼」的武器时，有效锻炼 Lv-2，最低为 0。	
在建立人物卡时最高可提升至 LV4。	
成长中提高「锻炼」特技时，最多使用升级获得的能力点的 60%(无条件向上取整)。	

级别成长	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
消费点数	1	2	4	6	8	10	12	12
[锻炼]的消费表								

增加刻符（追加刻符）	消费点数:每 10 点+1
增加角色所持有刻符的数量。	

增加关系人（追加コネクション）	消费点数:每 3 点 1 人或每 3 点技能点 1 人
增加一位关系人，也可以用技能点数支付。	
如果能够判断角色在剧本中曾同该对象有过足以成为关系人的相遇，GM 可判定角色不需要支付点数即可取得该对象作为新关系人。	

增加财产（追加財産）	消费点数:每 1 点+5 円或每 1 技能点+5 円
增加角色所拥有的财产，也可以用技能点数支付。	

增加 HP（追加 HP）	消费点数:每 2 点+1
增加角色的 HP，SC 的 HP 也同样增加。	

增加灵力（追加霊力）	消费点数:每 3 点+1
增加角色的灵力最大值。	

使魔/式神/仆人（使い魔 / 式 / 下僕）	消费点数:15+
拥有服从自己的使魔/式神/仆人(以下的记载均以使魔统一称呼)。 标准的使魔依照角色创建规则，在各项级别上分配 C/D/D/D 来建立角色。	
每增加 5 点消费，可在使魔的任意一项上提高一个等级。	

初始符卡数量为 0，初始刻符数量为 1，关系人为 1 人。获得[增加符卡]时照常增加符卡的数量。
使魔被视为服从主人指令的 npc 对待，行动管理最终由 GM 执行。 使魔的行动根据 GM 的判断进行，但是不是非常重要的情况的话，把使魔的行动交给主人角色的玩家也可以。
主人的符卡亦可使用使魔的能力来设定。 例如，即使只有使魔能够施展[魔法]，也可以设定[魔法]的符卡。 在这种情况下，请注意若使魔处于不可行动的状态，便无法使用需要其参与的符卡。 [使魔]的能力所设定的展开型 SC 展开的场合，[使魔]或其持有者其中一方得到 SCHP。另外，[使魔]的能力所设定的消费型 SC 用于防御的场合，可为使魔或主人的其中一方提供防御效果。
使魔藉由成长等方式单独取得符卡时，视为使魔单独持有的符卡处理。 这种情况依照一般角色持有的符卡为标准。
主人昏迷(不包括睡觉)，或当 hp 为 0 的情况下，使魔会失去力量，变回妖怪化之前的生物或物体的外观。或失去一切能力。 这是在获得使魔时由玩家根据种族和[使魔]的设定所决定的事项。
主人成长时，使魔也会跟着成长。 将主人所成长的级别，全部降低一级后，即为使魔所获得的成长，可将其自由分配。 例如，主人分配 BCCD 的情况，则使魔得到的成长级别为 CDDE。 根据 GM 的判断，使魔也可以进行单独的成长。
在剧本中，如果能找到答应成为使魔的妖怪并且签订契约的情况下，那么 GM 就可酌情对消费点数及使魔的初期能力进行调整。
在参加剧本的 pc 中，有多人选择获取[使魔]的，由于角色数量增加可能造成的处理困难情况，限制可以取得使魔的人数为 1~2 人较好。

12.魔法物品

速查表

魔法物品

别墅	特技点：3
府邸程度的大屋。	
魔法屋	特技点：5
被法术保护的屋子。	
纯银武器	特技点：2
【近战武器】和【射击武器】的攻击可以对幽体造成伤害。	
真实之物	特技点：3+
充满属性之力的物体。常作为【觉醒】的载体。	
符卡	特技点：5
增加一枚符卡。	
人偶·傀儡	特技点：5
持有的自律人形。参考特技：【使魔·式·下仆】的设定。	
文明的工具	特技点：见下
外界的工具。或由河童所制作，外观和功能都与前者相同的工具。	
魔法袋	特技点：3
用魔法加持过的口袋。内部大约可以放 4~5 立方米的物品。	
魔法书	特技点：5
选择【魔法】中的一个系。可习得并使用此系的法术。	
魔法道具Ⅰ	特技点：【妖力】或【妖术】每级额外+1
可以使用一个【妖力】或者【妖术】的道具。	
魔法道具Ⅱ	特技点：10+
可以发动一个 3 级的【常在化】【妖术】的道具。不能发动此【妖术】的通常效果。	
魔法武器·防具	特技点：见下
详细参考 魔法武器与防具 。	

魔药	特技点：3
具有魔法效果的药。	
其他	特技点：1+
不具有数值效果的魔法物品，GM 可以根据情况自定费用。	

12.2 魔法物品列表

下表描述了物品的详细规则。下面介绍如何使用表。

道具名称：道具的名字。

费用：道具的价格，需要花费的特技点数。

别墅 特技点：3
<p>府邸程度的大屋。在别墅中可以使役 10 个左右内的女仆。她们被视作 NPC，但不能进行战斗，只能做家务。</p>
魔法屋 特技点：5
<p>被魔法保护的屋子。在规则上视为【障壁术】，其抵抗 DC 为屋主的 {意志} + 抵抗 $\times 15$。在主人需要的情况下，可以解除法术。</p> <p>如果这个 DC 在游戏中变得不可能达成，GM 可以根据情况自行修正。</p> <p>不会被自然界的火点燃。至于其他的灾害损毁由 GM 自行判断。对于物理攻击、能力、射击等直接的攻击方式没有抗性（耐久度只比普通的屋子强上一点）。</p> <p>门窗视为拥有永久的【闭锁术】，其抵抗 DC 为屋主的 {意志} + 抵抗 $\times 15$。屋主可以自由设定开锁的口令。</p> <p>魔法屋如果被破坏，大约会在一周左右的时间里自动修复。</p> <p>如果转让魔法屋，需要在原屋主准许的情况下花费 6 个小时左右的时间进行仪式。</p> <p>可以与【别墅】叠加，并获得其效果。</p>
纯银武器 特技点：2

【近战武器】和【射击武器】的攻击可以对幽体造成伤害。

使用射击武器时不必担心弹药数量，但也无法与其他人共享使用。（在规则上视为瞬间回收，或用某种手段补充弹药。）

如果不作为战斗使用，比如当做「裁纸刀」使用的话，共享没有限制。

真实之物（真实之石、真实之木等）

特技点：10 平方厘米大小花费 3 点，之后每增加 1 点花费，体积增加 30 平方厘米
使用【觉醒】时，判定值上限每+1 则花费+1。

寄宿着强大属性之力，对应着属性使的【生成】能力。在外观上，除了尺寸和普通的石/木/火/水没有太大的区别。

通常视为由【生成】能力生成的物品。由于其中寄宿的力量，以真实之石/真实之木为目标使用【觉醒】的时候，只需要花费平时一半的灵力。

如果切割真实之石/真实之木的话，寄宿的力量会流动到比较大的那块上。（如果完全平分的话，力量会随机的流动到某一块上）

保持着寄宿的力量的真实之石/真实之木，会在 3 天左右恢复原来的大小，当中混入的杂质也会同时被排除。

如果寄宿者力量的是气体或者液体的话需要相应的容器。如果是火之类的，无法依靠通常的方式加大火焰。

关于光和暗的力量，他们通常寄宿在其他的物体中。光的力量大约可以照亮它的体积*30 倍的范围，亮大约类似日光灯。暗的力量大约可以形成它的体积*30 倍的范围的影子，不会影响战斗，但是使用隐匿之类的技能可以获得+2 加值。如果是在晚上，那个地方会变得更暗，具体效果由 GM 来决定。光源如果盖上布的话就会被遮蔽。同理，暗源也可以用同样的方法遮蔽。

幻影没有对应的真实之物。

水或者植物、空气，如果被生物吃\喝掉的话会失去真实之物的力量。仅有被误食的情况下，真实之物若留下碎片，其中那个最大的碎片会继承真实之物的力量。

如果对真实之物使用【觉醒】，会受到尺寸规则的限制，但还是能使用更高等级的【觉醒】。这种情况时判定值上限每+1 则花费+1。

符卡

特技点：5

增加一枚符卡。

需要注意，符卡的数量和在实战中准许使用的数量并不同。

<div>人偶·傀儡</div> <div>特技点：参照【使魔·式·仆人】</div>	
如果设定自律人偶，请参照【使魔·式·仆人】，种族通常为付丧神。	
<div>文明的工具</div> <div>特技点：见下</div>	
<p>外界的工具。或由河童所制作，外观和功能都与前者相同的工具。这些外界的工具在幻想乡很难获取，可以利用幻想乡的科技制作出差不多的东西，不过即使花费点数制作也无法获得完全相同的东西。而且内部的结构完全不一样，即使取出里面的零件也完全不知道能派什么用处。它们只是外观和功能相同的两种东西。</p> <p>如果坏掉的话，大约花一周的时间可以修好。如果有耗件，并没特别描述的话，默认可以使用 10 次左右（用电池的物品可以使用 6 小时，或是待机一周），花一周时间拾荒或者拜托河童的话可以使其恢复原状。（但无法囤积备件）</p> <p>根据工具的不同，也会有相应的使用限制。例如，手机只能用于和幻想乡中其他拥有手机的人通话，GM 可以适当限制“河童的实验工具”。所以幻想乡里不能使用网络。</p> <p>如果是有关「文明的工具」，但并不做原本的用途只是因为猎奇而收藏的原因，或者根本无法修复的东西。GM 可以将其视为文明利器，但无需 PC 支付费用。例如，因为漂亮而收集的碎日光灯管。</p> <p>可以从下表挑选【文明的工具】。也可以和 GM 讨论不在下列的工具，其实际效果及消费由 GM 决定。</p>	
宝丽来相机：可以马上照出照片的相机（显像大约需要 1 分钟）。可以装 30 张相片。没有消去弹幕的能力。	特技点：4
数码相机：可以拍摄短片的照相机。有 2G 的内存。只有相机的话无法印出相片。没有消去弹幕的能力。	特技点：4
带耳机和话筒的录音器：1G 内存的 IC 录音机（设定大约是 1000 分钟，估计音质不会太好），使用集音麦克风，也可以使用指向性麦克风。	特技点：4
手机：获得一对手机。有通话和短信功能，不过幻想乡大部分手机都没有邮件和数据传输功能（如果支付相应费用则可开通）。手机基站非常少，网络也只是实验的程度。GM 可以设定 NPC 河童带着手机，不同种类的手机之间无法通话。另外 GM 可以设定没有手机基站的地方无法通话，基站大部分分布在妖怪山的河童聚集地以及人之里。偶尔手机也会联系上外界。	特技点：4
对讲机：获得一对对讲机。只有通话功能，无需基站。但因为需要调整频率，需要用 {知性} + 电子机械（学术系技能）进行目标值 16 的检定。如果是预先设定好的，则不需要检定也可以通话。偶尔也会收到外界的无线电波。	特技点：4
收音机：便携型。经常可以收到河童的测试电波。偶尔也会收到外界的节目。	特技点：3
打印机：无法搬运。放入内存卡就可以打出里面的照片。有电脑的话，可以在一夜印刷出大量的报纸。只要是正常的使用，无需考虑墨水（墨粉或色带）和纸张的消费。	特技点：3
台式电脑：比现代的老一些的型号，而且不能用来上网，软件和一般家庭用的差不多。	特技点：4

手表：知道正确的时间。	特技点：1
手电筒：电池足够使用 24 小时。十分明亮。	特技点：1
红外线成像仪：即使一片漆黑也能看到热源，可以看到温度分布的情况。	特技点：3
激光笔：指向一点的光线。如果用来照对方的眼睛，可以使用【知性】+【射击】进行命中判定，对方回避失败的话，到自己回合结束前受到视觉-3 的惩罚。	特技点：3
激光测距仪：清楚地知道距离。	特技点：2
红外线传感器：纽扣电池大小的东西。总共 4 组+1 个电波接收器。传感器被触发时，会通知接收器发出警报或震动。传感器的有效探测距离为 5 米，接收器可以收到 30 米内的信息。	特技点：2

魔法袋

特技点：3

用魔法加持过的口袋。可以拿在手中或绑在腰上，内部大约可以放 4~5 立方米的物品。袋子的外观可以自由设定。没有办法装入比袋口还大的东西。即使随意的把东西装进袋子，袋子里的物品也会被整齐地摆放。

魔法书

特技点：5

选择【魔法】中的一个系。可习得并使用此系的法术。

魔法道具 I

特技点：【妖力】或【妖术】每级额外+1

可以使用一个【妖力】或【妖术】的道具。

选择妖力时，只有拥有或穿戴着此魔法道具时才能获得其效果。如果担心跑团时会出现混乱，请事先设定好魔法道具的外观样式。

选择妖术时，不能使用魔法道具的话就无法发动。魔法道具的使用方法请事先设定好。

不和技能组合的情况，使用【知性】+【魔法道具 I】等级进行判定。

按照【妖术】规则减少灵力消耗。

根据【魔法道具 I】的外形，可以与相应的技能进行组合。这种情况时使用【妖术】与技能组合的规则。使用适当技能可以改变所依赖的特性值，并且判定值+1。用于组合的技能等级若比【魔法道具 I】等级低，进行判定时【魔法道具 I】的等级视为与技能同等级。

【魔法道具 I】的【妖力】或【妖术】等级可以进行成长。费用相当于正常的【妖力】或【妖术】成长费用每等级+1。对于没有等级的【妖术】，也只需支付正常【妖术】费用+1。

如果支付相应的费用，可以进行【妖弹化】和【常在化】。【妖弹化】的费用为「普通【妖术】【妖弹化】成长费用+2」。【常在化】的费用是 8 点。（注意：不是 9 点）

与【妖术】的成长限制相同，一个【魔法道具 I】的成长花费不能超过总点数的 60%。（向上取整）

魔法道具 II 特技点：10+
选择一个【妖术】，获得相当于其 3 级时的【常在化】能力。无法使用【妖术】的主动效果。
只有持有【魔法道具 II】时才有可能获得妖力的效果。如果担心跑团时会出现混乱，请事先设定好【魔法道具 II】的外观样式。
所选【妖术】仍可以进行成长。成长的花费为正常【妖术】的一半。（向上取整）
与【妖术】的成长限制相同，一个【魔法道具 II】的成长花费不能超过总点数的 60%。（向上取整）

魔法武器· 利剑· 魔法防具 特技点：参照详细
性能高于普通物品的魔法武器与防具。需要由玩家或 GM 自行设定。可以参考 12.3 魔法武器与防具篇。

魔药 特技点：3
拥有魔法效果的灵药。拥有的人可以发挥魔药的效果。以使用的人为对象，相当于发动了 3 级的【魔法】，达成值为 18。即使是达成值 19 以上的魔法，也只需 18 即视为成功。 可以设定以下法术： 【恢复术】【治愈术】【睡眠术】【魅惑术】【混乱术】【遗忘术】 【变形术】【隐身术】【目盲术】【耳聋术】【强化术】
已消耗的魔药在故事结束后补充。

其他 特技点：1~
没有具体数值的魔法物品，由 GM 来决定费用。例如会自动工作家具等。如果有什么好用的魔法道具，可以在想到后再决定费用。

魔法武器与防具

速查表

共通能力
基础附魔
魔法武器和防具所必须的附魔。武器可以攻击非实体。可以选择属性。

非实体
不会受到类似[墙壁术]的影响，也不会被通常的物体或能力接触。
锋利
当此能力存在时，无视[障壁术]的影响。

魔法武器能力
威力强化
[射击]获得（[威力强化]Lv）D 追加伤害，[追击]获得([威力强化]Lv/2)D 追加伤害（向上取整），[弹幕]获得+[威力强化]Lv
防御强化
[防御]行动时判定值+（〔防御强化〕Lv）。
行动强化
决定行动顺序时数值按照（剩余 DP+〔行动强化〕Lv）。
接近强化
接近行动时的[回避]判定+（剩余 DP+〔接近強化〕Lv）。
命中强化
武器的[射击]和[近战攻击]的命中判定+1。追击的达成值+（〔命中強化〕Lv）。

魔法武器的限制能力
威力下降
[射击]降低([威力强化]Lv)D 伤害，[追击]降低([威力强化]Lv/2)D 追加伤害（向上取整），[弹幕]获得-[威力强化]Lv 的伤害
沉重
[命中]和[接近]的判定值-(〔沉重〕Lv)。并且使用沉重武器需要一定的{身体}。
吸魂
每次[攻击]和[防御]时，会被吸取(〔吸魂〕Lv×2)的灵力。
吸血
每次[攻击]和[防御]时，会被吸取(〔吸魂〕Lv×2)的 HP。

魔法防具的能力
回避强化
[回避]判定值+(〔回避強化〕Lv)。
擦弹强化
在可以获得 1 点以上 G 点时，G 点获得数+(〔擦弹強化〕Lv)。
饰品化
成为戒指或项链之类的装饰品。
抵抗强化

抵抗判定值+([抵抗强化] Lv) 。
防护
[弹幕]以外的伤害-([防护] Lv×3)，[弹幕]的伤害-([防护] Lv) 。

12.3 魔法武器与防具的细节

获得[魔法武器与防具]时可以自由选择能力并支付相应的特技点。有等级设定的能力需要一级一级升。

12.3.1 魔法武器与防具的成长

武器的成长首先需要支付相应的特技点。但更重要的是需要一个合情合理的理由。GM 可以视情况稍微的减少成长所需的花费。但要适度，不能让别的 PC 因游戏不平衡而产生争执。

12.3.2 获得新的魔法武器与防具

如果在一个故事中 PC 获得了一件魔法物品，在这个故事中 PC 可以自由使用它。但在故事结束后，GM 有权利收回该魔法物品。如果 PC 很喜欢这件物品的话，则需要支付相应的特技点。当 PC 拥有数个魔法武器，在攻击时需要选择一把，只有被选择的武器可以发动效果。

12.3.3 共通能力列表

下表描述了物品的详细规则。下面介绍如何使用表。

道具名称：道具的名字。

费用：道具的价格，需要花费的特技点数。

基础附魔	特技点：5（魔法武器和防具所必须的附魔）
魔法武器和防具所必须的附魔。因为很重要，所以再说一遍。 魔法防具默认为铠甲的外观。 使用魔法近战武器和魔法射击武器可以对幽体造成伤害。并且装备魔法射击武器后可以使用[追击]。 可以设定一种属性，使用该武器时全部附带该属性。 如果是防具，视为使用者具有这种属性。 近战武器会受到[障壁术]和[墙壁术]两者的影响。射击武器攻击有实体的物品时会受到[墙壁术]的影响，攻击虚体时会受到[障壁术]的影响。 使用射击武器时不必担心弹药数量，但无法交给其他人使用。（在规则上视为瞬间回收，或用某种手段补充弹药。） *「为什么明明可以打出弹幕的数量，为什么却不能借给别人使用？」。在扮演上，限制只局限于战斗。如果不作为武器，比如把魔法远程武器的「小刀」当做「裁纸刀」使用的话，则没有限制。	
非实体	特技点：3

类似于火或者光的东西。

不会受到[墙壁术]的影响。也无法触及普通的物体和能力。但是可以自由的触及到具有特殊能力的人。

不能和[锋利]叠加。

只有在初次设定魔法武器的能力时才能获得，无法在之后通过成长得到。

锋利	特技点：3
虽然作为魔法物品，这个算不上是魔法的特性。但是具有这个特性的物品性能远高于普通制品。不会受到[障壁术]的影响。但需要用感觉+<感知/幻想知识>来判定是否能发现障壁。	
不能和[非实体]叠加使用。	
只有在初次设定魔法武器的能力时才能获得，无法在之后通过成长得到。	
其他方面和魔法武器完全相同。如果是射击武器，同样可以使用追击。	

12.3.3 魔法武器的能力列表

下表描述了物品的详细规则。下面介绍如何使用表。

道具名称：道具的名字。

费用：道具的价格，需要花费的特技点数。

威力强化	特技点：参考下表				
[射击]获得（[威力强化]Lv）D追加伤害，[追击]获得（[威力强化]Lv/2）D追加伤害（向上取整），[弹幕]伤害+[威力强化]Lv。最高可以升到5级。					
因魔力而增加其威力的武器。					
费用表					
等级	1	2	3	4	5
费用	5	10	15	20	25

防御强化	特技点：参考下表				
[防御]行动时判定值+（〔防御强化〕Lv）。最高可以升到5级。					
因魔力而获得了防护的效果。					
费用表					
等级	1	2	3	4	5
费用	4	6	8	10	12

行动强化	特技点：参考下表
决定行动顺序时数值按照（剩余DP+[行动强化]Lv）。最高可以升到5级。	

费用表					
等级	1	2	3	4	5
费用	4	6	8	10	12

接近强化		特技点：参考下表			
[接近]行动时的回避判定+（〔接近强化〕Lv）。最高可以升到 5 级。					
因魔力而能挥舞的更远的武器。					
费用表					
等级	1	2	3	4	5
费用	4	6	8	10	12

命中强化		特技点：参考下表			
武器的[射击]和[近战攻击]的命中判定+1。追击的达成值+（〔命中强化〕Lv）。最高可以升到 5 级。					
因魔力而变得更为精准。					
费用表					
等级	1	2	3	4	5
费用	4	6	8	10	12

13.成长分配表

等级（ランク）	A	B	C	D	E	F
特性值（特性値）	10	8	6	4	2	1
技能（スキル）	18	15	12	9	6	3
特殊能力（能力）	12	10	8	6	4	2
HP 系数（HP 係数）	0.8	0.6	0.4	0.2	0.1	0.1
符卡（スペルカード）	0.7	0.6	0.5	0.4	0.3	0.1

特性值的成长

特性值（特性値）	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	n→n+1
升级花费（コスト）	1	2	3	4	5	6	7	n+1

技能的成长

等级（レベル）	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
升级花费（スキルのコスト）	1	2	3	4	5	5	5	5

特殊能力的成长

等级（レベル）	0→1	→2	→3	→4	→5	→6	→7	→+1
神术· 阴阳术	5	10	15	20	25	25	25	25
神术· 阴阳术(术式)	3	6	9	12	15	15	15	15
魔法	5	10	15	20	25	25	25	25
属性使	4	8	12	16	20	20	20	20
妖术	1	2	4	6	8	10	12	12
妖术（妖弹化）	2	3	5	7	9	11	13	13
锻炼	1	2	4	6	8	10	12	12

最近有很多小朋友向我抱怨。

“哎呀四月，车卡太麻烦了，规则看不懂啊”

于是四月默默望向曾经抱着日文规则书痛苦不已的小伙伴们。

“魂淡！白帮你们汉化了么？”

虽然想这么怒吼，但是四月只是默默发了一个流汗的表情。

没办法啊，毕竟小学生是需要照顾和引导，一旦得罪到立刻撕卡跑路。

“这年头 DM 不如狗啊”

咳咳，扯远了。

先不说上述结论是如何得出的，最近发现规则的可读性的确很差，这可能需要二次修订才能解决，在此之前只能先写个攻略了。

步骤 1：级别分配，ABCD 每项只能选一个，所以选了 Rank A 吸血鬼的小朋友就没有 Rank A 的特性值选了。

提示：先决定好种族，别的可以再调整。

分配好等级以后小朋友一定忍不住来问我了，“哎呀四月啊，选好了等级，那些数字有什么用啊？”。急个蛋，现在就要进入下一个步骤。

步骤 2：特性值，特性也就是所谓的属性点，加特性值也就是网游常说的加点，相信网游经验丰富的

小朋友们一定都很擅长。身体决定力量，体质决定血上限，知性决定法术成功率，感知决定闪避，意志决定法术上限。

提示：无论特性选什么 Rank，每项最多只能加 6 点，最少需要加 3 点。

加完点就能计算出 HP、MP、DP、DP 回复等数值了。这些都有现成的公式。

*提示：HP=10+耐久*4，灵力=意志*4，DP=10+身体+意志+耐久，DP 恢复量=(知性+感觉)/3 (向上取整，最低 2)*

步骤 3：选择**能力与特技**，能力与特技是游戏最重要的属性之一，他们决定着你的角色的伤害，一般来说能力是与种族相辅相成的，每个种族一般都会有偏重某项能力的强化，当然屌丝人类是没有的，她们只有钱，小朋友一定又要说了，“哎呀四月，既然如此，我不做人了！”玩蛋去吧——咳恩恩，高贵优雅的我不会这么粗鲁的。只不过开团时不小心把伤害骰从 D6 换成 D20 什么的，那真的是不小心的。

提示：人类无法学妖术，妖精怪异擅长元素使，河童擅长道具，恶魔擅长魔法，魔法使擅长所有法术，近战角色需要修炼锻炼。

步骤 4：选择**技能**，我们都知道东方的特色就是 SC 规则下的弹幕战斗，而作为回合制 RPG 的千幻抄自然也是将弹幕战进行到底。技能主要的作用是影响行动的成功率，加对正确的技能会帮你节省大量的 DP 和时间。一般来说技能分为战斗技能和生活技能，新手的话就把点数主要投入到战斗技能吧，侦测、知识之类的就交给老手队友吧，毕竟对你来说保命才是最重要的。

战斗技能里又分为攻击技能和防守技能。攻击技能主要分为弹幕、追击、射击。弹幕和追击都属于群体攻击技能，用于削弱对方 DP，射击是单体技能，是一击必杀的主要手段。防御技能主要分为闪避和抗性，听名字就知道都很重要，能加满的话一定要加满。

提示：新卡的技能最高可以加到 4 级

步骤 5：写**符卡 SC**和**联系人**。关于 SC 的做法无它但中二也，SC 的名字想不出？快去看中二病找灵感啊！至于联系人，既然你来玩东方的 TRPG，那么多多少少认识几个东方的角色吧，联系人就照你熟的填吧。什么？你只喜欢人设？对人物都不熟？现在流行舰女人了知道不？还不赶快滚粗？

提示：新卡的联系人有三个，SC 也是三个。想要更多的话就花点数买。

步骤 6：**战斗关联**。终于到了最后一步了，小朋友们有没有智商被完爆的感觉啊，如果没有那么恭喜你，你的智商玩 TRPG 什么 DND 啊 COC 啊也完全没问题了。言归正传，那么战斗关联又是个什么东西？战斗关联是为了在战斗时简化计算，把经常用的加值事先计算好，加快游戏进度的一个手段。常用的加值有弹幕、射击、闪避、抵抗等等。新手的话建议把所有学过的战斗技能全都写进战斗关联。

提示：这步很重要，一定要自己填。

那么经过以上的 6 步，人物卡也差不多做完了，那么你有没有建好自己的人物卡捏？

说起来还有一件比建人物卡更麻烦的事情，那就是，找到带自己玩的 DM。。。。

干嘛这样看着我，我只包培训不包就业啊