

# 属性使法术列表

属性使的法术列表，分为基础法术和进阶法术。下述[法术等级]为【属性使】。

基础法术只要习得了1级的【属性使】都可以使用，追加法术需要单独习得。

## 基础法术

<属性>生成			
环数：0+	属性强度：0+	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：区域	持续时间：[法术等级]回合，延续	豁免鉴定：无
生成对应属性的物质。			

创造自身属性，或某一个[生成属性]的事物。无法在[劣势属性]已经占有的区域施放。当事物为实体时，会自动挤开其位置的气体 and 液体，而范围内有其他固体的场合，不会再已经被占有的位置生成。当事物为非实体时，不会受到其他事物的影响。生成物状态一经生成便恒定下来，可以后续通过一个半动作进行更改。

- 属性强度上升与环数相等的数值。
- 依照施法者意志，生成物可以自然运动或者停留在原地，即便其本来就具有重量。选择停留在原地的场合，固体生成物可以承载对应[生成]环数x10kg的重量，超过负重则生成物坠落。
- 一次生成可以在有效范围内分为多个部分进行释放。未指定形状则为球体，但不会是精确的形状。指定形状的话，依情况环数上升1~3环。1环为几何体，2环为碗程度的东西，3环为有一定花纹或模样的工艺品。不能用来直接生成具有复杂机械结构或者空间构型的物品。
- 可以在施放时声明使用的施法时间，半动作则判定值-4，整轮+4，跨轮每轮再+4，但不超过[属性使]轮。
- 生成物会在1h后自然消失，施法者可以在任何时候以直觉解消法术，不占用动作。自然消失时可以选择支付生成时消费的灵力的一半（向上取整）来无需判定延长其1h存在时间，即使此时生成物已经超出了施法距离。可以通过+1环，灵力消耗+8以制成永久生成物，此时物体大小限制在1.5m以内。
- 生成物视为借由能力产生的物品，可以被探查。
- 当选择制造风声、光或者影子时，效果可以按照[幻影术]处理。
- 生成事物为实体时，也可以选择生成墙壁来进行遮挡。此时参照遮挡规则处理即可。墙壁硬度为[属性使]，生命值为[属性使]x5。

<属性>冲击			
环数：0+	属性强度：2+	法术成分：姿势、语言	施法时间：0.5标准动作+
施法距离□30m	目标：区域	持续时间：立即	豁免鉴定：回避减半
创造自身属性的小规模爆发攻击敌人。			

产生短促的属性脉冲攻击敌人。基础伤害为{主属性}/2+【属性使】d3□影响范围为直径0.5m□

- 属性强度上升2+[属性]冲击环数。
- 可以藉由环数+0.5，使伤害提升1d3□
- 可以藉由环数+0.5，扩大影响范围直径5m□一格）。
- 可以藉由施法动作+0.5标动，使判定值+4。
- 目标可以尝试脱离区域，或者借由一次同等难度的闪避检定来减半伤害。（见从效果范围中脱离）

<属性>消灭			
环数：0+	属性强度：0+	法术成分：姿势、语言	施法时间：0.5标准动作+
施法距离□30m	目标：区域	持续时间：立即	豁免鉴定：回避减半
消灭了优势属性的造物。			

消除对应属性为[优势属性]的生成物或具有[优势属性]的法术。可以对优势属性目标造成{主属性}/2+【属性使□d6伤害。

- 对应属性的属性强度下降[属性]消灭环数，自身属性强度上升[属性]消灭环数。
- 伤害、环数相关的调整同[属性]冲击。
- 目标若为自然存在的事物，发动成功即可直接消灭。
- 目标若为被能力生成的事物，则需要将本法术达成值与对方[生成]的达成值进行比较，更高才可消灭，否则无影响。
- 目标若为法术，则需要与法术达成值进行对抗，成功则法术效果结束。
- 可以借由消灭来进行雕刻作业，此时，<雕刻>获得[消灭]环数的工具加值。

<属性>广域生成			
环数：0+	属性强度：4+	法术成分：姿势、语言	施法时间：1轮
施法距离□30m	目标：范围内任意区域	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：无
在区域内大规模持续生成属性造物。			

生成[属性]在[广域生成]一栏内部的效果。额外的范围变为原有额外范围x20.高度视为200m□

- 需要当前属性强度大于8才能释放。每提升一环，所需的最低属性强度-1。当当前属性强度低于这一值时，广域生成自然解消。
- 属性强度每回合上升2+环数/2。
- 你可以选择合理范围内，自身周围的任意大小的区域中进行广域生成。
- 持续时间内可以以直觉解消，不消费动作。
- 范围内已有其他[广域生成]作用的情况下，如果不存在克制关系则共存。如果存在克制关系，则需要进行环数对抗。新展开的环数较大则以新的[广域生成]效果取代原有效果，否则无效（克制方视为环数+1，先展开的一方有等环数胜出的优势）。
- 广域生成的效果可能引起其余的妖怪或者巫女的注意，请使用时注意这一点。

<属性>觉醒			
环数：0+	属性强度：0	法术成分：姿势、语言	施法时间：1轮
施法距离□30m	目标：不大于一角色的目标	持续时间：[法术等级]小时，延续	豁免鉴定：无
赋予对应属性的「生成」所定义的事物暂时的生命。			

暂时赋予一个对应属性的物体生命。该物体具有10+5\*当前属性强度点hp□以及总计[属性]觉醒环数\*3+6点特性值。

- 只能在属性强度大于3时发动，当属性强度小于3时，觉醒自然解消。
- 一般可以生成类人型的事物。针对大型物体的一部分施展，并未特别指定形状的情况下，则会形成

人型轮廓。可以借由[生成][流动]或其他手段来造出形状，也可能就以原始型态[觉醒]。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。具体形态如何与GM商定。

- [觉醒]的目标具有的技能为 隐密 感觉 身体抵抗 精神抵抗，以及其余自选的[觉醒]环数/2个技能。这个技能不一定需要是玩家掌握的，技能等级为[属性]觉醒环数。此外，根据属性，若是风则具备 飞行，若是水则具备 游泳 等。[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）。如果选择了玩家已掌握的技能，在玩家进行该技能判定时可以协助玩家进行判定，判定值增加不超过[觉醒]环数/2。
- 觉醒物每存在一小时，属性强度-1。每命令它执行一个工作，属性强度-1。
- 非实体无法持物，而水即使可以流动搬运物体亦无法持物。
- 具有人类儿童程度的智能，视为听从施法者命令的□□□处理。可以进行一般对话，也可以由施法者经由传心术对话。
- [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[觉醒]环数次，与施法者所习得的属性相同的某一项进阶法术。能力发动时，能力的发动者会知道这个情况，觉醒物施法的法术判定值固定为施法时角色的[属性使]\*2。
- 觉醒的事物每3点属性强度只能存在一个。（当地有6点属性强度就能制造两个，第二个属性强度小于6时自动解消，以此类推）

<属性>流动			
环数：0+	属性强度：0	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：不大于一角色的目标	持续时间：[法术等级]小时，延续	豁免鉴定：无
你改变了[生成]所定义的事物的运动状态。			

使目标物按照所指示的方向移动。物体速度仍然维持原有速度，但每轮可以减速或加速[属性使]m/s□例外的，风速度变化为一般的4倍。

- 推动的实体物体最大重量为[属性]流动环数\*10kg。离开法术范围的物体依照自然规律运动。
- 对于非固体物体，可以对物体不同部分指定不同的方向。
- 可以使用实体物体进行冲击，此时按照物理性伤害规则处理。
- 光源、影像等可以流动，但是光速不会发生变化。
- 在法术持续时间内，施法者必须保持专注。若在战斗中，每轮需要0.5标准动作维持法术，否则法术解消。
- 维持法术时，在自己的回合，可以以半动作自由变换移动的模式。可以借此指定非固体物体的形状，此时再次进行发动判定，成功则物体变为对应形状，失败物体按照之前的方向继续运动。

<属性>赋予			
环数：0+	属性强度：-2	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离：接触	目标：见说明	持续时间：维持	豁免鉴定：无
属性之力凝集与武器上，使得它更加的精良。			

施法者暂时成为目标身上的武器或者防具的附灵。若目标为魔法物品，则目标值+[魔法物品等级]x2□

- 此法术无法被扩大范围，但可以扩大施法距离。
- 成功时，施法者暂时消失，无法进行自己的回合，并于目标每回合开始阶段消耗3点灵力。灵力不足时会消耗全部灵力，并且法术在下一轮进行至施法者的回合时结束，进行自己的回合。失败则无效。施法者可以在法术持续的任意时刻以直觉解消法术，此时自身出现在施法时所处在的格子。若格子已被占有，则自由选择相邻的格子，在进行到下一轮你的回合时行动。
- 附灵期间，道具获得额外的[属性赋予环数]x5+[属性使]x2的附魔点数，同时带有被赋予的属性。此时武器攻击可以作用于灵体并受属性规则影响。可以选择自由增加本法术环数以获取更好的效果。
- 若道具在附灵期间被破坏，施法者受到[属性赋予环数]x2的伤害，并视为法术解消。
- 目标道具若已获得属性或原有属性（仅限法术影响或附魔），则无法赋予其弱点属性或优势属性。

施法者也可以选择不进入对应武器，此时施法者正常进行自己的回合，持续时间为[法术等级]回合/分钟。道具获得[属性赋予环数]点附魔点数，且带有被赋予属性。

<属性>武器生成			
环数：0+	属性强度：-3	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：自身	持续时间：[法术等级]小时，延续	豁免鉴定：无
一把由属性之力汇聚而成的武器出现在你的手里。			

生成一把具有对应属性的近战或射击武器。使用此武器进行攻击时，判定值获得+[武器生成环数]/2的加值，伤害获得+[武器生成环数]的加值。

- 该武器同时具有[武器生成环数]x5+[属性使]x2的锻造点数与附魔点数之和。可以自由提升本法术环数以获取更好的效果。你可以在制造时自由分配这些点数。点数一经分配无法改动。
- 无法扩大此法术的施法距离和法术范围。
- 生成的武器只能由施法者自身使用，任何交由他人使用的情况法术自动解消。持续时间内你可以自由解消法术。

## 追加法术

<属性>新星			
[属性使]任意			
环数：4	属性强度：-3+	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：区域	持续时间：立即	豁免鉴定：无
你引发了对应属性的强烈爆发。			

彻底耗尽区域内的对应属性，引起剧烈的爆炸，造成范围性伤害。

- 消耗所有属性强度（至少3点）才能发动。
- 对10m以内区域造成(消耗属性强度)\*2+[属性使]d6点伤害，其中一半为对应属性伤害，另一半为无属性伤害。并击退2格。
- 在10~15m内造成(消耗属性强度)+[属性使]d3点对应属性伤害。
- 伤害可回避减半。中心区域伤害回避成功，则只击退1。
- 若范围内处于<属性>融合的影响下，额外造成0.5倍伤害。
- 对于以魔力形成的实体，如灵体□SC等额外造成0.5倍伤害。
- 对时符造成伤害/5的持续时间减少效果。
- 强势属性和相同属性的加成/减成均翻倍。
- 在接下来的三轮内，对应属性的属性强度增长折半。

<属性>融合			
[属性使]任意			
环数：4	属性强度：5+	法术成分：姿势、语言、法器	施法时间：1标准动作
施法距离：自身	目标：区域	持续时间：立即	豁免鉴定：无
灵力消耗：5	法器：对应属性的真实之物		

你散发出的元素充盈着周围的一切。

周围的所有道具，所有攻击，所有法术都会带有对应属性，除非其为本属性的优势属性或劣势属性。

- 需要对应属性5以上才可以发动。在你的回合结束时，如果对应属性强度不足5，法术自动解消。
- 法术持续期间，每回合对应属性强度+5。这个效果会解除正在生效的属性广域生成。
- 效果影响范围50m
- 每回合消费6灵力维持。灵力不足法术自动解消。使用相同属性的<属性>新星也会在其发动前自动解消本法术并给予其加值。
- 注意适用属性规则。
- 范围内所有对应属性的法术属性强度消耗-1（但不小于0），法术等级+2。（依然可以额外消耗属性强度来获得更高判定值）
- 效果结束后三轮内，对应属性法术等级-1。

<属性>之息			
[属性使]任意			
环数：4	属性强度：4	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离□50m	目标：区域	持续时间：立即	豁免鉴定：体质豁免
元素之力轻柔的治疗着你的伤口。			

缓慢的愈合周围所有目标的伤口，不分敌我，包括自身。

- 如目标为对应属性，生命值每回合回复[属性使]\*4；如目标为对应属性的生成属性，生命值每回合回复[属性使]\*3；如目标属性与你的属性无关或无属性，生命值每回合回复[属性使]\*2；如目标是对应属性的优势属性，不产生影响；如目标为对应属性的劣势属性，造成[属性使]\*2的伤害。
- 目标同时存在多个属性时，取最强的一个。存在多个同样强度的属性时，相互叠加。单一属性同时满足多个条件时，取回复最高值。
- 可以尝试体质豁免来拒绝这个效果。

<属性>弹射			
[属性使][火水风雷光暗星]			
环数：2+	属性强度：-3+	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：区域	持续时间：立即	豁免鉴定：体质豁免
射出在多个目标间弹射的属性链。			

对主要目标造成[属性使]\*6点伤害，第二目标造成[属性使]\*3点伤害，其余目标造成[属性使]\*2点伤害。

- 最多选择[属性使]/2个目标进行弹射，两个目标间的间距不超过[属性使]/3\*5m□
- 可以藉由环数+1，消耗属性强度+2，使主要目标伤害+2d6□其余目标伤害+1d6□
- 可以藉由环数+1，最大弹射目标+2。
- 可以选择自身作为弹射目标，这种情况下不受到伤害，但伤害衰减正常计算。
- 体质豁免成功伤害减半

阻碍			
[属性使][木土水风光暗]			
环数：2+	属性强度：-4	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：角色	持续时间：[法术等级]回合/分钟	豁免鉴定：体质豁免 或 精神豁免
属性生成物扰乱了对手的行动，使其举步维艰。			

- 属性强度小于环数时自动解消。
- 可以增加环数以扩大法术的施法距离。
- 施法目标为[属性使]个角色，可以通过环数+n来指定额外2n个目标。
- 可以通过增加环数增强法术效果。环数每+3不利减值便扩大-2。
- 属性为木 土 水 风时，目标进行强韧豁免。属性为光 暗时，目标进行意志豁免。豁免成功则失效。
- 对应属性的[适应]会使豁免获得+10加值。

## 适应

〔属性使〕任意

环数：1+	属性强度：2	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：角色	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：无

你为目标设下了元素之盾，他不会再受属性的不利影响。

- 只能赋予自身，以及自身优势属性的[适应]。
- 目标同时视为拥有了[适应]所具有的属性。物体也可以受到相同的效果。
- 可以扩大法术的施法距离。
- 无论目标是否仍处在施法范围内，你可以在持续时间内以直觉解消法术。

隱蔽

[属性使][木土水风光暗]

环数：2+	属性强度：-3+	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□5m	目标：不大于一角色的目标	持续时间：[法术等级]回合/分钟，延续	豁免鉴定：无

元素之力使你们隐藏在环境之中，难以探查。

- 在施法时可以借由法术环数+1、属性强度消耗+2，以指定额外的2个目标。
- 当属性强度低于法术环数时，法术自动解消。
- 在法术维持过程中，如果尚未达到法术影响目标上限，可以藉由0.5标准动作和1属性强度，来再次隐藏施法范围内的一个目标。
- 受影响的目标进行半速移动，或者仅姿势成分的动作不会解消法术效果。
- 受影响的目标进行攻击或其它动作时，视为偷袭，此时对这一目标的法律暂时失效，但法术本身不会解消。如果攻击目标没有发现，攻击额外获得法术环数d6点伤害加成。
- 仅限非超自然遮蔽，可以借由侦测术等形式探查目标的具体位置。

## 追迹

[属性使][木土水风冰星]

环数：3+	属性强度：-3	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离：1km+	目标：自身	持续时间：[法术等级]小时，延续	豁免鉴定：无

属性之眼追踪着对方的痕迹。

本法术范围限制在对应属性强度大于6的区域内或施法者周围1km□取两者重合的范围。

- 追踪目标的实时具体位置，但必须指明所搜寻目标的特征。最多同时追踪[属性使]个符合要求的目标。
- 如果范围内有超过目标上限个符合描述的目标，则指定最近的目标。
- 当目标超出范围时，该目标身上的法术失效。
- 可以使用[侦测术]或<幻想感知>等发现自己正在被追迹，可以使用[加持]或[驱散术]等来解除法术效果。
- 可以通过环数增加距离，环数每+1，范围扩大1km□
- 施法者进行<追踪>技能判定时获得[属性使]等级的加值。如果达成值很低，可以用[追迹]发动判定的达成值替换 追踪 技能的达成值，此时不允许使用dp□

强化攻击			
[属性使] [火 冰 雷]			
环数：－	属性强度：-1	法术成分：无	施法时间：即时动作
施法距离□30m	目标：自身	持续时间：立即	豁免鉴定：无
借由元素之力强化这次攻击。			

当自己的一次攻击具有对应的属性时，你可以在攻击声明同时声明使用本法术，此时，每Hit攻击会消耗1点属性强度。

- 你可以自由决定在哪几次Hit上使用本法术。对于每Hit攻击，只能使用1次本法术。
- 施放本法术视为自动成功。
- 被施放强化攻击的当Hit攻击会获取[属性使]/2（向下取整）个额外伤害骰。
- 对于固定伤害，伤害值增加[属性使]/2。

捕缚			
[属性使] [木 土 金 风 冰]			
环数：2+	属性强度：-3	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离□10m+	目标：见说明	持续时间：[法术等级]回合/分钟，延续	豁免鉴定：体质豁免
元素之力封锁着对手的行动。			

以角色为目标的情况下，目标无法移动，无法回避□dp无法自然回复。强韧检定成功法术失效。

- 属性强度小于2则解消。
- 可以提升法术的施法距离。可以自由提升法术环数。
- 可以使用[加持]，[治愈术]等来消除效果。

以物体为目标的情况下，可以承载的最大重量为([捕缚环数]+[当前属性强度]/2)x30kg□

- 重量超过这个数值，法术部分解消，直到物品的总重低于这个数值。施法者可以选择固定某一部分，或者，最重的先崩解。
- 可以同时固定施法距离内，总重量不超过最大重量的任意数量个目标。
- 可以提升法术的施法距离。可以自由提升法术环数。

## 防护

[属性使][木 土 金 风 冰]			
环数：2+	属性强度：-2	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：角色	持续时间：[法术等级]回合/分钟，延续	豁免鉴定：体质豁免
元素之力护佑着你！			

使用元素之力保护目标免受伤害。

- 目标的回避、格挡和豁免检定获得+2。可以借由每额外增加环数1，使加值额外+2。
- 多个防护、[魔法]护盾术不叠加，由施法目标决定使用哪一个的效果，但法术效果不互斥（某一个效果结束后，另一个效果仍可能存在，进而生效）。
- 以借由环数+n指定额外2n个目标。

重现			
[属性使]任意			
环数：1+	属性强度：-4	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：自身	持续时间：[法术等级]回合/分钟	豁免鉴定：无
周围的环境告诉你过去发生的一切。			

重现周围区域中曾经发生过的事件。

- 目标区域必须在事件发生时能够发现对应属性。
- 默认影像大小为50cm<sup>2</sup>可以借由提升环数扩大法术距离和范围。
- 可以追溯3h以内所发生的事情。每增加1环可以额外追溯3h<sup>2</sup>
- 每种属性会以不同形式告知你所发生的事情，你至少可以得知模糊的声音或者影像，详情请咨询dm<sup>3</sup>
- 可以使用最高10倍速进行快进或快退，最低1/2倍速进行慢放。

地利			
[属性使][木 土 水 冰]			
环数：1+	属性强度：-3	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离：接触	目标：角色	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：无
你穿越了对应属性的环境，仿佛完全不受其影响。			

持续时间之内，在对应属性的环境中行动如同在平地上一样，移动力增加[地利环数] / 3，最高+2。

- 可以借由环数+n增加额外2n个目标。可以自由提升环数。
- 可以反制同等或者更低环数的[迷宫术]或[迷失之径]。
- 施法者可以用直觉解消法术，这不会消耗动作。

迷失之径			
[属性使][木 土 水 冰]			
环数：2+	属性强度：-5	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□500m	目标：区域	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：精神豁免
景象的变幻使人迷失在这片魔法区域内。			



持续时间内，目标无法离开法术范围。目标可以每10min尝试一次豁免以离开范围。

- 每次失败的豁免会使下次豁免达成+2（而非+4）。
- 可以借由环数+n使持续时间+n小时。可以自由提升环数。
- 法术范围取500m和具有对应属性的地区的重合。
- 战斗中可以宣言不超过[属性使]格的区域使对方无法离开，目标每轮可以消耗移动动作进行一次尝试。
- 目标区域视为受到能力影响的区域，可以被[探知术]等手段发现。发现自己处于迷失之径的角色豁免获得+2加值。
- 可以反制同等或更低环数的[地利]。

传达			
[属性使]任意			
环数：2+	属性强度：-3	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离：见说明	目标：距离内某个含有属性的物体	持续时间：[法术等级]分钟	豁免鉴定：无
眼前的金属表面映出远处的景象。			

会依照属性的不同，以不同的方式将自己周围的景象（影像或声音）传达到目标上。同时，目标位置附近的景象也会以相同形式传达到自己附近。

- 最大施法距离为[法术等级]\*100m与属性强度>3的交集。
- 施法时需要知道目标与自己的相对位置（八方向程度）。
- 需要自己所处位置与目标区域属性强度均大于3。
- 至少可以达到传送模糊的影像或者声音，具体请咨询dm
- 传达信息的范围会依据目标而改变，最大不会超过目标物的大小。若目标小于50cm对方可能不会注意到传达的信息。

抑制			
[属性使]任意			
环数：2+	属性强度：0	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离：30m	目标：区域	持续时间：[法术等级]回合/分钟，延续	豁免鉴定：无、精神豁免
元素的反馈被暂时抑制住了。			

选择一个非自身劣势属性的属性，范围内对应元素活性被抑制。

- 选定的属性每回合属性强度-1，且提升的属性强度减半。
- 对应属性的技能/能力发动受到2+法术环数的减值。
- 在选定属性单次提升[抑制]环数点，或者总计抑制了对应属性[抑制]环数\*2点属性强度时，法术自然解消。
- 可以通过提升环数增加法术距离和范围。可以自由增加法术环数。（默认范围50cm
- 所有对应属性发动判定受到[抑制环数]的不利减值。
- 可以被[法术驱散]，[破魔结界]解消。
- 施法者可以以半动作解消法术。

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

Permanent link:  
<http://mnm.roskar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B%E5%B1%9E%E6%80%A7%E4%BD%BF%E5%B1%9E%E6%80%A7%E4%BD%BF%E6%B3%95%E6%9C%AF%E5%88%97%E8%A1%A8>

Last update: 2019/06/12 11:01

