

使用的特性值

「属性使」是一种天生的能力，属于感觉型的能力，无需理解也可以使用，特别是对于妖精等等来说。因此在使用「属性使」时，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」时决定好。同时学会数个「属性使」时，必须关联相同的特性值。

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。消费点数为4/8/12/12/12/12
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」，就可以学会所有属性相关的基本能力法术□

追加能力的法术依属性具有限制。角色在学会属性最初的「属性使」时，可以选择学会一个追加能力的法术。之后每支付2点能力点数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。

属性强度

属性使的法术发动，并不消耗灵力，而是汲取周围的属性力量。这被称为环境的属性强度。属性强度的取值范围是+15~-15。部分法术，如属性生成、广域生成等，会增加环境的属性强度。另外一些法术，如属性阻碍，属性新星等，需要消耗一定量的属性强度。

此外，当场地中的属性强度大于0时，你可以选择消耗额外的属性强度以强化自身判定，每额外消耗1点属性强度，额外获得本属性的2点判定值加值，或者获得1.5点生成属性的判定值加值。（向下取整）

环境本身也会有一定的属性强度。当处于下表属性“发现”环境中，且该属性具有明显优势时，该属性的初始属性强度为10，且每回合自动+1，但不超过10。处于可以生成该属性的发现环境中时，初始属性强度为4。如果处于劣势属性的环境中，初始属性强度为-4。此外属性环境中，初始属性强度为0。

当处于“发现”环境中，但不具有明显优势时，属性初始强度为5，被生成属性强度为2，劣势属性强度为-2。

场地中自然存在多种属性的情况，相互叠加。同一属性满足多个条件时，相互叠加。

所有的施法都会将属性施放至环境中/从环境中汲取属性。每个角色不单独计算自身的属性强度，而是共享一个场地强度。

如果该属性的属性强度大于或等于10，能力等级视为+1。如果该属性的属性强度小于或等于-5，能力等级视为-1。

在抵抗属性使的能力时，抵抗目标值额外增加当前环境中对应属性的属性强度

生成属性

属性具有「生成属性」一栏，这影响「属性使」的习得。

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。（当种族奖励属性使等级时，按照奖励后的等级计算）
可以获得这项奖励的（生成属性的等级）至多到成长后达到（原先属性的等级-3）为止。例如，「属性使/水」5级的情况下，从「属性使/冰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 / 冰」，每个等级也只会-4消费。

属性克制与特性

每个属性都有自己的优势属性和劣势属性。除非特殊声明优劣势效果，对优势属性的目标生效时，对方抵抗视为多一环/获得两个额外伤害骰；对劣势属性的目标生效时，对方抵抗减一环/减少一个额外伤害骰。对同属性目标生效时，目标在 ± 一环/ ± 两个伤害骰中选择。

属性特性表

这个大概也会被扔进可选规则吧

属性	特性
木	属性造物的效果持续时间+1回合/分钟/小时
火	属性造物的伤害+2d
土	属性造物相关的体质豁免难度+2
金	属性造物的硬度+1
水	属性造物的影响范围+1格（如果本身是按格计算）
风	属性造物的影响范围+1级（如果本身是按距离计算）
雷	属性造物额外选定目标+1
冰	属性造物相关的精神豁免难度+2
光	区域效果的法术等级+1
暗	区域效果的抵抗难度+2
星	区域效果额外获得属性强度+1

基本能力的效果范围

所有给出的[属性使]基本法术均为0环法术，发动的目标值为 $12+6*0=12$ 。此时除非特殊声明，基本法术距离为30m，范围为50cm

部分法术可以在宣言使用法术时扩大基本法术的距离与范围，此时法术环数上升，其发动的目标值提升，消耗额外的灵力。具体可以参照下表 属性使法术的尺寸表

距离	范围	必要[属性使]等级	提升的环数	消费灵力
10	0.5	1	1	1
20	5	2	2	2
30	10	3	3	4
40	15	4	4	6
50	20	5	5	8
60	25	6	6	10
70	30	7	7	12
80	35	8	8	14
+10m	+5m	+1Lv	+1	+2

施法者可以位于一条边，按照正方形来决定效果范围。具体的形式和能力效果参考法术描述。

从效果范围中脱离

部分标注的法术，被卷入[属性使]效果范围者，当移动力大于法术范围时，可以尝试从该范围中脱离。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)□□大小取最小边长，为50cm时则为-1。若回避成功则脱离效果范围。

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。进行组合时，若「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。

这种情况下妖术不消耗灵力，转而消耗等同于法术环数的属性强度。

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【妖术】+1的修正。此时，为妖术选择一个属性使基础技能，获得其法术成分、范围、目标等。

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。

与「属性使」搭配时，发动的瞬间将会出现依照「生成」而定的事物。因此受到该能力的对象，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，没有其他影响。

属性表

属性	优势属性	弱点属性	生成属性	生成	发现	广域
木	土	金/雷	火/雷/风	植物 木材	森林的室外	飞舞的树叶或花瓣
指定的植物种类时获得+5的修正值，再现毒草的药效之类会获得更高修正（+8以上）。						
火	金/冰	水/冰	土/雷	炎	巨大的火焰周围	干燥·高温
直径1米以上的火焰和火焰周围（直径5倍）米左右的范围。						
土	水	木/风/雷	金	土/石	土地表面、岩石、洞窟	地震
震度为([属性使 / 土]等级 ÷ 2 取上)+1。是否给予伤害。根据情况由GM决定。						
金	木/风/雷	火/雷	水/冰	金属块	金属表面	无
目标值：金+9，银+6，铜+3，铁+0。						
水	火	土/雷	木/风/冰	水/雾	水池，河流，湖面	雨
降雨量大约为[属性使/水]等级 × 5毫米/时。						
风	土	金	木/火/雷	风	强风	风
风速大约为[属性使/风]等级 × 2米/秒。						
雷	木/土/金/水	金	火	雷	雷雨·大雷雨云下	雷雨云
冰	火	火	水/风/木	冰	低温处或冰层上	雪
光	暗	暗	火/雷/木/风	光/影像/光源	晴朗的室外	白天
对象的物体的一部分成为光源。照耀范围的范围是“尺寸表”的5倍，这范围内获得可以看清文字程度的亮度。						
暗	光	光	水/冰/土/金	暗/影像	没有月亮的夜晚	夜晚
星	暗	光	光/暗/火/冰	光/影像	无云的夜晚	星空

From:

<http://mnm.roscar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roscar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B/%E5%B1%9E%E6%80%A7%E4%BD%BF>

Last update: **2019/09/27 09:00**

