

AMGC规则 中译v0.10

译者说明

本译文中的译注除非特别说明包含以下三类内容：

1. 对从原文到译文的翻译过程带来的不清楚的地方的说明。
2. 对原文未说明的一些细节给出原制作群的处理方法。
3. 补充原制作群认为过于基础而未写入原文文本的一些规则。

对于以上三类将不再加以说明。

与绝大部分TRPG规则一致，本规则遵循特殊大于一般的原则。

本规则首发于：

<http://trow.cc/board/showtopic=29213>

欢迎到上述地址反馈翻译问题或是获取最新版本。

原文存档：

链接：<https://pan.baidu.com/s/1jKgSXal> 密码：hum6

推荐PDF阅读器：

<https://www.sumatrapdfreader.org/download.html>

带有AMGC用检定方式的qq骰子：

3014065326

骰子管理群兼新手群：

337270379

本翻译已获得原作者群授权。

本翻译禁止部分或全部转载至果园，其余可任意转载。

版本历史：

2018年6月19日发布v0.10译版 加入强化专精法术。若干修正。

2018年6月14日发布v0.9译版 加入合体规则。若干修正。

2018年6月13日发布v0.8.2译版 修正排版。

2018年6月13日发布v0.8.1译版 若干修正。

2018年6月13日发布v0.8译版 核心规则版本更新至1.15.1并完整翻译。若干修正。

2018年2月16日发布v0.7译版 若干修正。加入关键字系统等。

2017年2月27日发布v0.6译版 大量修正。加入来自枣糕子的专精描述。

2017年2月22日发布v0.5译版 若干修正。

2017年2月20日发布v0.4译版 若干修正。

2017年2月19日发布v0.3译版 若干修正。

2017年2月18日发布v0.2译版 核心翻译完成（不含原核心文档不包含的专精法术列表），对v0.1内容加以一定修改。

2017年2月14日发布v0.1译版 角色创建翻译完成。

AMGC规则 中译v0.10

译者说明

AMGC核心规则 v1.15.1

角色创建

解读能力

属性

肉体属性

神秘属性

第1个骰子：年龄

第2个骰子：身材

第3个骰子：专精

专精表

第4个骰子：武器

第5个骰子：套装

第6个骰子：才能

才能表

第7-12个骰子：特技

特技表1

特技表2

特技表3

如何游戏

检定

资源

创伤，HP

法力，MP

好运，FP

攻击吸收，SP

回合系统

先攻

突袭轮

能力时点

使用条件

能力类型

移动与距离

基本能力

基本攻击

近战

远程

秘法

徒手

双持武器

防御

游戏模式

认输

战斗准备

背景设定

少女们

魔法少女

黑化的魔法少女

契约兽与守护精灵

契约兽
守护精灵
世界
凡间国度
至高之城
魔法与硬币
魔法
硬币

AMGC合体规则

注意事项
机制奖励
合体范例
计算 (Calculations)
劣势
非自愿的合体

附表：专精法术范例

关键字系统
特异
火焰
空气
灵魂
灵魂法术树一
灵魂法术树二
强化
治疗法术
防御buff
其他buff
屏障法术
攻击法术
功能树
心灵
心灵专家变体
解梦专家变体
唯我论者变体

时间
雷电
声波
黑暗
幻象
光明
植物
移情
水流
重力
重力法术树一
重力法术树二

岩石
野兽
野兽法术树一
野兽法术树二

金属
黑暗魔法少女 (DMG)

AMGC核心规则 v1.15.1

本规则集合了供意外成为魔法少女的CYOA（Accidental Magical Girl CYOA，AMGCYOA）所使用的角色创建与战斗规则

基于：Quasar Black的AMGCYOA规则与Jayne的战斗规则扩展

著：Sahara（在Lily与#MGCYOA频道的支持者协助下）

编：Tian/TN和Ai-n，由Zene和Torque更新

译：Isr、枣糕子（感谢云心、Zene、Trimangle、Carmine、Kajiya、Polly、爱薇丝菲儿、石器以及其他各群和#MGCYOA频道的支持者的协助）

意外成为魔法少女的核心规则（Accidental Magical Girl Core，AMGC）是一个基于AMGCYOA的角色扮演游戏规则。你不必阅读CYOA就可以创建角色并进行游戏，不过那些设定可以应用于此。

要开始游戏，首先生成一个角色并记录其取得的角色选项。如果你必须做出选择但不是很确定，你总是可以先将其放在一边，继续完成角色，直到你知道确切的效果之后再来处理。

角色创建

你不幸被一只契约兽（一种萌得恶心的棉花糖与动物的混合体）盯上了。它们认为你很适合转变为魔法少女，即使你.....呃.....有点超龄。可能是明显超龄。见鬼，你可能甚至有着不该有的蛋蛋（译注：死宅可爱的男孩子）。无论如何，你的潜能，或者它们的需求，足以克服这些小小的细节。你的某处引起了它们的注意，它们不会就这样让你走掉的。

选择一种你变身的类型

- 购点

你可能不是完美的，但是它们乐意放纵你一点来看看会发生什么。但是你聪明又有能力，你会掌控这小玩意。你绝不会抽到天下签。

*选择所有角色选项，你不必投骰。你有**1个金币与3个银币**可以花。*

- 投骰

对于这个棉花糖一样的玩意你有不好的预感——你最好别多问乃至争论。如果你小心而又配合，可能它会给你更多讨价还价的余地。

*投12d20。每个骰子的结果决定了你的选项。你有**1个金币，3个银币与4个青铜币**可以花。*

解读能力

绝大部分角色选项，以及像移动、基础武器攻击、防御等等战斗技巧，都是按照特定格式列在此PDF中。用“能力”这个术语来统称，这些能力有以下这些元素。

#投骰数值 能力名称 属性加值：

描述文本

机制文本

投骰数值：如果你为角色选项投骰，当你得到列出的投骰数值时就得到这一能力。

能力名称：如字面意思，就是能力的名字。

属性加值：绝大多数角色选项会为你的属性提供加值。可能有选项允许选择其中的属性来增加，或是有其他条件的选项。

描述文本：这一项通过并非严格遵守机制或战斗场合的方式来描述了能力的特性。你可以随意改变风格，只要其大致仍然落在与原本相同的效果范围——将这一项视为准则而非严格定义。

比方说，你可以有有着物理连接的触手并保留触觉，你的次元旅者可以改为来自隐秘而又可疑的组织的圆柱，或者你的次元住所可以是个现实世界的庄园从而任何人都能够踏入。

但是你的治愈神器必须绑定于一件物品，你的完美定向仍然不会找到你个人所不熟悉的东西，除非你的魔宠也是你的管家，否则通过小姐做派取得的仆人也不会在战斗中提供超出其他普通人类的帮助。

当你对任何东西有疑问，询问GM或其他玩家——可接受的范围在不同群体或个人间可能不同。

机制文本：一项能力的严格定义的功能会放在这里——绝大部分情况下这会与检定或战斗直接相关，不过也可能包括某些有意设定为战斗外的特定功能。

比方说，净化神器有一项战斗用法，而它的描述文本中关于减轻魔物冲动的部分在机制文本中重申了，鉴于这是一项总是应该具有的特殊效果。（译注：作为本规则的一项通用原则，同一能力带来的调整值总是不会互相叠加）

某些能力也会具有明确的用法，用“**花费X，时点，条件：**”的格式来说明。

花费，通常是MP（参见资源），是你要使用这一能力所需花费的东西。

时点，说明了在回合系统（参见回合系统）中如何运作。

条件，是使用这一能力要满足的条件，在条件一节有更详细的说明。比如，基于物品的特技需要你拥有相应的物品，另外某些能力对于使用频率有限制。

作为能力机制的一部分，其可能需要进行一次检定、攻击或防御，比如近战（STR）攻击。攻击（参见能力类型）和防御（参见防御）是进行检定的能力类型；检定一节下详细说明了在AMGC中检定具体如何运行。

最后，有的地方用到了“未变身”或“变身”之类的表述。变身与解除变身这两个基础能力（参见基础能力）描述了如何操作。

属性

你的肉体与神秘属性衡量了你作为一位魔法少女有多能干。

未变身时**所有魔法少女每项属性的起始基础值为3点**，变身时则是**4点**。

你也可以花费任何数量的硬币来获得加值。

如果一项角色选项的属性旁带有+标记，则即使未变身也有效。

青铜币：一项属性+1。

银币：一项属性+2或两项属性分别+1。

金币：一项属性+4或两项属性分别+2。

肉体属性

你有多强壮，快速及坚毅。这些属性很容易量化。

- 4是普通成人的水平。
- 5是训练过的运动员，或超过人类平均。
- 6是奥林匹克运动员，或人类顶尖。
- 7是人类巅峰，你相当于世界纪录保持者。
- 8+是超自然水平，各项分别说明效果。

力量[STR]决定了你有多强壮，以及能用出多大的力量。

以下给出你能将多重的重物轻松地举过头顶并投出至少20英尺作为参照：

- 4=健身实心球
- 6=普通人类
- 8=充满的15.5加仑汽油桶
- 10=冰箱
- 12=空高尔夫球车
- 14=大型摩托车
- 16=紧凑型轿车
- 18=普通厢式车

灵巧[AGI]决定了你有多敏捷多灵巧，以及你的手眼协调能力。

- 4=轻易在10英尺远击中飞镖板。
- 6=轻易在10英尺远击中靶心。
- 8=轻易在10英尺远三镖连续击中双倍区。
- 10=轻易在20英尺远击中靶心。
- 12=轻易在30英尺远击中靶心。
- 14=轻易在20英尺远用牙签击中靶心。
- 16=轻易在20英尺远用缝衣针击中靶心。
- 18=轻易在20英尺远用丢出的苍蝇击中双倍区。

活力[VIT]决定了你有多坚强多持久。

以下给出你能承受何种攻击而不影响活动：

- 4=耳光
- 6=拳击
- 8=棒打
- 10=刀剑匕首
- 12=小口径弹药
- 14=步枪弹药
- 16=大口径弹药
- 18=机炮弹药

神秘属性

魔力有多强大，或是命运有多垂青于你。这些属性的分界不像肉体属性那么清晰。

普通人类为2点而不是4。不过幸运的是你不再完全是人类了。

魔力[MAG]决定了你的魔力有多强大，以及你可以释放出多少魔法力量。

以下给出以使用火焰魔法作为参照：

- 2=喷射火花
- 4=用火焰强化你的武器
- 6=喷射火流
- 8=发射弩箭并爆炸
- 10=发射炫目的火柱
- 12=发射穿透性的热能射线
- 14=如同6，但同时使用火焰喷射来推进你自己
- 16=如同8，但同时推进你自己
- 18=如同10，但同时推进你自己

- **20=自我推进**，热能射线，以及火焰光环

魔法的主要限制是法力容量和技巧。以上效果可以通过对于火元素投入足够的法力以及应用与塑形具有足够高的技巧来实现。（译注：这一段仅为描述性文本）

幸运[LCK]说明了命运有多么垂青于你。幸运没有硬性的参考值。当你具有高的幸运时，事情就这样往对你有利的方向发展：你的敌人被分心，你无意中在魔物们入睡时发现了它们的巢穴，一个敌人被爆裂的供水干线绊倒，你由于在一个松散的石头上绊了一下而躲过了一击。你的幸运越高，这些事情就会越常发生。

第1个骰子：年龄

你现在永生不老也不再衰老。然而看起来相当年轻并且永远如此。在你死后你会成为灵魂，然后通过巨大的努力和漫长的时间你将可以重生。

对于这个d20，将11-20视为1-10。**你新的年龄为投骰结果+7。**

你可以花费硬币来调整身体的年龄。

青铜币：8~17岁间任意取值。

银币：任意设定年龄。

第2个骰子：身材

你的身体现在变成了一位少女。只要在人类通常范围内，新身体的一切细节都可以如你所愿任意设定——种族，眼/肤/发色，眼睛形状，手部结构等等。但是你总体上的身材将通过骰子来决定。

你的身材类型列在下面。你可以花费一个硬币来改变投骰结果。

青铜币：选择你的身材类型。

- **1-6 发育慢**

你比正常更小，更病弱，更瘦弱，或是看起来比实际更年幼。

+1MAG, AGI或LCK†

- **7-14 普通**

你看起来就像一般在你的年龄的女孩差不多，无论是否开始青春期。

+1任一属性†

- **15-20 发育快**

你比一般更高，更大，更胖，有更多肌肉，看起来更年长，或是更早进入青春期

+1STR, VIT或LCK†

第3个骰子：专精

你的专精是你的魔力的核心要素。现在你比起人类来说稍稍有得有失，但你的灵魂表达出了唯一一种魔法，在这一点上你有着远超他人的力量。

你的专精在下列选择其一。你可以花费硬币来改变你的投骰结果。**你的属性取得+4**，由你任选如何分配。

青铜币：投骰结果改变1。

银币：换成同一列中其他任意一个专精，或者你的专精成为黑化的版本。

金币：任选一个专精，包括黑化的版本。

专精表1	专精表2	专精表3
1 特异	2 火焰	3 空气
4 灵魂	5 强化	6 心灵
7 时间	8 雷电	9 声波
10 黑暗	11 幻象	12 光明
13 植物	14 移情	15 水流
16 重力	17 岩石	18 野兽
19 金属		20 黑化

(译注：你可以使用任何你满足先决的所选专精的专精法术。原制作群表示过于基础因此没有写入核心规则。。。专精法术表见附录（实际上仍然只是范例），原文见发布页面。对于1 特异，没有法术表而是自行编写法术并由GM通过，发布页面的链接中有一些范例。)

专精表

• 1 特异

有时，少女们最终会获得特别奇特的专精。拥有这些特异专精的少女（其能力）难以被预测并且有表现为对一些更为狭隘但是依然十分有用的事物或主题的掌控的倾向性。目前已经被发现的这些独特的专精包括了糖果、骨头、纸、童话、蒸汽朋克和星座等等。想要准确地知道拥有特异专精的魔法少女能做到些什么或者未变身时她们拥有什么样的能力是不可能的，但是相比传统元素来说，通常这些专精有着更为具体的重点。

未变身时，谁知道特异专精会有什么效果？

• 2 火焰

火焰大师可以使用会剧烈爆炸的火焰进行攻击。你可以通过巧妙地在自己的脚下制造爆炸来获得类似贫民版火箭跳跃的效果。你也可以宣称自己是龙族的公主并从口中喷出火焰。这条路线专注于进攻，并且是拥有最强破坏力的几种能力之一。

未变身时，你保留对热量的高抗性。

• 3 空气

空气的要点在于速度。空气专精的使用者可以使用狂风或者真空切割进行攻击。熟练的使用者甚至可以用暴风将敌人发射的抛射体吹走。最终形态下她们将可以飞行。空气魔法少女拥有的扰乱空气的能力还让她们能够发射使敌人混乱或者虚弱的魔法。空气专精的使用者开朗、求知欲强、善于发现事物。她们八卦的天性让她们最终可以获得一定的透视能力。

未变身时，你可以通过感受空气的流动就能保持对周围事物的敏锐感知。

• 4 灵魂

灵魂专精让使用者可以看到灵魂并与其交流。灵魂魔法少女擅长操控幽魂现世需要的以太。她们可以轻易地驱除灵魂或者为一个无形的实体召唤足量的以太以使其与现实互动。这些少女通常是悠闲而平静的。新手灵魂魔法少女可以在战斗中使用持有各类武器的骚灵。而一个进阶的灵魂使总是被栖有她们忠诚的灵魂仆从的会动的盔甲和娃娃或者是完全具现化的幽灵围绕着。

未变身时，你保留看见灵魂并与之交流的能力。

• 5 强化

强化专精的魔法少女可以建立强大的力场和护盾来保护自己和自己的战友。她们也能使用最有效的治疗以及消除疾病和诅咒的魔法和道具。虽然没有攻击性的魔法，但她们获得了用顶级强化魔法强化自身和战友的能力。她们通常依靠战友或者通过自身的物理打击来伤害对手。一个熟练的强化魔法少女可以在物体上施加保护性力场或使力场维持数年，还能清除负能量，净化区域或个人。

未变身时，你取得+1VIT，另外你的激励的话语特别有效。

• 6 心灵

心灵专精的使用者可以阅读和影响他人的意识，并在她们的目标心中引发恐惧、愤怒或同情的情绪。经过练习后她们可以学会使用精神冲击来伤害对手。虽然她们善于摧毁和破坏敌人的心灵，但是最强大的心灵魔法少女可以做到仅微小地改变目标的心灵而不致破坏，这使得她们可以修改别人的记忆甚至暂时把人变成奴隶。可惜的是，她们的能力对于没有心智的对象无效，而意志强大的对手也可以抵抗这种精神操纵。心灵魔法少女对于干涉自己心灵的效果也有抵抗力。

未变身时，你能够抵抗心灵效果，你可以感受到其他心灵的存在，但不能读心。

• 7 时间

时间是一种奇怪的力量。新手使用者的实力通常很弱，但是觉醒后有经验的使用者会是致命的强大。这种力量可以用于减缓对手的时间以削减其移动速度或者思考时间，也可以用于加快自己的时间以提高移动速度或者增加思考时间。熟练的时间能力使用者可以停止数秒的时间。而对于真正的时间大师来说，只要魔力允许，她们就能一直冻结时间，不过完全地暂停时间非常耗费魔力。尽管如此，时间旅行是不可能的。相比于她人，时间魔法少女擅长于逻辑思考并有着更好的问题解决能力。

未变身时，你能知道确切时刻和时间间隔——也会意识到重力异常，由于会导致时间异常。

• 8 雷电

雷电是像火焰一样极有进攻性的一系列力量，它的魔法往往是针对单个目标的，并且有着很高的准确性。越是强大的魔法在发射时消耗的魔力也越多。这些魔法少女的进攻就像闪击战一样，要么用一系列的爆炸消灭对手，要么因为魔力耗尽而陷入困境。一个高水平的雷电使用者可以将电引入她们的运动，使她们获得爆炸性的速度、反应速度和力量。

未变身时，你取得+1AGI，反应迅速，才思敏捷。

• 9 声波

声波专精提供了一种同时具有进攻和支援能力的力量。声波攻击通常有很高的准确性并且可以覆盖很大的范围但是威力很低。声波魔法少女很擅长应对一大群弱小的敌人而不是一两个强大的对手。不过幸运的是，声波专精也提供了丰富的强化和衰弱魔法以便用于使用者的战友或者敌人。为了更好地引导她们的魔法，声波魔法少女经常使用乐器作为她们的武器。

未变身时，你或是具有音乐天赋，或是听觉敏锐，或是善于模仿。

• 10 黑暗

黑暗的路线专注于潜藏和削弱的效果。使用者可以置身于魔法制造的黑暗和寂静之中，从而使她们极难被发现。在经过练习后，她们可以让自己变得无法被看到或是触碰到，甚至可以短距离地从阴影移动到阴影中，这使得她们可以突然出现或者无视攻击。这条道路也提供了最为危险的毒咒。熟练的黑暗魔法使用者有时能学会下死咒。死咒的成功率很低，而且如果对方的魔力比使用者强的话，成功率会变得更低。但是一旦成功了，对方将会立即死亡。

未变身时，你在黑暗中可视。

• 11 幻象

幻象专精允许使用者创造以视觉为主可以被他人看到的幻象。这类魔法少女可以轻易地用自身或其他物体的幻象作为圈套来转移对手的注意力、隐藏自身的行动以及防止自己在进攻时受到伤害。高级的幻象魔法少女也可以将其他的感官例如听觉、嗅觉、平衡感和知觉等作为操纵的对象。幻象专精的魔法少女总体上没有直接的攻击能力，取而代之的是依靠误导来使对方受到来自他们自己或是战友的攻击。走上幻象路线的魔法少女通常会变得更加有艺术气质。

未变身时，如果你希望的话，会更难被注意到，另外你对色彩有天然的理解能力。

• 12 光明

光明力量的使用者可以发出光束进行攻击。这些魔法少女的攻击力一般并且只能针对单一目标，但是有着非常远的射程。她们还可以制造用于近战的光剑。她们内心的光能够揭示一切，这让她们可以看穿骗局、侦测和祛除幻象。像空气专精一样，光明专精的少女也很擅长寻找东西，并且她们有净化的能力——一种介于破坏性的火焰火焰和强大的强化专精之间的能力。高级的使用者可以强迫他人吐露秘密。

未变身时，你可以发觉对你的谎言。

• 13 植物

选择植物路线的魔法少女有着很好的园艺才能并且可以让各种植物生长良好。这种才能强化了她们的魔法，使她们可以让幼苗生长到巨大的尺寸和形态。灌木可以成为藤蔓卷须的来源。植物魔法少女的新手经常会试图待在有很多植物的区域附近并且随身携带很多幼苗和种子。进阶的使用者可以仅用种子就制造出巨大的有獠牙和爪子的生物。这条路线还提供给她们了进一步强化或是治疗她们的造物的魔法。

未变身时，你可以了解所触碰的植物的状态——包括死去的植物比如食物、纸和木制品。

• 14 移情

移情魔法少女可以吸收周围一定范围内的情绪能量并用以增幅和塑造她们的魔法。从充满愤怒的战斗中吸收的能量可以作为强大的攻击法术被释放，而从拥挤的体育馆中吸收的能量则会变成有力的强化魔法用以支援队友。移情魔法少女在进攻上可以媲美火焰魔法少女而在治疗上可以与强化魔法少女相当，但这是建立在她们花费足够多的时间来吸收相应的情绪能量的基础上的。也因此，她们总是在到处寻找情感吸收。

移情魔法少女可以储存的情感能量是有限的，她们也可以直接将强烈的情感能量释放到目标身上，从而使目标无法行动。如果对方有着强大的意志力则会对此产生抵抗力。

未变身时，你可以了解你所对话的对象的感受，另外你也是个有影响力的演讲者。

• 15 水流

水流魔法少女是一切组成成分为H₂O的物质的主宰，她们可以操控水的力量来攻击她们的敌人，例如切割水射流、冰针以及灼热的水蒸气羽状物。哪怕是留在地面上的水坑也可以被再用于从出其不意的方向发起攻击。而冰还可以被放在水流魔法少女与她们的敌人之间作为盾牌。那些特别残忍的水流魔法少女以淹死她们的受害者而闻名。水流魔法需要一颗狡黠的内心才能被充分地发挥出来，但是非常适合用于伏击。水流的使用者也有能力使用一些较弱的治疗魔法。

未变身时，你知道何时会下雨下雪，并且擅长游泳。

• 16 重力

这个专精可以让使用者调整重力的影响。重力专精的新手只能将特定区域内的重力的方向改为向上或是向下，从而让一切事物都漂浮起来或是撞向地面。熟练的使用者可以制造出只作用于目标的重力效应，这使得她们可以只粉碎怪兽而不影响周围的人们，或是将特定的东西快速地发射出去而不将其他东西也一起丢出去。大师水平的重力魔法少女甚至可以驾驭敏捷的飞行技巧。重力专精的战斗技艺是非常强大的，但是只能造成物理伤害，而且魔法消耗量很大。

未变身时，你擅长跳跃和举起重物，也可以优雅地悬浮移动。

• 17 岩石

这个专精可以让魔法少女们操控岩石和泥土。或是被抛投出去的石头，或是从地上迸出的石矛，或是用岩石和泥土构成的盔甲。技术熟练的老手可以引起局部的地震、制造地裂或是一建起由半成品石头构成的速成建筑。岩石的形而上学属性让这些魔法少女可以使用强力的防御和强化魔法并获得强劲的体力上的提升。岩石魔法少女对建筑有种天生的理解。

未变身时，你保留最多+2STR或VIT，总是能稳住脚跟。

- **18 野兽**

拥有野兽力量的魔法少女专注于召唤和各类强化动物及自身的魔法。她们能够轻易理解动物的肢体语言，并且通常有很多适于强化的宠物。

她们也可以直接使用野生动物，但是这可能会让结果变得复杂。她们拥有大量的可以强化力量、速度和强韧的魔法，也可以从动物身上借取特征。

未变身时，你保留+1STR及+1AGI，并且具有敏锐的感官。

- **19 金属**

这种专精可以让魔法少女塑造和操控金属。该领域的新手可以移动金属、投射子弹和刀片、甩动链条或是操控金属片；而熟练的使用者可以塑造和操纵简单机械或是动物塑像，也可以提纯矿石并将受损或是被腐蚀的金属器材修复如新。大师级的魔法少女可以在分子结构的水平上操控金属，制造出超导体、超合金或者一些理论上不可能运转的机器，并可以将机械装置的使用寿命优化到难以置信的长度。

未变身时，你对于机械与修理有着天赋。

- **20 黑化**

哪里不对劲。是因为干扰吗？是因为一次不正确的变身吗？谁能告诉你？无论如何，在你的变身发生了邪恶的改变后，你的体内流动着黑暗的力量，契约兽也诅咒着你逃走了。

你外表上看起来还是人类，但你的魔法被扭曲了——太多的魔力涌入了你而造成了扭曲。这不安全，但确实使你变得更加强大。不幸的是，并不是所有这些改变都是有利的。取决于你的变身有多“错误”，你可能在某些方面有点优势，而另一方面在精神上有点缺陷。

或者你可能被如此多的魔力涌入以至于你的身体都无法保持完好——外形、思想以及灵魂都被魔力流所扭曲。你的身体以某种方式变得像是魔物，部分兽化，变成石制，有着不自然的颜色或比例，或是其他方式。这样的魔力的自然冲击当然会使你变得更强大，但是这样的改变是永久而极端的……

选择前述一项专精，你获得其黑化的版本，你成为该专精的黑暗魔法少女（DMG）或是魔物少女。

参见《AMGC黑化扩展》来以适当的选项完成你的角色。

第4个骰子：武器

有一件武器与你有着联结。武器是不可破坏的，并且总是能召唤到你身边。远程与秘法武器会由你的魔力创造出弹药，不过远程武器也能够使用相应类型的常规弹药。如果你并不了解，你将会取得至少新手级别的对你的武器的理解。

你的武器在下列选择其一。你可以花费硬币来改变你的投骰结果。

利用武器进行基本攻击列在基本攻击一节

青铜币：投骰结果加減5。

银币：任选一种武器。

金币：选择**第二**武器。

- **1-5 近战武器** +1STR, +1VIT: 刀剑，锤子，斧子，长柄武器，棍棒……任何你能挥舞起来攻击的东西。

这一武器默认进行近战（STR）攻击。

为此武器取得以下一项武器精通：

流体力学：冲锋检定获得+2骰子。追击检定获得+1骰子。

战斗大师：你可以进行徒手冲锋、二连击与摔绊。这不需要使用此武器。

高级守卫：当拦截检定成功时，你获得1点MP，以及你下一回合的一次攻击获得+1骰子。每轮不能获得多于1个骰子。

决斗专家：当格挡检定成功时，造成的伤害+1，以及你下一回合的一次攻击获得+1骰子。每轮不能获得多于1个骰子。

精准战技：选择切割攻击或穿刺攻击两者中的一个，你可以用AGI检定进行这项攻击以及格挡。

- **6-10 远程武器 +1AGI：**弓弩，步枪，投石索，手枪，毛瑟，激光枪.....任何你能用来从远处攻击的东西。

这一武器默认进行远程（AGI）攻击。

为此武器取得以下一项武器精通：

后座利用：脱离检定获得+1骰子。逃脱检定获得+1骰子。

即时备战：先攻检定获得+2骰子。如果敌人具有子弹拳击，你可以在他们行动前额外对他们进行一次攻击动作。
（译注：不影响你在第一轮中的回合）

精确射手：使用此武器的攻击检定每个自然骰投出10时额外计入1个成功数。只作用于骰子。（译注：对于花费FP带来的成功数无效）

快速射击：可以无减值同时攻击最多3个目标，或是承受1点减值同时攻击最多6个目标。（译注：不以此类推）

- **11-15 秘法武器 +1MAG：**权杖，魔杖，法球，法杖，护符，符文.....任何你能用来作为法器的东西。

这一武器默认进行秘法（MAG）攻击。

为此武器取得以下一项武器精通：

附魔武器：秘法攻击与法术攻击获得+1骰子。

缠光打击：选择除全力攻击与疾风连击以外的一种攻击方式。你可以用MAG检定进行这种攻击，但不能连续两个你的回合这样攻击。敌方可以将其视为秘法攻击或这一攻击方式正常的武器类型来作出防御。

地脉充能：每次遭遇一次，你可以用一个动作来完全回复你的SP。（译注：完全回复的意思是回到刚变身时的SP点数）

- **16-20 徒手武器 +2STR：**拳套，靴子，拳头，脚，肘——你的身体你就是你的武器

这一武器默认进行近战（STR）攻击。

为此武器取得以下一项武器精通：

子弹拳击：你可以在投先攻后的第一轮在回合开始计算前提前进行一次攻击动作。（译注：不影响你在第一轮中的回合）如果有多人都具有子弹拳击，按先攻顺序依次进行额外的攻击动作。

专注打击：疾风连击的防御减值减少1骰子。

强制收枪：缴械获得+1骰子及+1穿透。（译注：虽然名字如此，但不限定缴械对象的武器类型）

啊哒哒哒！：你的疾风连击的加骰和防御减值都增加1。（译槽：马猴烧酒李小龙= =）

第5个骰子：套装

你有一套特定的套装与你的变身形态绑定。这提供了基础的物理防护类似于全身甲，无论其有着怎样的外形或实际遮蔽范围。

你的套装在下列选择其一。你可以花费硬币来改变你的投骰结果。

青铜币：投骰结果加减4。

银币：任选一件套装。

- **1-4 暴露的套装** +1AGI: 紧身运动衣，比基尼.....任何紧身或是暴露出大量肌肤的东西。

为此套装取得以下一项套装强化：

幸运护符：对于基于LCK的防御检定获得+1骰子。+2最大FP。

触手克星：来自擒抱、压制或束缚魔法的减值减半。逃脱擒抱的检定获得+1骰子。

- **5-8 飘逸的套装** +1STR: 大衣，长袍，长披肩，罩袍，裙袴.....任何宽松而会随着你运动而摆动的东西。
(译槽：只穿披肩是什么憨态啦?!)

为此套装取得以下一项套装强化：

快速冲锋：冲锋攻击获得+1骰子。脱离检定获得+2骰子。

巧妙闪避：闪避检定获得+1骰子。

- **9-12 繁复的套装** +1MAG: 洛丽塔长裙，舞场礼服，过于华丽的cosplay.....设计得更侧重于装扮穿着者而非允许她们活动的套装。

为此套装取得以下一项套装强化：

强化充能：进行补魔动作时，你可以不受到防御减值。你可以选择如常受到防御减值并在一轮内无法进行护盾防御，从而回复两倍的MP。

护盾专家：护盾检定获得+1骰子。+1最大MP。

- **13-16 制服** +1VIT: 校服，军装，商务服装.....用来遵循某个组织的服装准则的套装。

为此套装取得以下一项套装强化：

制服补强：+2最大SP。(译注：非永久，不会在受到攻击结束后自动恢复)

防御专家：对于基于STR的防御检定获得+1骰子。

- **17-20 Cosplay** +1LCK: 任何只要是模仿或cosplay的东西。

为此套装取得以下一项套装强化：

离奇天运：每四回合回复1点FP。

魔法防御：对法术攻击的防御获得+2骰子。

另外，任何套装都可以选择坚定决心，来代替套装特定的套装强化。

坚定决心：当你的HP被打空到0或更低，你可以在你的下一回合进行一个自由动作来回复到等同于你一个伤害阈值的HP，(译注：即回复到HP最大值的1/4)并且你受伤带来的减值全部无效直到你的再下一回合。每遭遇只能使用一次。

第6个骰子：才能

你用你的魔力可以实现的一项特殊才能，与你的专精独立。

你的才能在下列选择其一。你可以花费硬币来改变你的投骰结果。

青铜币：投骰结果加减1或2。

银币：任选一种才能。

金币：选择**第二**才能。

才能表1	才能表2	才能表3	才能表4
1 必杀一击	2 瞬间传送	3 储物空间	4 千变模仿
5 双生灵魂	6 万法破尽	7 集中突击	8 全盛时期
9 弹幕射击	10 集中火力	11 友情之力	12 复仇之心
13 分身化形	14 天神下凡	15 第三只眼	16 缩放自如
17 自我再生	18 绝对防御	19 触手掌控	20 时流探知

才能表

- **1 必杀一击** +1STR或MAG

打出耗尽你全部力量而势不可挡的一击。如果这一击命中了，这会具有极强的穿透性和破坏力，即使是强力的魔物也几乎必然被抹杀。

然而这会让你精疲力尽并且脆弱——因此你最好不要失手。

每轮一次，一次成功的攻击会给你1点连击计数，最大为5点。未命中的攻击会移除所有的连击计数。在遭遇结束时所有的连击计数都会失去。

4 MP，动作：

用你的武器攻击一个敌人。你这一攻击的骰子数在处理了所有调整值之后乘上连击计数。这会用掉你所有的连击计数。对于秘法武器，则是进行一次加乘的秘法（MAG）攻击，造成1点伤害/成功，带有1点穿透。

在使用这一才能后（译注：无论是否命中），你所有防御承受等于所用的连击计数数量的减值。减值持续连击计数的1/2的轮数（向上取整）。

- **2 瞬间传送** +1AGI或MAG

你可以瞬间将你自己在两点之间传送。短距离的跳跃是容易的，不过多次重复会更困难。长距离的跳跃会花费更多法力来实现。

2 MP，即时，进行逃脱时：

自动成功而无需检定。

X MP，应对，防御后：

对于一次具有胜过你防御检定X点净成功数的对你的攻击，无效化这次攻击。

即时，进行冲锋攻击或脱离时：

你可以用MAG代替正常属性进行检定。

- **3 储物空间** +1LCK

你可以打开一个无限容量的异次元空间。你可以即时存取物品，但这只对非生命物体有效。食物或其他时间敏感的东西放进去会静滞，不会腐败或有其他时间流逝的效果。你能够存放任何你个人能够举起的东西。

这在未变身时仍然有效，不过会限定于小得能够手持的物品，并且从发动到物品出现之间会有短暂的延迟。

1 MP或1 FP，动作：

掏一种简单的远程或近战武器并进行攻击，这一武器限定只能使用一种攻击方式（比如近战切割攻击，或是远程穿甲攻击）。在此遭遇的剩下的时间里你可以保留这一攻击方式。

2 MP或2 FP，动作：

设置一个爆炸物作为一次远程攻击，固定11个骰子。这一攻击作用于所有与你处在近距的东西（译注：不包括你自己），造成2点伤害/成功，带有1点穿透。

2 MP或2 FP，动作：

对一个目标齐射作为一次远程攻击，固定9个骰子。这一攻击作用于所有与目标处在近距的东西，造成2点伤害/成功，带有1点穿透。

2 MP或2 FP，应对，防御远程攻击时：

你的防御检定获得+1骰子，以将此远程攻击吞噬进你的储物空间。若你防御成功，这一攻击被捕获1轮。

2 MP或2 FP，动作，已有至少一个被捕获的攻击：

将被捕获的攻击作用于其本来的使用者。所有的参数，包括投骰结果，应用的法术，以及加值等都与原本一致。这将用掉这一捕获的攻击。

3 MP或3 FP，动作，每遭遇一次：

取出一面护盾或掩体来提供+4临时SP。

2 MP或2 FP，动作：

取出一份药物来回复你或与你处在近距的一个目标4点HP。

2 MP或2 FP，动作：

取出持续3回合的烟幕。任何在短距内的东西都被烟幕所笼罩，对远距的防御检定获得+2骰子，对近距的防御检定获得+1骰子，对躲藏检定获得+2骰子。

• **4 千变模仿**

你自己没有什么特别的才能，但是你特别擅长快速理解才能是如何运作的。在目击你的盟友或敌人使用过一次他的才能后，你可以领会他们在做什么然后以同样的方式模仿之。

应对，当一个才能被使用时，且此次遭遇中你未曾复制过才能：

取得该项被使用的才能。这完全如同拥有该项才能一样运作，包括属性加减值。

你同时只能拥有一项这样复制的才能，且一次遭遇全程只能复制一次才能。

• **5 双生灵魂** -2全属性，或-1全属性，-1VIT

你的变身分割了你的灵魂，碎片具有了自己的身体和思想。分身可以是男性或是女性。分身爱着你，除非受到你过分的虐待否则不会背叛你。你们具有着本能的联系，有时你们可以告知对方自己所在的位置，以及其他需要的信息。

你取得另一个角色，你的双生子。分身为专精、武器和套装另外投骰，但共享双生灵魂这一才能（你就是你的分身的分身）以及特技。对于提供某些独立的东西的特技，比如神器或是盟友，你与分身两人将共享一个。对于任一选项，你们可以选择不同的属性加值。

如果你本身是DMG，你可以选择跳过分身的投骰而直接选择你的专精的非黑化的版本。如果分身投出了黑化，她将直接取得你的专精的黑化的版本。如果你和你的分身都是魔物少女，则你们共享相同的魔物少女特技。

花在你或分身身上的硬币都将同时影响你们两个，但你可以选择不同的选项（比如两人都购买第二武器而各自选择不同的武器）除非用于购买新的特技。

如果你选择了-2全属性的属性减值，你随时可以和你的分身体合体，参见《AMGC合体扩展》。否则你们无法合体。

当你们中的一位受到万法破尽的影响时，这一才能无法充分运作，你们所有检定都获得-1减值。

- **6 万法破尽** +1MAG

奇异的光环环绕着你，魔法存在可以注意到这一点。这部分扭曲了你周围的魔法，并且你可以将其发射向你的敌人来干涉他们。

应对，当一个法术连续作用于你两次：

无效化作用于你的法术。（译注：指受到法术效果后一轮内不会再次受到作用）

2 MP，动作：

无效化敌人的一项才能1轮。

花费同样的法力可以用即时动作来延长。

- **7 集中突击** +1STR或AGI

如果你专注于一个目标，你可以在一次攻击中投入远比正常来得多的魔力。这一才能允许你在一点专注的时间后对一个敌人打出非常具有破坏性和穿透性的一击。这不像必杀一击一样有效，但可以重复直到你耗尽能量。

3 MP，动作：

进行两次同类的攻击，比如两次远程穿甲攻击或者两次近战冲锋攻击。

对于除了时机之外的所有方面来说，都视为独立的两次攻击。

这两次攻击均无视1点SP。

- **8 全盛时期** +1VIT

你可以在短时间内引导未来的你自己的力量。你的外貌变成一个女子黄金时期的样子，但你的精神状态不变。

3 MP，即时：

你的STR、AGI、VIT和MAG获得+4加值。持续接下来两轮。

HP、MP和SP在持续时间内相应提高，这些资源会在正常资源之前首先被消耗。

- **9 弹幕射击** +1AGI或MAG

你可以投射出大量的火力。极其大量。你可以高效地大量重复射出攻击或是射出一批攻击。你是压制的专家，可以轻松消灭大群弱小的目标。你也可以为你的大型法术添加二次爆炸效果，允许其在对更大目标的爆裂攻击中覆盖杂兵们。

3 MP，即时，当使用多目标攻击：

你不会受到多目标攻击的减值，但最多只能攻击10个不同的目标。

如果你使用了一项远程攻击，获得+1骰子。

- **10 集中火力** +1STR, AGI或MAG

你擅长指挥你的盟友，当你喊出命令时他们会比通常更乐于听从——特别是在激烈的战斗中。你也取得了本能地对战术与战机的领会。综合以上这些，你可以在战斗中新的机会出现时引导你的盟友们而不会错失机会。

3 MP，动作：

选择一个目标。

你的所有盟友可以立即对目标进行一次基础武器攻击。

- **11 友情之力** +1MAG或LCK

你可以本能地察觉人们的悲伤，知道如何使他们振作，并且知道如何得到他们的善意。人们总是喜欢你，给你更多的机会，愿意帮助你。只要进行一些谈话你就很容易获得盟友或是联系人，有时采取一些冒险的行动甚至能让一些魔物尊敬你或是停止捕食人类。不幸的是，不是所有人都能成为朋友，但只要可能，这一才能能让你本能地知道如何和任何人成为朋友。

被动：

你对他人的援助动作，以及他人对你的援助动作，所带来的增加的骰子数+2。

X MP，动作：

选择一个盟友。

从你向她或是从她向你转移X点HP，最多3点。

- **12 复仇之心** +1MAG或LCK

你爱你的朋友。即使在激战中你也留意着他们，而如果你发现他们被伤害了——只有神明才能拯救那些碍着你的人。

应对，当一位盟友由于一次攻击而跌破了一重伤害阈值：

(译注：意思是一回合内损失HP超过最大值的1/4)

立即对那个敌人进行一次基础武器攻击。

在你的下一回合你对该敌人的攻击获得+2骰子。

若盟友在你的下一回合前跌破两重伤害阈值（译注：意思是一回合内损失HP超过最大值的一半），加值增加到+4。

- **13 分身化形** +1VIT

经过一段时间的专注，你可以分裂出你的一个复制体。这花费了相当的魔力来创造，但维持的花费很少。他们并不具有很强的魔力，但身体与你一样坚实，也能像你一样用力击打。任何足以伤害你的攻击能够摧毁复制体。

他们的经历不会自动传达于你，但在回到你的身边时可以与你融合并传达给你一小部分他们的经历——这会让你非常困惑。*

0 MP或1FP，动作：

创造一个你的复制体，具有1HP，1MP。如果你花费了1FP，则创造两个复制体。

复制体不能使用才能、特技、武器精通或套装强化，其他则按照你的骰子数和行动。最多可以同时有你的MP上限的1/3的活动的复制体。

当万法破尽作用于你，所有复制体都被消灭。

1/3最大MP，动作：

创造一个具有1/3你的最大HP，1点MP和1点FP的复制体。同时只能存在一个这样的活动的复制体。其他同上。

- **14 天神下凡** +1MAG

你体内的魔力是通用的——你的专精不是个真正意义上的专精，只是你的魔法力量最显著的方面。

但是你仍然只有与大部分魔法少女一样的魔法力量总量。既然现在分散为了许多形式，你只能将其中的一小部分投入到每个法术。

被动：

除了你的专精，你还可以使用其他专精的法术，除了特异和黑化的版本。

你不满足所有要求MAG大于8的法术的先决。

- **15 第三只眼** +1MAG或LCK

你具有独特的视觉，可以看到魔力的流动与痕迹。你的魔法感官非常精准——你可以看穿幻象，追踪消散的仪式的效果，或是仅仅一瞥就看出所使用的魔法的类型。

你高度协调的魔法感官让你可以预测袭来的法术，如果你够敏捷就能够自己闪避或是反击之。

当附近有一个上城入口时你也能轻易知道，不过要知道到底如何启动它会需要花费你一点时间。

动作：

看穿一个幻象。

被动：

拦截或护盾检定获得+2骰子。

察觉检定获得+2成功数。

你总是能在突袭轮中行动。

- **16 缩放自如** +1VIT

你可以以某种方式改变你身体的质量。因此你可以变大变小——从8英尺高的巨人到3英尺高的侏儒，或是介于这之间的任何大小。

X MP, 即时：

从STR转移X点到AGI，或是从AGI到STR，最多3点。

持续到遭遇结束。

- **17 自我再生** +1VIT

你治愈与恢复魔法能量远快于通常。只要没有直接杀死你，你可以从几乎任何伤势中存活。你的伤口甚至可以在受到伤害时就开始恢复，而你断掉的肢体可以仅仅贴着创口就重新接上。

由于你不会疲劳，你通常会进行持久战。这甚至在未变身时都有好处，会增强耐力和恢复速度，不过治疗速度会大大降低。

被动：

每回合，回复1点HP。

每两回合，回复1点MP与1点SP。

1 MP, 即时，每回合一次：

回复1点HP。这每回合只能使用一次。

- **18 绝对防御** +1VIT

你可以在你周围创造出纯魔法能量的光环来对付来袭的攻击。使用这一才能是困难的，但能让你暂时完全免疫攻击和伤害。

3 MP, 应对, 当进行防御检定, 每遭遇一次:

自动成功而无需检定。

1 MP, 动作, 每遭遇一次:

你在一轮内防御自动成功而无需检定。

可以通过即时动作延长最多3轮, 每轮花费4MP。

- **19 触手掌控 +1任一属性**

你可以命令一些触手之类的东西, 包括锁链, 藤蔓, 带子, 绳子甚至真正的触手。触手可以从你的套装长出或是在你的专注下从你可以指定的若干点长出。触手可以在你的少许指示下行动, 或者你可以完全控制其中一根, 用来还原印第安纳琼斯的惊险场景或者成龙的搏斗场景。

你不会从触手获得任何反馈, 但是你知道触手相对于你的身体在何处。

即时, 每回合一次:

选择擒抱、打击或挤压以及远距内的一个目标。

这是一个近战 (STR或VIT), 远程 (AGI) 或秘法 (MAG或LCK) 攻击。所用的属性由你第二高的属性决定。

擒抱

如果成功, 目标被擒抱, 所有检定获得-2骰子。

在你的回合开始时, 你可以花费一个自由动作重投这一检定来保持擒抱的减值。

对方对抗擒抱的检定不受到减值, 擒抱减值不与压制叠加。

打击

造成1点伤害/成功。如果对方被擒抱, 对方的防御会如常受到减值。

挤压

目标必须已经被擒抱。造成1点伤害/成功, 无视SP。对方的防御不受到擒抱的减值。

- **20 时流探知 +1MAG**

你可以看到短暂的过去与未来, 让你有时可以预测行动的轨迹, 或是让你知道这里发生了什么。这并不总是容易理解, 甚至可能并不连贯, 但这可以给你一些关于某个区域的历史或未来的提示, 或是给你关于如何在战斗中实现某种命运的灵光一现。

当附近有一个上城传送门时你总是知道。

在遭遇开始时, 投固定的9个骰子的检定并记下每个骰子的结果。

被动:

你可以向GM询问关于一个区域的过去与未来的提示。必须有一个GM来处理此事。

格挡与闪避检定获得+2骰子。

察觉检定获得+2骰子。

1 FP, 应对, 当进行了一个检定, 每遭遇一次:

用你记录的投骰结果代替此检定的自然投骰结果。所有会改变自然投骰的效果, 比如乘数、目标数值变更或奖励成功数等都有效。

第7-12个骰子：特技

你有一些有用的把戏、技能或者甚至是魔法物品，可以帮助你与魔物作战或是更好地生活。

你的特技取决于最后六个骰子，如下所述。

为每列投两个骰子。

如果你投出了重复的特技，选择向右移动的特技。（译注：对于最右侧一列，移到最左侧。如果右侧仍然重复，继续右移）

若你具有了右侧全部两个特技，则你可以任选一个特技作为替代。

如果你采用购点，则每列选择一个，然后任选三个特技。

青铜币：投骰结果加减1。或将一个特技换成其他列的同值特技。

银币：将最多两个特技换成任意特技。

金币：选择任意**两个额外**特技。

特技表1	投骰	特技表2	投骰	特技表3
复合武装	1	次元旅者	1	万能胶布
武术训练	2	不存在者	2	记忆链接
强化武器	3	天选之人	3	活化武器
秘术神器	4	精通领域	4	背水一战
专精天赋	5	次元住所	5	主角时刻
弹性躯体	6	隐姓埋名	6	FP常伴
强化变身	7	密封环境	7	强健体魄
伪装神器	8	牢狱逃脱	8	保卫专精
鲜血魔法	9	英雄救美	9	小姐做派
储物背包	10	完美指向	10	形体变化
维生强化	11	特大背包	11	被监护人
强化套装	12	自然成长	12	法力引导
治愈神器	13	男子气概	13	镜像行动
随行盟友	14	上城转移	14	双重引导
魔物变形	15	额外收入	15	骷髅钥匙
巫术大师	16	获得魔宠	16	超级地图
背生双翼	17	瓶中灵魂	17	快照解析
净化神器	18	永恒形态	18	星界投射
时刻警觉	19	绝地反击	19	自主规制
法力神器	20	虚假双亲	20	忠诚坐骑

特技表1

1 复合武装 +1/属性

你的武器有多种用途。可能是你的步枪有着刺刀，或是你的剑从铁拳套上伸出来，或是你的魔杖顶端箍铁。不管怎样，你可以用其比通常的武器做到更多。

选择你的武器的变化类型。这不带来武器提供的属性加值。这一特技提供的属性加值是从这一变化模式的武器类型所对应属性加值中选择一个。你可以为变化模式选择一项适当的武器精通。

若你有两把武器，复合武装独立应用于两者。

即时，每回合一次：

切换武器模式。你用武器进行的下一次攻击获得-1骰子。对于秘法武器来说法术也算作使用武器。

2 武术训练 +1STR或+1AGI†

你自然地获得了关于战术、后勤以及关于很多武器的复杂的训练。你的直觉让你能够预测你的敌人会采取的行动。

被动：

进行或抵抗压制获得+1骰子。

立即，每遭遇一次：

你可以向GM询问敌人下一回合的战术。必须有一个GM来处理此事。

3 强化武器

你的武器攻击更猛，更锋利，或是施法更快——这就是比大部分魔法少女要更好的武器。

为你的武器选择第二项武器精通。

若你有两把武器，这一特技独立应用于两者。

若你有复合武装，这一特技独立应用于两种模式。

4 秘术神器 +1MAG

你取得了一件神器，有时能够向你展现关于你的疑虑的过去、现在或是未来的一瞥。

1 MP，动作，若你持有神器：

你可以向GM询问关于一个区域的过去与未来的提示。必须有一个GM来处理此事。

1 MP，即时，若你持有神器，每回合一次：

你的防御检定获得+2骰子，直到你的下一回合。

5 专精天赋 +1任意属性

你擅长你的专精，对于通常的魔法少女来说这是眼花缭乱又有创造性而难以复制的。

被动：

对于专精法术的先决，你的MAG视为具有+2加值。

6 弹性躯体 +1AGI+

你并不是橡胶做的，但你的肢体和关节能做出人类所不能的大范围动作。

被动：

逃脱任何擒抱的检定获得+1骰子。

7 强化变身 +1MAG

你的变身只花3秒，期间无敌。你的变身环节也不再需要喊出来。

对于魔物少女，在维持幻象时保持部分的力量，并且可以快速恢复。这也不会失去意识或是熟睡时消散。

被动，当你使用变身：

你的变身的时点现在改为即时。

被动，当你使用封印：

你的封印的时点现在改为即时。在封印时，你额外保留正常封印与未封印状态属性差值的一半。

8 伪装神器 +1LCK

这一神器可以将你暂时变形为其他人，包括服装和手持的武器。这是物理性的变形，只持续2小时，随后需要6小时的充能。

用这一神器创造出的身份卡与证件是正确的并能通过扫描，但你不存在于数据库中。创造出的电子产品看起来没问题，但是不会工作。

如果你是位魔物少女，你可以用这个来实现除你的默认伪装之外的形态，或是不必努力就能一次维持几小时你的通常伪装。

1 MP，即时，进行躲藏检定时，若你持有神器：

躲藏检定获得+2骰子。

9 鲜血魔法 +1VIT或MAG

你可以选择燃烧你的生命来供给魔法，而限于魔力，这极大地拓展了你潜在的魔力储备。但是，小心：没有什么阻止你耗尽生命力量。自然，如果你这样做了就会被杀死。

即时，当花费MP时：

你可以用HP代替任何部分的MP花费。

这不能用于直接回复HP的能力，但可以用于间接回复的能力，比如吸血能力。

10 储物背包 +1LCK

你拥有一个中型提包大小的异次元储物空间。你可以随时存取，就像储物空间才能一样。

X MP或X FP，特殊，每遭遇一次：

使用储物空间才能下所列的一项行动。花费和时点都与所选行动相同。

11 维生强化 +1VIT

你只需睡眠一半的时间就能取得相当于整晚休息的效果，并且能够在能饿死人的配额下维生。你不必获取营养，呼吸对你来说也是可选的。

被动：

你可以选择不呼吸，从而免疫基于呼吸的效果。

12 强化套装

你的套装更坚固而强韧——这提供了更好的防护，足以无视重武器火力和牛头人的斧头。这也让你更容易引导你的魔法。

为你的套装选择第二项套装强化。

被动：

获得+1最大SP。（译注：不会自动回复）

13 治愈神器 +1VIT

你取得了一件手持的神器可以治愈人类与动物。这需要花费来自于你的魔力，并且效率也不高，但可以治愈几乎任何伤势。

2 MP，即时，若你持有神器，每回合一次：

回复一个目标3点HP。

所有MP，特殊，若你持有神器：

治愈目标的一个伤口，即使无法用其他方式恢复，例如顽固的疤痕或是断肢。

这会花费至少1小时，或对于最严重的伤势会要至多24小时（包括失去肢体）。使用者在这期间会耗尽魔力，若开始遭遇则以0MP开始。

14 随行盟友 你可以获得一位亲密的盟友，她会允许你在她家里过夜。她会是你的好朋友，展示给你如果做一个魔法少女——不过若你是更黑暗的某种东西，她也会设法救赎你。

或者，你的朋友自己是位黑暗魔法少女或是魔物少女。她愿意掩护你，让你在战斗中幸存，她也可能要求你为她做些事情作为回报。如果你相反地是位普通的魔法少女，她必然会坚持与你分享她的秘密与力量……

选择一位魔法少女，黑暗魔法少女或是魔物少女盟友。

选择或投骰她的年龄、身材、专精、武器、套装、才能以及每列一项特技。她获得**1枚银币**，若是投骰还获得**2枚青铜币**。

盟友不会获得基础的武器精通或是套装强化。她们也不能获得盟友或是魔宠。

如果她是位黑暗魔法少女或是魔物少女，详见《AMGC黑化扩展》。魔物少女会获得4项（若是选择）或5项（若是投骰）魔物特技。

15 魔物变形 +1STR或VIT

你获得与你情绪关联的一种额外变身形态。当你沮丧、愤怒或是非常震惊时你会失控。在这种状态下你会获得魔物的特征，而你全部的本能都会告诉你去消灭带来压力的源头，或是尽快逃脱。对于魔物少女，你的魔物特征会增强——将你变成一个完全是魔物的形态，而不是个像是魔物的少女。

即时：

获得+2STR、+2AGI和+2VIT。

在持续时间内，在每个回合开始时投10d10，对抗3成功的难度。若你检定失败，一位GM在本回合操作你的行动，通常是攻击或逃脱。只要你已经进行了至少一次自控检定，并且当前能够控制自己，你就可以用同样时点的即时动作来关闭这一状态。

16 巫术大师 +1MAG†

你成为某种普通人可以习得的巫术的大师，比如雕刻卢恩文字，书写御札，占卜或是类似的。这让你即使在未变身时也可以使用一些明显的魔法能力。

你甚至可以将其教给普通人，如果他们努力学习。

被动：

你在未变身时不会失去使用专精法术的能力。仍然需要满足属性先决。

17 背生双翼 +1AGI

你的套装带有某种翅膀。你可以从任何高度滑翔，或是有点困难地飞行。如果你已经或之后取得了除此之外的飞行能力，你的机动性和速度将极大提高。

被动：

闪避与脱离检定获得+1骰子。

18 净化神器 +1MAG

你取得了一件手持的神器可以保持一个区域清除魔物。你需要为其充能，并且这只作用于其周围固定半径内。这也不会强迫魔物离开它们所在的区域，但可以令它们不适而更愿意离开。

若你就是一位魔物少女，这会使你躁动不安。然而携带这一神器也会让你更难被探测到，并且会缓和任何影响你的心智的魔法异变。

即时，若你持有神器，每遭遇一次：

魔物与魔物少女在与你战斗时的攻击与防御检定会承受-1骰子。持续3回合。

被动，若你具有魔物冲动并且持有神器：

你的魔物冲动不再是强制的。

19 时刻警觉 +1AGI

你的凡俗感官变得更警觉。这不会有助于你的魔法，但会让你更难被惊吓或埋伏。若有人隐蔽失败或是空气中有某种特殊的气味，你都会很快注意到。

被动：

先攻检定获得+2成功数。

察觉检定获得+2骰子。

20 法力神器 +1STR或MAG

你取得了一件神器可以重现其他专精的一个技法。这消耗你的魔力并且无法造成强力的攻击，但这给了你一点更多的应用魔力的灵活性。

如果你拥有天神下凡才能，你可以重投决定这一特技。

选择一项MAG先决不超过8的法术。

特殊，若你持有神器：

你可以用这一神器来使用该法术。若需要MAG检定，替换为固定6个骰子。任何花费或时点都与原本一样。

特技表2

1 次元旅者 +1任一属性

一位来自异次元的旅行者在早餐时意外发现了你的困境。他们为你遗憾并且愿意帮你一把，如果你需要。他们与你一样是不朽的，并且四处旅行观光以及打低薪的工混日子。

他们愿意帮你提供伪造的身份卡，装作你的父母，或是让你借住在他们那里。每个世纪左右的时间，他们会在次元间跳跃，你也可以跟着他们。

1 FP，动作，每遭遇一次：

召唤你的旅者朋友进行一次10个骰子的远程穿甲攻击。

2 不存在者 +1LCK†

认识你的旧形态的所有人都会遗忘你。命运将会重写，如同你从未存在或者死去多年。你的宠物由和蔼的亲戚带走，父母与孩子会有别人照顾，财产和积蓄会如你所愿地分配。

这一特技没有机制效果。

3 天选之人 +1LCK†

你是被上天选中的完成某项使命的。直到你完成使命，命运将会一直帮助你。你将不易遭遇到无法处理的魔物。如果遇到了，情况可能变得恰巧在战前或甚至战斗中有盟友来协助你。

你不会在你的平民伪装下死亡。

这一特技没有机制效果。

4 精通领域

你精通某个领域，比如某个学科、武术、交易或是哲学。这不会告诉你不存在或人类未知的信息
选择一个属性。

被动：

基于该属性的检定获得+1骰子。

5 次元住所

你获得一个只要几秒钟的专注就能前往的套间。这是个相对宽敞的套间，有着如你所愿的装修，并且靠近一个联结传送门交通便利。药柜和冰箱会提供自动补充的药品和食物供给。房间不会被侦测到，除非曾通过你的传送前往过否则没人能通过至高之城找到这房间。

4+X*4 MP，动作：

你可以通过传送回到次元住所。你可以额外带X人与你同行，最多5人。

6 隐姓埋名 +1AGI，MAG或LCK

你经常被人无视，在与你接触后人们会很快忘记你的脸。官方记录经常会漏掉你。

被动：

躲藏检定获得+2骰子。

当你逃脱时敌方的追击检定获得-2骰子。

7 密封环境 +1VIT

你免疫压力与温度的极端环境，可以在你周身产生个人空气供应。你可以与接触你的人分享。不过这不会带来对直接的魔法攻击的防护。

被动：

你免疫可能影响你身体的有害环境效果，比如失去空气或炎热环境或毒气。这不会阻止这些东西以其他方式妨碍你，比如烟幕。

8 牢狱逃脱 +1LCK

若你罕见地被监禁或者被困，你可以选择传送到随机地点。你到达时该地点可以保证安全，并且会有让你恢复的设施或补给，但是不保证容易从这里返回，对于之后的安全性也不作保证。

1 MP，动作，若你被困或被监禁：

逃脱到另一地点。不需要检定。

9 英雄救美 +1任一属性

通过给出你制作的指示物或安装在永久固定装置上，你可以指定一个人或地点。在指示物有效期内，在该人或地点周围发生或将要发生的危险你都会知道。你总是能知道如何及时赶到那里。

同一时间只能有一个生效的指示物——无论是作用于一个人或是地点。

你可以通过一个指示物来指定一个目标或区域。只有一个指定的指示物可以生效。

被动，当守卫你指定的目标或区域时：

你的攻击与防御检定获得+1骰子。

被动，当援助你指定的目标时：

援助加值获得+1。

10 完美定向 +1LCK

对于你脑中的目的地或物体，你总是能知道其所在方向。这必须是你已知存在的地点或物体，也要能清楚地在脑内描绘。如果你寻找“真爱”或其他概念则会得到很奇怪的结果，如果你试图寻找非特定的东西像是“能一击击杀吸血鬼的武器”则会带着你兜圈子，如果不是直接失败的话。

你也永远不会再丢失你的钥匙、遥控器或手机了。

被动：

如果你有一个目标，你可以询问GM路线是否正确以及哪条路通向目标。

必须有一个GM来处理此事。

11 特大背包 +1VIT

你获得了一个特大背包装满了有助于求生的东西。背包的里面比预计的要大，每天都会产生一系列帮助你生活的物品——适量但有营养的餐食，干净的水，适合你的新身体的替换衣物，适合你所在区域的身份卡，以及一些基础求生工具。这里面也带有一台小巧而永不损坏的笔记本电脑，并且总是能连接到互联网，此外还有大量但有限的一坨不太干净的现金可以使用。

背包本身如果遗失可以召唤到你身边，但任何不在其内的东西都不会跟着带来。

这一特技没有机制效果。

背包中包含求生所需的一切：食物，水，替换衣物，以及一个具有神秘wifi连接的电脑.....只要你集中精神你要何物然后探入包中就能取得。非必需品不能在包里找到。（译槽：wifi你怎么说→→）

12 自然成长 +1VIT

你可以自然地长大。其他处于这样的情形的女孩们被锁定在一个年龄上，而你则会自然地长大，不过是以正常一半的速率。当你死亡时，你的重生形态会是你的初始年龄而不是死亡年龄。你的身体需要更少的魔力来使你不朽，这也让你死亡后更容易复活。

被动：

+2最大MP

13 男子气概 +1LCK†

你是个魔法少年，这意味着你保持或获得男性所有的部件。你很幸运不是么？

这一特技没有机制效果。，不过.....(๑_๑)

14 上城转移 +1LCK

你有着将你及你周围一小圈强制传送进出至高之城的技能。用这一特技你可以转移到荒地来尽情战斗——但是记得至高之城并不全是荒芜的区域。你也可以同样用这一特技来强制将你送回现实世界，以防止你迷失或被困在蔓延之城——但是记得如果你出门冒险到了远方（译注：在至高之城）那么“现实世界”将不会仍然对应于你的地球。

3+X MP，动作：

将你以及所有距离你在远距内的盟友与敌人传送进出至高之城。若你从你的上个回合起就未受到攻击，你可以选择只传送距离你在近距的那些。你可以移动你自己和额外X个目标。你必须有足够的MP来支付全部花费。

15 额外收入 +1LCK

你每月会获得适当的收入，或是通过现金或是与某借记卡关联的银行账户。这足够维持中产阶级的生活，但你永远不必工作来维持收入。

这一特技没有机制效果。

16 获得魔宠 +1任一属性

你获得了一个小小的能干的动物伙伴，有着关于魔法与魔物的一般知识和精准的感官。它有着等同人类的指挥，也可以短暂地改变形态来更直接地帮助你——类人的形态或是战斗形态。不管是哪种，它都只能短时间地承受其变化形态，随后就需要复原并且休息。

*当取得这一特技，选择战斗或支援的魔宠类型以及近战或远程的攻击类型。你可以花费一枚**金币**来取得有着相对的类型第二魔宠。*

即时，战斗魔宠，每遭遇一次：

魔宠进入战斗3回合。它们有12点HP，5点SP，10点MP和0点FP。它们的攻击检定是9个骰子，防御检定是8个骰子。它们的援助能力提供比正常少1的骰子。如果是近战会造成2点伤害/成功，带有1点穿透。如果是远程会造成1点伤害/成功，带有1点穿透。它们可以使用你能够使用的任何法术。

即时，支援魔宠，每遭遇一次：

魔宠进入战斗3回合。它们有10点HP，3点SP，10点MP和0点FP。它们的攻击检定是7个骰子，防御检定是7个骰子外加+2成功数。它们的援助能力提供比正常多1的骰子。如果是近战会造成2点伤害/成功。如果是远程会造成1点伤害/成功。它们可以使用你能够使用的任何法术。

17 瓶中灵魂 +1任一属性

你的肉体是你的灵魂控制的傀儡，你的灵魂则在了一件可以被破坏可以手持的物品之中。要保证其安全，因为摧毁灵魂瓶会立即杀死你——而离你太远则会削弱你的控制。在10英里的距离你开始失去对你的肉体的精细控制，而在20英里你只能像个僵尸一样号角与拖行。与你的灵魂瓶分隔在不同次元也会完全失去控制。

也要保证肉体处在良好的工作状态——处在超出修复能力的创伤下你仍然可以强迫其运动，但这会更困难，并且如果肉体看起来显然死亡了你可能被错认为吸血鬼或僵尸。你仍然不会因为肉体伤害而死亡。如果你的肉体被摧毁而灵魂瓶是完好的，你可以比完全重生要快得多地重建新的肉体。

被动：

+1最大SP。

被动，当进行蛋糕糖果模式的游戏：

你取得坚定决心套装强化。如果你已经有了，你可以每遭遇多使用一次。

被动，当进行冷酷刀枪模式的游戏：

你无视通常物理死亡的效果。取而代之，你通过你的灵魂瓶保持生存，可以在适当的时间后复活。

（冷酷刀枪模式）若你被杀，你的魔法将被储存在灵魂瓶中。你可以在安全时再生你的躯体。不过灵魂瓶是可以被破坏的，若被摧毁你将立即死亡，若受到损伤也会对你的再生过程造成可怕的影响。

相对地，你的控制能力随距离下降。若你的肉体距离你的灵魂瓶在10英里以上，你会失去你脑中高级神经中枢的功能，变得和野生动物差不多。若你穿过传送门，你必须带着你的灵魂瓶。

18 永恒形态

你的躯体与服装总是保持原状。你的头发不会打结，牙齿不会蛀牙，体毛或是不存在或是如你所愿地修饰，体味或是不存在或是如同香水，指甲总是很整洁。

你可以随意召唤时髦的外套，但这样召唤的外套会在你脱下2小时后消失。

被动：

+1最大SP。

动作：

改变你的套装强化为任何正常允许的。持续到遭遇结束。

19 绝地反击 -1VIT, +1任一属性, +1任一属性

与其他被束缚于轮回的魔法少女不同，你可以确实地拼上性命去做某事。在你希望的时候，你可以超频你的魔力，燃烧维持你生命的力量来短暂地爆发。

这会让你永久死亡，最后给契约兽一次中指。

即时，当进行蛋糕糖果模式的游戏：

回复所有HP。直到遭遇结束，你无视伤害阈值减值并在所有检定上获得2倍骰子的倍率。如果跌落2道伤害阈值，增加到4倍。

在遭遇结束后，你死亡并且只有你选择才会复活。

即时，当进行冷酷刀枪模式的游戏：

回复所有HP。直到遭遇结束，你无视伤害阈值减值并在所有检定上获得2倍骰子的倍率。如果跌落2道伤害阈值，增加到4倍。

在遭遇结束后，你死亡。

20 虚假双亲 +1任一属性

你有一对相信自己是你的双亲的人。你不确定他们是被洗脑的人类，魔法构装体，或是扭曲了命运的你新的躯体的真的父母。不管怎样，他们具有证明你是他们的小女孩的文件并且“全家”刚移居到镇上。他们也爱着你，希望你上学并升上新的年级，并不能被告知你的魔法少女生涯。

这一特技没有机制效果。

特技表3

1 万能胶布 +1VIT

你获得一盒子可爱的魔法创可贴，可以治愈或是修复几乎任何东西——甚至可以以动画逻辑来修复未活化的物品。

动作，若持有此物品：

回复2点HP，2点MP或是1点SP。

2 记忆链接 +1MAG

你取得转移你一小段记忆与经验到另一个魔法生物的能力，通过你们的头互相物理接触。但是小心：他们会体验到你那时做的任何事情。

特殊：

你可以从另一个角色处复制一项法术的一次施放。所有先决仍然需要满足才能施放。存储的法术不会消散，但只能使用一次。

每天只能使用一次这一能力。

3 活化武器 +1属性

你的武器是勉强能活动、有意识和活着的。它不会被杀或成为任何效果的目标，除非是可以以魔法少女的武器为目标的效果。它可以与你交流并且悬浮在周围，但不能自行做到多少事情。

为这一特技所选的属性必须是你所拥有的武器带来加值的属性之一。

应对，当进行防御检定时，每遭遇一次：

防御检定获得+2骰子。

4 背水一战 +1VIT†

你有着与逆境抗争的顽强意志。如果一个敌人用压倒性的力量攻击你，你会得到一点帮助。有的时候，对于你这小家伙，事情就是顺利了。

被动，当防御比你的防御检定骰数多4或更多的攻击检定时：

防御检定获得+1骰子。

5 主角时刻

你的变身让你引人注目，可能是特别时髦或是令人注意，比如像一个动画主角。如果你选择的话你的变身效果可以伴随着主题曲，你也可以依据你的外貌得到一个独特的标记，可以如同印章一样使用。任何看到它的人会立刻知道你的名字以及一些你的显著特征。最后，你有一种独特的标志性动作可以在战斗中进行。

即时，当进行攻击检定时，每遭遇一次：

检定获得+3成功数。这视为使用了1点FP。

6 好运常伴 +1LCK

你非常幸运，没人知道为什么。可能某些神明对你微笑，或是星球偏爱于你。不管怎么说，你是幸运的。

应对，当花费FP来调整检定时，每遭遇一次：

你可以选择多花费1点FP来调整检定。

7 强健体魄 +1VIT

你的魔法使你的身体强壮而能抵抗压倒性的攻击。

被动：

每回合你不会跌破两道伤害阈值。（译注：意思是一回合最多损失1/2最大值的HP）

8 保卫专精 +1VIT

你可以说擅长吃子弹。可能你曾经效力于特勤部门，熟练于跳到炮火面前。

被动：

你可以即时维持对多一位盟友的掩护。

通过掩护而转向你的攻击的防御检定获得+2骰子。

9 小姐做派 +1任一属性

你获得一位人类仆人或管家，他会随侍身边满足你的需求并且保证下等人不会烦到你。当他在你身边时，一般凡人会误以为你是皇室成员——可能是字面意思上的皇家或是象征意义上的，比如商业巨头的继承人或是当权的独裁者的女儿。请注意：虽然很多人会因此敬畏并尊敬你，有的人会觉得是个打倒统治阶级的机会。

这一特技没有机制效果。

10 形体变化 +1AGI或MAG†

你获得一个动物形态。比如像德古拉伯爵一样变成阴森的蝙蝠，或是像麦格教授一样变成女巫的猫，你获得了略为努力就能在人类形态和动物形态之间切换的能力。你不会获得特殊能力，但是可以做到对于那种动物来说容易做到的事情——作为蛇挤过小孔，作为变色龙躲藏，或是作为鹰快速飞行。你也不会被任何人发现，除非他训练过识别魔法生物。

在动物形态下，你视为未变身。

11 被监护人 +1MAG

你的守护精灵决定给你更.....直接的指导，关于你的魔法少女职责。虽然它们可能不会总是在你身边，但在最需要的时候总是会在场。不过它们无论如何仍然不会参与战斗，它们的动机也常常是模糊难解的。当你需要前往至高之城时总是有向导，另外当你遇到麻烦时他们可能会派来增援。

这一特技没有机制效果。

备注：这一特技预定将被移除。

12 法力引导 +1MAG†

你擅长引导你体内流淌的魔法能量，可以将其导入一位盟友。

X MP，即时，当使用援助：

回复目标X点MP，最多2点。

13 镜像行动

你擅长模仿攻击。

1 MP，应对，当结算一次对你的攻击，每遭遇一次：

对原攻击者进行一次相应的攻击：使用相同的成功数和附加效果。在原攻击后结算反射的攻击，但你不需要被原攻击击中。不能用于反射才能。

14 双重引导 +1任一属性

某种魔法存在对你感兴趣，并干涉了你本来的守护精灵的计划。你不再受到植入你大脑的强迫你按照它们所说的进行行动的影响.....不过，你可能会被迫依据另一个来源的指令行动。你的两个守护精灵会常常互相争吵，可能最终会放你不再为它们工作。

这一特技没有机制效果。

15 骷髅钥匙 +1LCK

你获得一把外形奇怪的钥匙，看起来适合任何你拿它捅进去的锁孔，即使是大坏蛋的城堡的超级复杂的锁，或是高科技武器工厂的钥匙卡槽。只要有某种锁孔或解锁的机械结构，这就能打开。

这一特技没有机制效果。

16 超级地图 +1LCK

你获得一张超级有用的地图，可以显示周围的区域、特征、地形以及你和你盟友的位置，以及附近的敌人。也可以在至高之城使用，不过地图可能变得很难读懂，也不能探测传送门。

被动：

察觉检定获得+2骰子。

17 快照解析 +1LCK

你获得一个不会损坏的魔法相机，由你选择款式。需要放到一边的时候它可以方便地缩小并储存。它可以用来为一个生物拍照来获得关于他们的知识和有用的信息。

动作:

选择一个目标。在你的下一回合，得到选定目标的属性和弱点。

18 星界投射 +1MAG[†]

当你睡着时，你可以潜伏在周围并投射进入其他国度，但不能与物品进行物理交互。警觉的魔法生物可以感觉到你的投射并攻击你。在投射时你不能进行防御，若你受到攻击会立刻醒来如同经历了一场噩梦。

这一特技没有机制效果。

19 自主规制 +1任一属性[†]

你不再可以咒骂或是做淘气的事情，这种尝试会受到某种方式的规制。这可能包括喇叭声，马赛克，哔哔声或是盖上黑条。你可以以某种方式说“？”、“！”和“~”如同这些是真正的词汇；浮在你周围的对话气泡可能或可能不出现。

这一特技没有机制效果。

20 忠诚坐骑 +1AGI

你获得一只忠诚可靠的坐骑。由你决定，可以是传统的坐骑比如马或是其他动物，一辆车，或者甚至是一台机甲。

被动:

逃脱检定获得+5骰子。

对于逃脱的敌人的追击检定获得+5骰子。

如何游戏

检定

AMGC的默认检定是Exalted规则或Storyteller系统风格的检定。（译注：实际上Exalted规则就是白狼所出的一个应用Storyteller系统的规则。这也是oWoD所用的系统。）

每个检定使用10面骰子，默认的“目标值”是7。这意味着投出1-6没有用处，投出7-10是一个“成功”。投出10会提供第2个成功，一共也就是2个成功数。

例子：你投了6d10，得到[1,8,4,10,9,3]。有三个达到7其中一个是10，一共4个成功数。

要投的骰子数量取决于检定的类型，以及你所拥有的加值。（译注：若没有特殊说明，1.15.1及以后的+1 bonus（加值）默认是加一个骰子，1.14及以前的+1 bonus（加值）默认是加一个投出的成功数。penalty（减值）及modifier（调整值）亦然。）

对于基于某个属性的检定，将属性减半并+2就得到骰数。除非特别说明总是向上取整。对于固定骰数的检定则使用所给出的相应骰数。

例子：属性11的检定（ $11/2=5.5$ ，向上取整得到6）算进+2一共得到8d10。

检定取得的成功数决定了你是否以及有多么成功。要实现某种困难的事情，GM会要求进行检定并把取得的成功数与难度数比较。如果你得到了至少有给出的难度数的成功数，你就成功做到了，而超过的净成功数可能决定了更好的表现。当进行对抗检定时，比如战斗中的攻击，发起检定的一方默认赢得打平的结果。

（译注：以上也是本规则中通用的取整方式：除防御和脱离检定骰数之外（见后文），一律向上取整。）

资源

资源有四种：HP，MP，FP和SP。

创伤, HP

初始值为 $2 \times \text{VIT}$ 。

每25%的HP是一道伤害阈值。你每失去25%的基础HP，就会在所有检定获得-1骰子，向下取整。不要为最大HP的临时加值而重新计算。

当你达到0 HP，除非你有特殊能力，否则你就被击倒了。

例子：一个角色有最大10点HP，如果他受到3点伤害，他就低于了75%但在50%之上，也就由于创伤而在所有检定上获得-1骰子。

HP表示了你总体上的忍耐能力以及持续战斗的能力。这不仅是承受伤害或失血：受到情绪攻击而失去战斗意志，受到精神干扰而无法集中注意，或是被强制疲劳，都能如同被枪击一样降低HP。

法力, MP

初始值为 $1 \times \text{MAG}$ 。

MP用于施放绝大部分法术以及用于一些才能和特技提供的能力。对于很多法术与列出了MP花费的能力，它们从你的法力池花费这样的总量。

对于专精法术的一般使用，你的GM可以基于你想要做的事情决定如何处理花费。

MP表示了你通过魔力扭曲现实的耐久和强度。某些攻击能够伤害你的MP，但这比针对HP的要更罕见。

好运, FP

初始值为 $1 \times \text{LCK}$ 。

当你进行一次检定，你可以花费1点FP而取得+2成功数的结果。你必须在看到投骰结果前进行选择，任何一项检定也只能这样花费1点FP。

有的法术或能力也会具有代替MP的FP花费。

FP表示了你主动抵抗命运并为你带来更好的未来的能力。某些攻击能够伤害你的FP，但针对好运本身的攻击比针对MP的还要更罕见。

攻击吸收, SP

初始值为VIT减半，向下取整。变身了的角色具有额外+1永久SP。

永久SP永远不会耗尽；一旦被用掉就会立即再生。

SP以1:1的比例阻挡穿过你的防御的攻击。

攻击穿透会在攻击命中后其他任何事情前移除相应点数的SP。

无视SP的攻击这样运作——SP不会因此而移除，也不会阻止这样的攻击。如果列出了数值，这样的无视效果只应用于那么多SP。

以下例子解释了SP在战斗中是如何运作的：

步骤	说明	例子
第一步	检查攻击是否命中，若命中则继续。	攻击者进行切割攻击，达成了5个成功，而防御者达成了2个成功。攻击命中，而防御者一共具有3点SP。
第二步	穿透首先移除SP。	切割攻击带有1点穿透。防御者的SP被降低到2点。
第三步	剩余的SP阻挡攻击者的成功数。	攻击者比防御者多3个成功数，防御者具有2点SP。这一攻击被降低到1个成功数，此时剩余0点SP。
第四步	若此时攻击者有剩余的成功数，则如常起效。	切割攻击造成每成功数2点伤害。由于此时剩余了1个成功数，因此这一攻击造成2点伤害。
第五步	永久SP再生。	防御者的永久SP再生，从而现在具有1点SP。

回合系统

先攻

要决定回合顺序，每个玩具进行一次先攻（AGI）或先攻（LCK）检定。对于这次遭遇，角色们就按先攻检定的成功数的顺序依次进行回合，从高到低。（译注：本规则所说的“战斗”、“遭遇”、“战斗遭遇”均指一场战斗。“回合”和“轮”也指同样的东西）。

对于两个角色先攻检定结果相同的情况，按以下顺序处理：

1. 具有较高的AGI的角色胜出。
2. 若一个角色进行AGI检定而另一个角色进行LCK检定，则进行AGI检定的角色胜出。
3. 在这两人间重新进行先攻检定来打破平手，若仍然打平就重投直到有一个胜者。

突袭轮

若战斗的一方不仅仅准备好了，而且已经在另一方能够反应前进行了行动——比如埋伏——他们就得到了一个**突袭轮**。

在突袭轮中，所有已经警觉并能够行动的角色可以在投先攻前进行任何类型的唯一一次动作。这不是完整的一个回合：只允许一个动作，无论时点是哪种。

能力时点

在每回合，角色获得一个动作来使用。不过并不是所有的能力都会使用这一动作。

能力的**时点**决定了何时可以使用这一能力。最常见的有如下四种：

- **动作**。这需要你花费每回合的动作来使用。
- **即时**（或自由动作）。这不需要花费每回合的动作就能使用，但这仍然必须在你的回合。（译注：移除了1.14版本关于每回合每种自由动作只能使用一次的限制，仍然限定次数的能力现在都会专门说明）
- **应对**。这可以不在你的回合就能使用，但它们总是要求满足特定的条件。

- **被动。**这些不会被“使用”。被动能力总是有效。

使用条件

一些能力具有条件限制了何时或多频繁能够使用。

条件总是从你的视角来表述。四种主要类型如下：

- **频率。**这些简单地限制了能力能够多频繁触发，比如“每回合一次”。
- **事件。**这些条件描述了一种触发条件来允许能力使用，比如“当受到攻击”或“当进行逃脱检定”。
- 如果一项能力具有事件条件，这只能被每个事件触发一次。比方说，伪装神器可以在进行躲藏检定时即时提供+2骰子，但你不能在同一检定上使用五次来得到+10骰子。
- **先决。**这些条件描述了需要出现或要在能力使用前满足的要求。使用能力不必耗费这样的先决。
- **物品。**一种特殊的先决。如果能力描述了一个物品需要被使用来产生效果，或是描述了需要持有需要的物品来使用，你可以将物品交给其他角色来代替你使用。

能力类型

所有种类的能力总得来说可以分为四类：“攻击”、“功能”、“防御”和“被动”。

攻击进一步分为四类：“近战”、“远程”、“秘法”和“法术”。

- **攻击**（或战斗，进攻）：需要对抗检定来实现的敌对能力，常常具有基于获得的成功数的效果。
- **近战**（或徒手）攻击，默认需要一次STR检定并具有近距的射程（译注：即有效距离）。
- **远程**攻击，默认需要一次AGI检定并具有远距的射程。
- **秘法**攻击，默认需要一次MAG检定并具有远距的射程。
- **法术**攻击，默认需要一次MAG检定并具有远距的射程。

当使用一项没有限制你目标数量的攻击时，你可以选择攻击超过一个目标，对所有指定的目标应用同一个检定。

不过，超过第一个目标之外的每个目标都会让你获得-1骰子：两个目标-1，三个目标-2，以此类推。这被称为**多目标**。

- **功能：**非敌对能力。这些不需要对抗检定来实现，不过可能需要检定来衡量效果。默认具有超远的射程。
- **防御：**专门用于应对袭来的攻击的能力，通过对抗检定来阻止其成功。对于任何攻击你只能进行唯一一次防御；可选防御列表列在防御一节下面。
- **被动：**总是生效而非被“使用”的能力。被动能力默认具有被动的时点，反之亦然。具有条件的被动能力仍然只有满足条件才会应用。

移动与距离

有三种距离：近距、远距与超远，按顺序。这些默认按战斗者两两之间的相对距离来衡量，但GM可以采用简化方案。

例子：A和B在近距，和C在远距。B和C在近距。则距离如下：

A←近距→B

A←远距→C

B←近距→C

（译注：本规则记录的是相对距离，因此GM在战斗中需要通过一张n*n的表来追踪场上位置，n是参战单位数量。这是考虑到运动战，战场上的障碍物，以及在至高之城等处甚至可以处于非欧空间等因素，因此通过只记录相对距离而不记录所有单位的绝对位置来表现。同时也因此不直接规定不同单位之间距离的约束条件。若要简化，GM可以引入诸如“只要进行了移动，与移动前在近距的单位的距离会变成远距”，“相互在近距的单位共享与其他单位

的距离，即若A和B在近距，A和C在近距，A和D在远距，则B和C只能在近距，B和D只能在远距”等规则，这都由GM决定。

这样的规则在处理大量参战单位时会变得困难，因此对于大群的敌人可以处理为少数几个单位，通过一个单位表现一群敌人。）

距离不必关联于特定的长度，甚至完全不必和物理长度有关。魔法少女间的战斗是一种变化非常迅速的场面；在墙上奔跑跳跃，或是毫不费力地跳过很远的距离，都是常常在故事里发生的。

机制上，在不同距离间切换主要通过移动，列在基本能力下。其他能力也可能说明移动功能。

基本能力

所有角色默认能够使用这些能力。

移动

动作：

移动一级距离——在近距与远距间，或是远距与超远间。

由GM或情景决定在一次移动中有多少相关的距离会发生改变。

观望

动作：

选择一个目标。

在目标下一回合后，你可以进行唯一一次动作。这不计作新一回合。防御检定获得+1骰子，攻击检定获得-1骰子，直到你使用了延迟的动作。如果你连续多次使用观望（译注：即用延迟的动作继续观望），最多可以累积3次。（译注：包括加值和减值）

击飞

动作，必须拥有武器：

基于你的武器进行一次攻击。

如果成功，目标被移除出战斗，可以花费一个动作来重返战场。

若在被移除出战斗时选择逃脱，无需检定自动成功。

压制

动作，必须拥有武器：

基于你的武器进行一次攻击。对于每种攻击类型只允许特定的防御。

近战：格挡，天佑。

远程：闪避，天佑。

秘法：护盾，天佑。

如果成功，目标的一切检定都获得-2骰子，并且不能移动或脱离，也不会被击飞，直到你的下一回合开始。

如果你在下一回合前被击飞，这些效果提前结束。

压制带来的减值不会与其他压制叠加，也不会影响对抗压制的防御。

掩护

动作：

选择近距的一个目标。

直到你的下一回合开始，针对该目标的攻击转向你。你可以以自由动作同时维持对一个目标的此效果。

挑衅

动作：

选择在你武器默认射程或近距内的一个目标。

直到你的下一回合开始，目标对除你以外的攻击检定获得-2骰子。

挑衅带来的减值不会与其他挑衅叠加。

说话

这不是一个具体的能力，由GM决定，说得太多可能花费你每回合的动作。

援助

动作：

选择在超远内的一个目标并选择一种检定类型（攻击，功能，防御或特定检定）。

目标下一次指定的检定获得+2骰子。

多次援助可以累积，但对于一次检定只能得到一个援助加值。

补魔

动作：

回复3点MP。直到你的下一回合开始，防御检定获得-2骰子。

逃脱

动作：

进行一次AGI检定。这可以由任何在遭遇中的角色用追击进行对抗。

若成功对抗所有的追击尝试，你退出战斗。

若只是成功对抗一部分追击尝试，则取而代之将你以及成功对抗你的角色与你成功对抗的角色之间的距离移到超远。

脱离

即时，若一个敌人与你处在近距，每回合一次，仅限回合开始时：

选择在近距内的一个目标并进行一次AGI检定。向下取整骰子数量。适用于防御的效果也适用于此。

目标可以以追击对抗。如果成功，与目标的距离移到远距。

无论成功或失败，本回合内进行的攻击检定骰数减半。

你不能在进行脱离的同一回合内进行移动。

追击

应对，当对抗逃脱或脱离：

进行一次AGI检定。如果你取得更多的成功数，这次逃脱或脱离就被成功对抗。

躲藏

动作，当近距内没有敌人：

进行一次LCK检定。敌人可以在自己的回合以察觉对抗。

你对所有敌人进入躲藏状态。当你处在躲藏状态，敌人不能将你作为目标。

如果你持续一轮保持对所有敌人的躲藏，你可以用自由动作进行一次无需检定自动成功的逃脱尝试。

察觉

即时，当有敌人正在躲藏，每轮一次：

作固定6个骰子的检定来对抗躲藏检定。如果打平则你失败。

应对，当被GM告知：

作固定6个骰子的检定。成功或失败由GM决定。

待机

动作：

没有效果。你确定你要这样做.....？

其他

特殊：

做些其他事情。

告诉你的GM你要做什么。他们可以告诉你是否可能，以及需要的检定、花费、时点等等。

变身

魔法少女正常来说仍然是少女。要换上她们的第二身份，她们喊出关联的短语或咒语，然后花费15秒来变身，如果没有被打断。

动作，在平民形态：

切换到你的变身形态。当处在变身形态，那些限定变身时有效的能力与属性加值生效。

你的变身与平民形态不会被天然地联系起来，比如通过身体特征或口音，但是可以通过环境证据推断。这样的身份保护在你不希望的时候可以生效，也不能阻止直接目击你切换形态或被直接告知的人将两个身份联系起来。

复原

作为有着超凡力量的魔法生物难以过上普通的生活——在完成了她们的职责后，魔法少女们可以很容易解除变身并回归真正的女孩。

即时，在变身形态：

切换到你的平民（未变身）形态。当处在平民形态，那些限定变身时有效的能力与属性加值无效，你也不能使用法术。

你的变身与平民形态不会被天然地联系起来，比如通过身体特征或口音，但是可以通过环境证据推断。这样的身份保护在你不希望的时候可以生效，也不能阻止直接目击你切换形态或被直接告知的人将两个身份联系起来。

基本攻击

近战

这些能力适用于具有近战武器的角色。

穿刺攻击

动作：

进行一次近战（STR）攻击。若成功，造成1点伤害/成功，带有2点穿透。

切割攻击

动作：

进行一次近战（STR）攻击。若成功，造成2点伤害/成功，带有1点穿透。

全力攻击

动作：

进行一次近战（STR）攻击。若成功，造成3点伤害/成功。

直到你的下一回合结束，防御检定获得-1减值。

冲锋攻击

动作，处在近距则不能使用：

进行一次在远距内的近战（AGI）攻击。若成功，造成1点伤害/成功，带有1点穿透。

无论是否成功，与目标的距离移到近距。

远程

这些能力适用于具有远程武器的角色。

当使用这些能力进行多目标攻击，可以无减值地攻击2个目标，仅承受共-1减值可以攻击3，4，或5个目标。

穿甲攻击

动作：

进行一次远程（AGI）攻击。若成功，造成1点伤害/成功，带有1点穿透。

弱点攻击

动作：

进行一次远程（AGI）攻击。若成功，造成2点伤害/成功。

秘法

这些能力适用于具有秘法武器的角色。

魔法飞弹

动作：

进行一次秘法（MAG）攻击。若成功，造成2点伤害，无视SP。

魔法弹幕

动作：

进行一次秘法（MAG）攻击。若成功，造成1点伤害，带有1点穿透。

如果多目标攻击，可以无减值攻击两个目标。

徒手

这些能力适用于具有徒手武器的角色。

疾风连击

动作：

进行一次具有+2骰子的近战（STR）攻击。若成功，造成3点伤害/成功。

直到你的下一回合结束，防御检定获得-2减值。

二连击

动作：

进行一次具有+1骰子的近战（STR）攻击。若成功，造成2点伤害/成功。

冲锋攻击

动作，处在近距则不能使用：

进行一次在远距内的近战（AGI）攻击。若成功，造成1点伤害/成功。

无论是否成功，与目标的距离移到近距。

缴械

动作：

进行一次近战（STR）攻击。若成功，造成1点伤害/成功并应用缴械。

被缴械的敌人的下一次攻击获得-2骰子，同时清除缴械状态。缴械状态也可以花费一个动作来清除。

摔绊

动作：

进行一次近战（STR）攻击。若成功，造成1点伤害/成功并应用摔绊一轮。

被摔绊的敌人的进攻与防御检定获得-1骰子。

双持武器

双重攻击

动作，必须花费了一枚金币来获得第二起始武器：

选择其中一把起始武器并进行一次具有-1骰子的基本攻击。

然后选择另一把起始武器并进行一次具有-1骰子的基本攻击。

对于除了时点以外的其他方面，这视为两次独立的行动。

防御

当计算基于奇数属性的防御检定时，向下取整而不是向上。

即使你没有得到比攻击更多的成功数，在决定攻击效果前你也从攻击的成功数中移除等同你取得的成功数的数量。
(译注：与通用规则一致，对于以下胜出/失败的条件，平时时主动方即攻击方获胜而防御方失败)

格挡

防御，对抗近战攻击：

进行一次STR检定。若你胜出，攻击者受到1点伤害，无视SP。

拦截

防御，对抗秘法与法术攻击：

进行一次STR检定。

闪避

防御，对抗近战与远程攻击：

进行一次AGI检定。

护盾

防御，对抗远程、秘法与法术攻击：

进行一次MAG检定。

忍耐

防御，对抗近战、远程、秘法与法术攻击：

失去1点SP。如果这是永久SP，这会保持失去直到这次攻击结算完。

进行一次VIT检定。若你失败，攻击者为此次攻击获得可回溯的+1成功数。

天佑

防御，对抗近战、远程、秘法与法术攻击：

进行一次LCK检定。

游戏模式

在运行游戏时，GM可以指定一种游戏模式来给出关于失去全部HP与某些能力会如何处理的速查。如果没有给出模式，在各种意义上你可以自由地独立决定你的角色要运行在哪种模式。

蛋糕糖果模式 (C&C)： 达到0 HP会导致昏迷。如果一个角色死亡了，她可以在一段时间后复活。

C&C是为有着更光明更轻松的内容的设定或任务准备的；战败不会导致世界终结，战斗更类似于竞技体育项目而不是战争。

冷酷刀枪模式 (G&G)： 达到0 HP会造成永久创伤，无法自己愈合的持久伤害。GM可以决定角色会受到何种创伤，或者可以由下表投出。

投1d20	永久创伤
20	奇迹般地幸存，只受到皮外伤，很快就能恢复。
18-19	微小伤疤——你可以借此变得更酷。
16-17	严重伤疤——你肯定变丑了。
14-15	你失去了一根手指或脚趾。
12-13	你失去了一只脚。
10-11	你失去了一只手。
8-9	你失去了一只眼睛。
6-7	你失去了一条手臂——足够变得无法使用，无论是否整个失去。
4-5	你失去了一条腿——足够变得无法使用，无论是否整个失去。
2-3	你腰部以下瘫痪了，不过你的躯干是完好的。
1	你失去了一条手臂和一条腿——足够让两者都变得无法使用。

默认地，0 HP的角色也会陷入昏迷。如果角色是个有着怪异的非人类生理结构的魔物少女，她们会受到相同程度的残疾。不过魔物特技可能减轻残疾从而不至于完全无法使用。

当你的角色达到0 HP，你也可以选择死亡。然而在G&G模式，除非有某种形式的干预否则死者无法复生——需要强力的魔法，或是特定的特技比如瓶中灵魂。

G&G是为更黑暗更勇敢的设定或任务准备的；伤口需要长时间治疗，战斗是致命地严肃的，死亡、受伤与痛苦的危险是一位魔法少女一生中无法逃脱的部分。

认输

特别对于GM宽松的情景或是没有GM的开放扮演，战败团队的战后处理可以成为一件尴尬而充满争议的事情。投入角色而害怕失去角色的玩家得不到“合理结果”会是什么而可能发生争吵——或是根本不想要合理结果。认输给出了这个问题的一个“解决方案”。

你可能觉得继续战斗不如承受惩罚。在任何时候——只要不是打断了一个已经检定了的行动——以及任何理由下，你可以选择就这场战斗认输。如果骰子已经投出了，发生的事情就是发生了。

认输会让你立即排除出战斗敌对方的关注范围。即使你本来仍然可以继续战斗，或是有盟友可以使你恢复，你暂时地退出了那场战斗。

然而，如果你通过认输而战败，你尝试避免你的命运中最糟糕的部分。是的，你输了，故事也必须反映出这一点——但是你保留了最基础程度的描述你的角色会发生什么的能力。取代残疾或是被杀害，你可能单纯地活下来而没有被你的敌人注意到，他们可能简单地抢劫了你然后让你自生自灭，或是你可能被抓获而需要盟友来救出你。

认输这件事特别强调了是玩这个游戏的真人。这仅仅是关于角色在战后的命运的故事的掌控，无关其他。角色没有认输——是玩家认输。如果你不想冒着失去关于你的角色的终极命运的掌控的风险，你应该在准备万全后再开始一场战斗。。这不仅仅应用于玩家角色——GM也可以用认输来保护他们想要在之后使用的关键NPC。

你还需要为认输的所有叙述说明背后的缘由。可能你的角色正在追击的一位NPC设法要逃脱。“为什么我不就跟他一样逃走？”你可能这样问自己。对此适当的回应是.....好吧，这是个好问题。为什么不呢？一起合作来想出理由。

记住，由于这里涉及了元交互，社交胜过所有规则。你不是一个模拟引擎，你是个想要用自己的方式寻求乐趣的人，其他人也是。GM不会通过“.....然后NPC杀了你”来排除PC并不是因为规则不允许。

这是因为这会破坏玩家的乐趣。绝大多数时候，相较于让角色度过险境，角色的突然死亡是一个无聊的结果。除此之外，涉及这个角色的所有故事线都会陷入难以解决的停滞，玩家最终也不得不花费大量的时间和精力来找到让新角色加入游戏的办法。

这不意味着长团角色没有在游戏中死亡的余地——冲突是严肃的。这是一系列能够导致你失去对于你的角色的掌控的事件。而当面临长久的死亡，你应当保留下可能性给那些对于角色来说非常有意义的冲突。

当角色明知且愿意冒着死亡的风险来赢得胜利时，或是当他们的错误与缺陷积累并最终导向悲剧结局时，是让死亡成为一个选项的最佳时机。

战斗准备

如果你不熟悉TRPG并且不确定如何记录你的角色能够做的任何事情，你可以参考这份指南来建立速查，写在纸上或文本编辑器内。例子会包含在下面，如果你使用最适合你的速记方式也是好的。

- 第0步：首先创建你的角色。记录她们的属性和能力。
- 第1步：计算并写下她们的最大资源：HP、MP、FP和SP。你也应当在这一步里记下伤害阈值。

HP 12 HP 阈值

MP 15 9 以下： - 1

SP 5 6 以下： - 2

FP 6 3 以下： - 3

第2步：计算并写下属性检定和观察的骰子数量。如果防御检定不同就单独写出来，由于防御检定总是向下取整而非向上。（译注：此处骰子数量与上一步的资源数量不匹配，请无视，仅作为记录格式范例）

STR 8

AGI 5 | 4 Def

VIT 5

MAG 9

LCK 5

Per 8

第3步：单独附加上只应用于特定检定的加值。如果是加到某个属性的全部防御检定上，就直接调整防御骰子数量。

STR 8 | + 1 缴械

AGI 5 | 4 Def | + 5 逃脱与追击

VIT 5 | + 1 对抗擒抱

MAG 9 | 10 Def

LCK 5

Per 8

第4步：列出攻击、法术或其他你可能在战斗中用到的能力的速查。你不必记下所有东西——只要那些你会常常使用而又没有记住的。作为示范，会使用以下范例雷电法术：（译注：此处法术效果与之后的速查不匹配，请无视，仅作为记录格式范例）

雷电冲锋

2 MP, 动作, 4 MAG及6 STR, 必须有近战或徒手武器:

选择最多在远距内的一个目标。如果是在远距，你移到近距。

对目标进行一次基本近战或徒手攻击。你获得+1/4 MAG属性的骰子，然后防御检定获得等量减值直到你的下一回合。

你可以在此次攻击上应用震电与电击。

震电

2 MP, 动作, 4 MAG:

进行一次法术 (MAG) 攻击。若成功，造成无视SP的1点伤害，然后造成1点伤害/成功，带有1点穿透。无法造成超过1道伤害阈值的伤害。

2 MP, 即时, 6 MAG, 当进行一次可以应用震电的攻击:

效果同上。

电击

1/3 MP, 动作, 6/8 MAG:

进行一次法术 (MAG) 攻击。若成功，目标在1轮内的攻击与防御检定获得-1减值。如果你花费3 MP则减值增加到-2

1/3 MP, 即时, 6/8 MAG, 当进行一次可以应用震电的攻击:

效果同上。

- 疾风连击: STR+2攻击 近距, 3 w/s 0 pen

自身: -2全防御1轮

- 缴械: STR攻击 近距, 1 w/s 1 pen (强制缴械)

敌人: -2下一攻击除非花费动作

- 摔绊: STR攻击 近距, 1 w/s 0 pen

敌人: -1攻防1轮

- 雷电冲锋: 2 MP, 移动远距及进行单次近战/徒手攻击

自身: 攻击+MAG/4骰子 (向下取整), 同等防御减值1轮。支付1 MP允许震电/电击

- 震电: 2 MP, MAG攻击 远距, 在允许的攻击时即时附带, 1 w无视SP, 然后1 w/s 0 pen 最多1阈值
- 电击: 1/3 MP, MAG攻击 远距, 在允许的攻击时即时附带

敌人: -1攻防1轮若1 MP, -2攻防1轮若3 MP

然后你完成了！你会在战斗中记录你的当前资源，也会仍然需要翻看你不知道的东西。但是整理好你会最常用到的东西会加快决策。

你在回合间思考你的下一回合要做什么也是很好的。如果你已经知道了你要做什么，你就可以直接做了——如果环境变了，思考要做什么不同的事情也会比从头开始考虑动作更快。

背景设定

少女们

魔法少女

原本是具有强大魔法潜力的人类，魔法少女们是这一设定的主要玩家。她们分散在各处——有的四处游荡，与魔物们战斗，而另一些成为了特定区域的守护者。她们致力于消灭超自然生物：僵尸、恶魔、异次元蜥蜴魔物、雪人恐怖分子，等等。

她们有着令人印象深刻的魔力，并且虽然大部分并不能永生，但常常能够活得更久并有更强大的魔力。

魔法少女保有自由意志，不过作为她们的魔力的交换，她们会受到遵从特定心态的压力。其中最主要的是调查并干涉超自然生物的冲动：当一位魔法少女满足了她的需求，与魔物战斗并维护了秩序，她们会感到极大的满足。

魔法少女可以反抗这种本能，但对抗她们的需求而缺乏一切“正确的”事情通常会使她们陷入沮丧。有传言说有的魔法少女压抑并完全克服了她们的本能，然而——有的人说她们成为了完全不同的另一种东西。有的传言提及了一些关于“回收”的可怕的事情，而另一种说法则表示这样你仅仅不必为了灌输的冲动而行动。

但是，总得来说，这就有了为何大脚怪没有被发现的理由，以及为何即使有着这些杀戮和可怕的事情发生但是世界上仍然很少闹鬼。通过少女们的行动也就是一个个消灭异常生物，创造了魔法少女们的存在看起来试图将世界导向特定的方向。

黑化的魔法少女

黑暗魔法少女（DMG）与魔物少女，被统称为“黑化的魔法少女”，常常摆脱了通常的契约兽灌输的影响。这些自由了的少女们可以随意地行动，而没有像是魔法少女那样遵从常规的蛮横欲望。

然而，虽然她们大多数时候自由行动，她们常常会受到某种神秘力量引导。她们发现自己有着前往某处进行某些行为的冲动——有时是狂暴行为之类的大事，但更常是像绘制涂鸦或是救下老流浪汉之类的小事。这些小的行为随着蝴蝶效应聚集成大事，为世界带来更多的混乱。随着一堵墙被肆意破坏，当地警卫咒骂着“这是这些混蛋能逃走的最后一次了”——然后他残酷地对待下一群他所见到的“流氓”，将他的城市向着种族暴乱带近了一步。

当黑暗魔法少女或魔物少女满足了她们制造混乱的本能，也是证明了自己，她们也会感到与魔法少女满足自己的需求时同样的极大的满足。如果她们决定与黑化的冲动抗争，她们也会面临同样的沮丧，而关于黑化的魔法少女们克服本能的流言也同样流传着。

契约兽与守护精灵

契约兽

契约兽是能够取得魔法的众多派系中的一员。如果仅限于特定专精来说，它们创造的呃魔法少女相较于人类巫师来说强得可怕。

没人确切地知道这样的魔力从何而来，尽管有的契约兽宣称它们只是唤醒了隐藏的潜能。有的魔法少女宣称她们可以感受到魔力来自何处，或是来自体内或是外部的某种更大的来源，有的会将其联系到某种实体物品。许多魔法少女什么也感觉不到——她们的魔力简单地就是这样并且保持着。

取得魔力的过程就像关于其来源的理论一样多变。通过比较记录，魔法少女们发现有的是受到小愿望的怂恿。有的被提供了“梦想”，而有的被提供了魔力。有的甚至简单地违背意愿地被变身了。

所有的契约兽都宣称黑化的魔法少女是一种异常，但全都不会详细说明其起源。某些反转的契约兽创造了魔物的可能性仍然存在，但这些小生物对于魔物的起源总是守口如瓶，简单地让它们掌管的魔法少女去消灭这样的非自然物。

那些非常努力隐秘地窃听了契约兽的人曾经听到它们哀叹着能够轻松获得能满足它们需求的猎人的“往日时光”，并且只有很少的会脱离常轨。确实，有不少资深的魔法少女们潜伏在现实世界和至高之城而不再进行多少魔物狩猎，而是提供给年轻的魔法少女们援助与顾问以及更常见的是非法物资与私人空间。

尚没有人能推测出契约兽除了创造狩猎魔物的战士之外的更高的目的，但这样的目的肯定存在……吧？

契约兽间似乎有着非常多的派系，有着不同的动机与手段，但都很重视魔法少女以及秩序的维护。有的契约兽会留在身边，提供建议与援助，以及作为前往至高之城的向导。另一些契约兽则会离开，让留下的影响自然引导她们。

守护精灵

契约兽确实是现在唯一还活跃地招募魔法少女的，但这并不意味着它们是唯一拨动命运之弦的。还有很多其他势力存在——无数的旧神，精魂以及其他魔力化身。他们只有罕见地会亲自授予少女们力量，更经常是劫持创造魔法少女的过程并在魔法少女们取得她们的魔力时从契约兽手下盗取。

这样被卷入并赋予魔力，与现实世界相连接，并影响她们新的守护精灵的魔法少女们可能与普通的魔法少女相比有着稍稍不同的欲望，由于她们受到影响而遵从她们的守护精灵的计划，而非契约兽的。虽然绝大多数对人类友好，有的守护精灵则带有恶意，会守护精灵法少女更接近于魔物的角色而不是保护者。

世界

凡间国度

凡间有着许多宇宙与许多地球以及其他星球，全都互相平行。通常这些宇宙都不能意识到其他宇宙的存在，但通过至高之城的连接以及魔法可以发现无限数量的可能世界。魔法少女由生活在这些凡间国度的人类变成，只要来自任何能想象到的通过传送门与至高之城以及余下的多元宇宙连接的世界——这是契约兽进入并传播它们的影响的全部条件。

在绝大多数世界，凡人无法记住魔法的事物。虽然遇到狼人或火球时他们还是会恐慌逃跑，但之后他们会很快将其合理化：公开的特技表演，发狂的动物，燃气爆炸等等。具有更强内在魔力的人可能可以克服这种趋势。

有许多完全由这些高魔力个体构成的组织。政府的黑衣人组织，远古纯种人类巫师集团，秘密结社与阴谋组织，光照派以及圣殿骑士团等等。有的组织具有比你更多的信息——当然也有的组织就可笑地错了，比如将魔物当做外星人，或是将魔法少女当做敌对组织的战斗魔像。

魔法少女来自何种世界由玩家决定——每人都有充分的自由来创作关于自己的世界发生了什么。

至高之城

至高之城——也被称为中继站，超级东京，蔓延之城，以及其他很多名字——是一个蔓延超级巨大的空间的城市群，在不同的层面上。由如何以及何时抵达决定，同一个地区可以是充满了普通人，是被魔物占据的废墟，或是完全荒废。然而大多数情况下这里是怪诞而空旷的——火车行驶着，电力输送着，餐馆陈列着食物，但是就是没有人。

至高之城与现实世界在许多地方交汇。绝大多数情况下，这些传送门是微小朴素的，难以被发现。比如在一天中正确的时间从东面进入特定的小巷。或是比如走过路标和自动贩卖机之间并且跳过而不触碰所有的台阶，然后打开这扇门。

非常罕见地情况下，这些交汇处会形成稳定方便的传送门，其中存在的一小部分将许多世界连接到了至高之城的同一处，只要沿着来时的路返回并想着来的地方就能轻松离去回到相应的世界。

在某些情况下，世界可能重叠——城市的一部分同时存在于蔓延之城与现实空间中。许多普通人生活并工作在这些重叠中，并不会意识到他们实际上已经并不在他们的家乡。不管怎样，他们只是沿着同样的路每天往返工作，而如果他们搞砸了就会迷路，对吧？这里的许多商店会发现他们有一大部分的客人用着奇怪的货币，并且可能使用外国现金或物物交换。

至高之城是容易遇到更多魔力活跃的人们的地方，而魔法少女和魔物之类的倾向于占据荒废的区域来当作家和基地。魔力活跃的人们也会利用至高之城来进行遥远旅行，但路径是不明确的。有向导来带你从一个地方到另一个地方，但这些路径罕见而稀疏，也常常依赖于通过运气偶然发现的路径。这些“向导”也常常会变成诱惑弱小魔法少女远离并杀死她们的魔物，或是狡诈的魔法少女孤立智慧魔物并做了同样的事情。

魔法与硬币

魔法

已经知道来自不同世界的魔法有着不同的形态，但有一件事在其之间总是不变的：“魔法”是以自身打破通常现实规则的力量。

在某些情况下，这可能是通过使用者利用的本能的魔力，而不需要有意识的理解。有的人会有仪式来施法，有的人会呼唤带来奇迹之神之力，而有的人能够构建出超越一切现代科技的超科学仪器。

不管是怎样实现的，定义了一切“魔法”的要素的事实是它们在自然意义上都是不可能的。魔法就是使其变为可能的超自然力量。这一共通因素也使不同种类的魔法之间互相可以交互：某个世界的魔法只能通过与精魂交涉来实现，通过掌握气来实现魔法的方式也能将其像是常规有实体的东西一样破坏——反之亦然。

扭曲现实本应运作的方式并不是一个自由使用的神一般的能力；这有着极限。法力（MP）是衡量那些极限的一个方式，无论这有着何种形态。如果创造一个能融化钢铁的火球需要三“单位”的法力，那么一个施法者要塑造她的气成为火焰的形态并且发射所需付出的努力或是另一个施法者施展这样的法术需要引导的精魂力量都是“三单位”。

硬币

魔法经济的运作基于被交易的魔法——魔法力量被浓缩并存储在硬币中。契约兽、魔法少女、智慧魔物以及一切种类的生物都使用硬币。硬币有着任何形状和尺寸，但有两点在几乎所有硬币间都是共同的：它们包含并授予魔力，以及通过材质来区分。

这些硬币会作为奖励给予魔法少女们，也作为威逼利诱她们遵从契约兽想要的计划的方式。至高之城内有着隐藏的网络能够铸造这些硬币，但是这都是非常隐秘的，其过程就更是如此了。如果有人知道该找谁，他们会付出硬币交换充满魔力的物品——妖魔之尘、龙之珍珠、被诅咒的古老武器或是人偶。在必要时，他们也能直接取走魔物身体部位或是汲取你的魔力，但这会付给你少得多。

最低级和不值钱的硬币是铜币。只能用于微小和短暂地增幅魔力或是简单地锚定一个法术，这些硬币会被人们随意给出作为小奖励和次级，没有哪怕一位至高之城的居住者会没有至少一打这种硬币。

其次常见的硬币是青铜币，构成了异界经济的主体。要花费大量的铜币才能等价于一枚青铜币，而青铜币能够永久赋予个人微小的魔力，而锚定法术虽然不是永久的但也能持续一年零一天。

银币是魔法世界的主要货币，价值至少二十枚青铜币。即使装满一大箱铜币也比不上仅仅一枚银币。青铜币与银币的兑换比例会在二十与五十之间变化——这是由于它们所能带来的永久而显著的好处，以及通过银币可以实现的永久工程。

非常罕见地，一枚金币能在怪异或不可靠的手中见到。金币是精英的货币，直到现代以前都是罕见的，如果不是从未见到过的话。没有真正的兑换比例曾经建立起来过。

所有的硬币在一个事物的建立或构造时都有着更强的效果——这很可能就是契约兽会在魔法少女们初次变身时丢下一把硬币的理由。在她们确定新形态后再使用硬币的效果会小得多。

AMGC合体规则

免责声明：这里所有的东西都在测试中，而且很容易被更新。

由Sahara和Ai-n制作，并感谢#MGCYOA频道的支持者们帮助。

译：两重

校：lsr

译者说明：本规则已多年未更新，会包含一些已经改变或废弃的内容。对于废弃的内容如Tuner特技和Big Friend特技等将可能不包含在译文中。

如果某些魔法少女有着跨越一生的羁绊，他们可能会为另一方牺牲自己，他们可能合体成一个结合了他们的身心能力的超级生物。传言说契约兽会赋予一些女孩能够与他人更容易合体的能力，但也有其他奇怪的警告在充满魔力的神秘的至高之城流传。

合体规则中的黄金规则：

原先的独立个体，现在成为唯一的整体。

即便非常强大，这并不是能轻易进行的行为，因为如果仅仅有着脆弱的羁绊那么合体会失败，而且合体后的两个女孩将会非常脆弱和无力。

注意事项

1.正常情况下，只有两方可能在同一时间合体。合体形态不能与其他合体形态再合体。

1a. 在一个PVE的战役设置中，GM可以允许你和两个以上的魔法女孩合体。这并不预期作为PVP特性。

作为指导，如果GM不知道如何判断少女们的有多亲近来足够进行多人合体，友情之力才能将是合理的理由。

2.只有两人在情感层面上有着深深的羁绊时，才可能发生合体。你们两人都必须愿意为对方的生存而牺牲，以终身羁绊的形式

3.只要是在你建立角色时可以投出构成的魔法生物，就存在合体的可能性。带白硬币的魔物少女，带黑硬币的魔法少女，以及魔物少女都是有效的组合。这意味着你不能与契约兽，守护精灵，魔物，或普通人合体。（译注：黑白硬币是一种强制改变阵营的道具，黑硬币从魔法少女变为魔物少女或黑暗魔法少女，白硬币相反）

4.与黑化的或是受黑白硬币影响的女孩合体，会使你容易受到对方的影响，在合体后的一天内感受到对方的欲望而代替自身的。反之亦然。（译注：由于原文涉及一些废弃的规则，本段是原文的概括。）

5.双生灵魂（如果是合体形式）才能的魔法少女从创建角色开始就能合体。她们以及有着获得魔宠特技的少女是唯一能在游戏中立即合体的少女。

5a. 如果双生灵魂才能的角色拥有获得魔宠特技，你在同一时间只能与其中一个合体。在PVE战役设定中，GM可能允许例外。

5b. 魔宠合体形态可以使你获得魔宠的加值。

6.你无法与你的盟友合体。尽管你们可能有真正的羁绊，但契约兽将他们带给你身边的影响永远地扰乱了你们合体的可能性。

然而，盟友之间可以互相合体（如果她们的角色相处得很好）但不能与任何玩家角色合体。

7.如果合体形态掉到0 HP，合体会崩溃。两位少女都自动陷入昏迷，必须进行VIT检定来唤醒。

(GM决定需要的成功数量)

如果HP < 0，双方都需要进行再一次VIT检定来存活。

(GM决定需要的成功数量)

机制奖励

在合体形态，合体成员分享各自的专精，才能和特技。

套装会融合成一套。

双方的武器可以同时使用，或是融合成一把。

合体时所有武器专精与套装强化叠加。

从外表上看，你是来自双方特征的混合体。

比如HP、MP或FP等资源点在合体时不会回满。

合体需要你们都在近距。

合体需要消耗发起者的回合。

合体双方的属性将被加在一起。选取各自最高的两个属性和最低的两个属性加在一起。最后发起者选择一个剩下的属性加入。如果有相等的属性，玩家可以选择要用哪一个，但一方的同一个属性只能被使用一次。

你和你的合体同伴可以通过OOC形式协作，或是使用私聊或者聊天频道来确定适合采取的行动。这种合体将是你们角色的合体意识，她们的思想将会成为一体。

因为这种合体的本质，以及它依靠于角色间的强烈羁绊，会假定两个OOC的玩家能够创建一个互相协调的合体角色。

合体范例

一位火焰少女，Sugar Sovereign Victoria，其才能为必杀一击，属性为：

15 STR / 8 AGI / 4 VIT / 6 MAG / 5 LCK

使用一把有着流体力学的近战武器

穿着带有触手克星的暴露的套装

她选择与她最好的朋友合体，这是一位重力少女，名为Cosmic Princess Cynthia，其才能为分身化形，属性为：

6 STR / 12 AGI / 8 VIT / 20 MAG / 4 LCK

使用一把有着附魔武器的秘法武器

穿着带有坚定决心的繁复的套装

在危机时刻，Victoria和Cynthia遇到了一个她们无法独自战胜的敌人。或是来自对附带损害的害怕，或是来自痛苦的伤口，意志力的洪流通过两位少女，提醒她们拥有着自己都不知道的能力。

通过接触对方，握着手；或者可能是跳一段繁复的舞蹈，或者喊出口号，她们的身体立刻失去她们各自的形态[加入任何你觉得合适的描述]，而变形后只有一个身影留下。

凭着翻倍的力量和意志，Cyntoria可以更加轻松地面对她的敌人！

有时候两人比一人好~

计算 (Calculations)

Sugar Sovereign Victoria, 属性为

15 STR / 8 AGI / 4 VIT / 6 MAG / 5 LCK

Cosmic Princess Cynthia, 属性为

6 STR / 12 AGI / 8 VIT / 20 MAG / 4 LCK

当合体时, 选择她们的两个最高的数据来开始

对Victoria来说, 是 15 STR 和 8 AGI

对Cynthia来说, 是 20 MAG 和 12 AGI

到目前为止, 对她们的组合形态的计算, 她们有以下数据:

$(15 \text{ STR}) = 15 \text{ STR}$

$(8 \text{ AGI}) + (12 \text{ AGI}) = 20 \text{ AGI}$

$(20 \text{ MAG}) = 20 \text{ MAG}$

现在加入两项最低的数据

Victoria最低的两项数据为 4 VIT 和 5 LCK.

Cynthia最低的两项数据为 6 STR 和 4 LCK.

所以现在她们的角色为:

$15 \text{ STR} + (6 \text{ STR}) = 21 \text{ STR}$

20 AGI

$(4 \text{ VIT}) = 4 \text{ VIT}$

20 MAG

$(4 \text{ LCK}) + (5 \text{ LCK}) = 9 \text{ LCK}$

Victoria作为合体的发起者, 现在可以选择是将她的 6 MAG 作为中间数值额外加入, 还是将Cynthia的 8 VIT 作为中间数值加入。这里她选择的是将自己的 6 MAG 加入。

21 STR

20 AGI

4 VIT

$20 \text{ MAG} + (6 \text{ MAG}) = 26 \text{ MAG}$

9 LCK

这就得到了合体形态的最终角色:

Cosmic Sovereign Cyntoria

专精: 火焰与重力

武器: 近战+秘法, 流体力学+附魔武器

套装：暴露的套装+繁复的套装，触手克星+坚定决心

才能：必杀一击+分身化形

特技：全部

属性：21 STR | 20 AGI | 4 VIT | 26 MAG | 9 LCK

劣势

合体的劣势是少女们使用合体之后会十分脆弱。虽然你得到了一个很强大的形态，但是不会持续太长时间（直到遭遇结束）。

合体双方的MP耗尽。

所有的FP耗尽。

在合体形态中受到的伤害由双方平分；如果伤害点数为奇数，你可以向下取整。

双方处于击倒状态，3回合内不能进行攻击动作。

在之后的3回合内，防御检定变为基准的2d10。

如果一位没有参与合体的盟友对一位脆弱的进行过合体的少女使用一个援助动作，那么她们关于防御和无进攻动作的惩罚减少1回合。

非自愿的合体

你不能与敌人合体。

你不能与你讨厌的或者讨厌你的角色合体。

你不能与拒绝你合体企图的角色进行合体。

简而言之，不存在非自愿合体的可能性。

（所有这些规则也都适用于拥有友情之力才能的角色）

附表：专精法术范例

来自<http://mgcyoa.sync.in/Spells>

变体专精如同一项专精一样处理，除了共用专精加值与未变身效果等。变体专精如同专精一样获取，即只有在取得专精时可以选择取得变体专精取代原专精并且不可更改，若能取得第二专精此时可以取得原专精下的第二变体专精。

注：专精法术范例当前由多人共同维护，有的专精具有多个法术树。与变体专精不同，由GM决定角色是可以使用角色所选专精的所有法术树或是其中某一法术树，只能使用某一法术树的话同样由GM决定是由GM还是玩家指定选择哪一法术树。

注2：未收录法术说明不完整的法术树以及特异专精的法术列表

注3：若没有特殊说明，1.15.1及以后的+1 bonus（加值）默认是加一个骰子，1.14及以前的+1 bonus（加值）默认是加一个投出的成功数。penalty（减值）及modifier（调整值）亦然。1.15.1及以后一回合与一轮等价，1.14及以前一轮包括每个角色进行一回合，但常常用一回合来简称直到自己的下一回合开始。对于具体法术，撰写时间不明，采用哪种方式不明，不过多数是旧版规则期间撰写的。

注4：一些法术包含了旧的距离划分中的medium（中距），现作为远距。

关键字系统

- 格式：

关键字：（检定），（施法条件），（其他）

- 检定：

攻击 - 对抗敌方的检定

防御 - 检定对抗目标数量，或只增强防御能力。目标是你自己，或盟友，或区域。

功能 - 无需检定。目标是你自己，或盟友，或区域。

特殊 - 以特殊方式检定。

- 施法时间与条件：

标准 - 在你的回合花费一个动作施法，也就是标准的法术。

即时 - 在你的回合无需动作施法。

应对 - 这一法术可以作为对敌人或盟友的动作的反应。

阻挡 - 在防御检定前施法，或替代防御检定。每回合一次。

OpT - 每回合一次，几乎所有的立即法术都是OpT法术，除非特别说明。

OpR - 每轮一次

OpE - 每遭遇一次

周期 - 在敌人或盟友的每个自己的回合开始时产生效果。

- 法术维持：

维持 - 在持续时间结束时自动施法（译注：即无需动作无需检定，只要投入MP就能延长一定时间），MP消耗一般以MP/回合计。

延长 - 这一法术可以无需检定就再次施法（译注：即花费动作并投入MP就能延长一定时间），MP消耗一般以MP/回合计。

充能 - 维持法术需要主动专注并在每个你的回合花费动作。

- 其他：

特殊 - 法术具有独特的机制，会在法术说明里具体说明。

侵蚀 - 需要你进行VIT检定对抗目标的成功数。

- 改良格式：

法术名称

关键字：

持续时间：（以轮或别的单位计，对于立即法术此处填“立即”）

先决： MAG, [其他属性], 武器, [其他]

花费：

描述：

- 随等级增强的法术按如下格式：

若MP花费固定：

n MAG：

m MAG：

若MP花费变化：

a MP：

b MP：

若等级很多或想要具体说明：

n MAG/a MP：

特异

参见：<https://titanpad.com/FUjulO6cfH>

火焰

空气

灵魂

灵魂法术树一

灵魂法术树二

强化

译：lsr

校：太酱

原文：<http://mgcyoa.sync.in/ReinforcementSpec>

翻译日期：2018年6月17日

祝福

关键字：功能，标准，特殊

持续时间：特殊

先决：可变

花费：可变

描述：

实际上是一类法术，从最大MP里减去在祝福下列出的MP消耗而非正常地消耗MP，给予永久效果直到被解除或撤销（同时回复相应的最大MP，但不影响剩余MP数量）。

如果施法者的最大MP将会变成负数，祝福会按花费从低到高自动被解除直到最大MP达到0或正数。

祝福的合法目标是施法者以及近距内的任何自愿目标。你只能同时从一个祝福获得好处。

每个祝福可以在<http://mgcyoa.sync.in/ReinforcementBlessings>找到：

健壮祝福

MAG先决： 4/8

花费： 1或3（要求8 MAG）

描述：

1 MP：取得1点SP。当SP耗尽，这一点SP会在你的下一回合开始时再生。

3 MP：同上，但SP和再生效果翻倍。

适应祝福

MAG先决： 6

花费： 2

描述：

在应用SP后，降低受到的伤害2点（不能将伤害降低到低于2点）。

不屈祝福

MAG先决： 8

花费： 1

描述：

将伤害阈值减值减少1点，最低到0，可叠加。

原初守卫祝福

MAG先决： 6

花费： 1

描述：

每轮一次，对一次防御检定获得+1骰子。当防御基于侵蚀的攻击时，额外再获得1个骰子。

君王祝福

MAG先决： 12

花费： 1

描述：

选择两项其他祝福的效果，同时应用于目标。这些祝福都必须以正常的花费来维持，你也必须有适当的MAG来施放。自身能够叠加的效果已经说明了。

活力祝福

MAG先决： 10

花费： 2

描述：

增加25%最大HP（向上取整）。不要重新计算伤害阈值。

坚决祝福

MAG先决： 10

花费： 1

描述：

战斗中的负面状态效果持续时间减少1轮（最小1轮）。在战斗外抵抗疾病与疲劳。

殉道祝福

MAG先决： 12

花费： 1

描述：

每回合一次，当一个在近距离内的敌人受到一项负面状态效果，你可以选择将其转到你自己身上。

治疗法术

万灵药

关键字： 防御，标准，特殊

持续时间： 即时

先决： 可变

花费： 可变

描述：

按给出的花费来结合任何数量的以下效果给予目标。目标必须在近距离内并且自愿，否则法术失败。除非特别说明否则效果可以叠加：

4 MAG/1 MP：纯净——消除目标的一项负面状态效果，无论是否是魔法的。对于基于侵蚀的苦痛无效。

8 MAG/0 MP：扩展——法术的目标数量和最终花费翻倍。

10 MAG/3 MP：净化——消除目标的所有状态效果，无论是否是魔法的，包括buff和正在运作的法术。对于基于侵蚀的苦痛，本法术的施法者和造成苦痛的生物分别进行MAG对抗。若成功，苦痛将被治愈。

奇迹创造者

关键字：功能，标准

持续时间：即时

先决：2/4/6/8/12 MAG

花费：可变

描述：

2 MAG/0 MP：作为一个动作，一个目标再生1点HP。

4 MAG/1 MP：目标回复25%最大HP，向下取整。

8 MAG/4 MP：目标回复等同于2道伤害阈值的HP。

12 MAG/6 MP：目标回复等同于3道伤害阈值的HP。

治疗溢出：（被动）若你将一个目标治疗超过最大HP，剩余的HP回复量会按2HP：1SP的比例转换为SP。

复生术

施法时间：标准

持续时间：即时

先决：8/12/16/20 MAG

花费：2/4/6/10 MP

目标：倒下的盟友

射程：近距

描述：

复生一位由于HP伤害而陷入昏迷的盟友并使之清醒。这可以作用于由于HP伤害而被杀的目标，但仅限于死亡的1/2/3/4回合内。这无法复活非自愿的目标——如果灵魂不愿意依附于躯体，能够强迫他这样做的就只有死灵术了。

8 MAG/2 MP：将目标的当前HP提升到高于昏迷线1点。目标在遭遇的余下时间内所有检定受到-2减值，并跳过他的下一回合。

12 MAG/4 MP：将目标的当前HP提升到高于昏迷线3点或25%最大HP，取较低的。目标在遭遇的余下时间内所有检定受到-2减值。

16 MAG/6 MP：将目标的当前HP提升到高于昏迷线5点或25%最大HP，取较低的。目标在遭遇的余下时间内所有检定受到-1减值。

20 MAG/10 MP：将目标的当前HP提升到高于昏迷线25%最大HP。此外目标无视所有的伤害阈值减值直到施法者的下一回合开始。

呼唤纯洁之心

施法时间：全回合

持续时间：12回合/2分钟

先决：8 MAG

花费：5 MP

目标：净化陷阱

射程：近距

描述：

创造一个净化陷阱，施放时依据施法者的最高属性如同攻击法术一样投骰并记下成功数。

这不能放着为立即净化任何目标，但如果一个黑化的目标靠近到足够接近，施法者可以选择消耗陷阱作用于目标作为应对。

如果目标非自愿，目标可以选择进行任何防御检定来对抗净化。如果目标在第一道伤害阈值之内，他的检定将获得+1骰子。

每花费额外2 MP，持续时间可以延长6回合/1分钟。

防御buff

光幕术

关键字：功能，标准，特殊

持续时间：8轮

先决：可变

花费：可变

描述：

在手里创造一个半透明力场平面，更强的力场会更不透明。你的手不必空闲才能获得好处。你同时只能“持有”一个光幕。

光幕同时具有HP和SP。随后任何强化专精的魔法少女或巫师可以花费一个动作来回复2 SP和2 HP。HP降到0的光幕将被解除。基础光幕如下：

4 MAG/2 MP：创造一个有着 $1 + \text{MAG}/4$ （向上取整）HP和1 SP（至少1点）每2 HP的光幕。

花费一个动作可以分离光幕并粘贴于某处，在创造光幕的同一回合则可以用即时动作来进行。没有被人持有的光幕会保持静止。同时只能有 $1 + \text{MAG}/5$ 个光幕被创造出来。

防御灌注

先决：10/20 MAG

花费：2/4 MP

描述：

给予一个盟友+50%或100%的正常SP，持续4回合。每次战斗对每位盟友只能使用一次。

蜂巢屏障

先决：10 MAG

花费：1/2/3

描述：

创建一个隐藏的可移动的单向屏障，跟随使用者移动，直到应对攻击从而激活前都对于一般的视觉来说隐形，此时则会闪光并阻挡攻击。屏障有3点HP和1点SP。如果没有被攻击摧毁，它会再次消散，持续直到被打破。

2 MP：屏障有3点SP

3 MP：屏障有5点SP

光之护甲 I -III

关键字：功能，标准

持续时间：3/5/5轮

先决：4/8/10 MAG

花费：1/3/4

描述：

造出一套由坚硬的魔法能量构成的护甲和盾牌，即使是最险恶的攻击也能防护！

1 MP：给予2 SP。持续最多3回合。

3 MP：给予2 SP，所有防御检定给予+1。持续最多5回合。

4 MP：给予3SP，所有防御检定给予+1。持续最多5回合。无视1点穿透。

其他buff

增幅术 I -IV

关键字：功能，标准

持续时间：战斗中的4轮或10分钟

先决：4/8/12/16

花费：2/3/4/5

描述：

对自己或在近距离内的一个目标。给予目标的任一肉体属性+2/4/6。达到16 MAG时，花费5 MP，可以在第二属性上得到一半效果。同一个目标不能同时得到超过一个增幅术效果。

例子：在16 MAG时你给一个盟友+6 STR和+3 AGI。

锋锐术

持续时间：3回合

先决：2 MAG

花费：2

描述：

你的武器保持锋利更长时间！将一件近战、徒手或远程武器作为目标，其穿透额外1点SP。

强化武器

持续时间：3轮

先决：6 MAG

花费：2

描述：

你的武器获得一项超自然能力！将一件近战、远程、秘法或徒手武器作为目标，其在法术持续时间内获得额外一项武器精通。

附魔武器

持续时间：1小时

先决：16 MAG

花费：4

描述：

你的武器获得一项超自然能力！将一件近战、远程、秘法或徒手武器作为目标，其在法术持续时间内获得额外一项武器精通。同时只能有一把武器被附魔。当施放在盟友的武器上时，花费5 MP。你不能在战斗中切换武器精通。你不能强化一把被附魔的武器或是附魔一把被强化的武器。

屏障法术

屏障球

关键字：功能，标准

持续时间：延长

先决：? MAG

花费：1每2回合

描述：

施法者在身边创造出一个由强化板构成的球，可以像啮齿动物对仓鼠球那样控制。阻挡球的任何东西（友方或敌方）都自动被击倒并击飞。盟友可以待在球内。在球内的个体在正常SP之上获得+2。可以施放于近距的自愿目标。

真相守卫

关键字：进攻，?

持续时间：？

先决：6/8 MAG

花费：2/3/4

描述：

创建一个能阻挡邪恶生物的临时屏障。如果一个生物在附近，他们必须在真相守卫施展后进行一次躲藏检定。

2 MP：屏障影响中等强度的邪恶生物，低等邪恶生物的躲藏检定自动失败。

3 MP：屏障影响高等邪恶生物，中等和低等邪恶生物的躲藏检定自动失败。

黄金泡泡

关键字：？

持续时间：？

先决：8 MAG

花费：1 MP每保护对象

描述：

在强化使用者周围创建一个守护泡泡，可以包含最多4位额外的魔法少女。黄金泡泡里每有一个保护的魔法少女，它获得3点SP。守护泡泡保护其内的对象直到被耗尽至0点SP，然后会消散。

花费1点MP，可以由强化使用者的移动动作来移动。

除非具有友情之力才能，离开泡泡意味着再也不能返回。

不会影响无视SP的攻击。

神圣庇护

持续时间：4回合

先决：12 MAG

花费：4/6 MP

描述：

4 MP：创建一个带有4 SP的屏障。带给周围的盟友1/3最大FP的回复（除了强化施法者）。在回合开始时回复1 MP。每回合只有2个生物可以受到影响。

6 MP：创建一个带有6 SP的屏障。带给周围的盟友1/2最大FP的回复（包括你）。在回合开始时回复1 MP。每回合只有3个生物可以受到影响。

圣域术

持续时间：5/10回合

先决：10 MAG

花费：最大MP的一半/全部

描述：

最大MP的一半：创建一个带有等同花费的MP的SP的屏障，带给所有内部的对象自我再生才能。如果一个盟友已经具有自我再生，则效果翻倍。屏障保持静止。同时只有4个生物能进入圣域（不计强化施法者）。在内部的生物不能施放有害魔法。当你离开，你不能重新进入。持续5回合。

最大MP的全部：创建一个带有等同花费的MP的SP的泡泡，能容纳最多9位盟友能进入圣域（包括你自己共计10位）。其他同上。持续10回合。

泰坦束缚

先决： 14 MAG

花费： 2/4

描述：

2 MP：多个闪光的魔法阵环绕着目标并且束缚之，极大地先知了他的移动。目标在受到束缚时所有检定受到-2，每轮花费1点MP来维持。这些障碍有2点HP和1点SP，可以直接攻击来打破。

4 MP：目标所有检定受到-3，每轮花费2点MP维持。双倍HP和SP。

灭龙法阵

先决： 16 MAG

花费： 9

描述：

在目标下创建一个大型巫术法阵，在其周围升起一个隐形的单向屏障。任何试图从里面离开法阵的尝试会被反弹回去，但任何东西可以从外面进入（并重新出去，只要还连接着外面）。用近战武器可以无危险地从外面攻击被困的生物。魔法也会反射，以为着魔法效果会被反射到内部或是保留在内部。

屏障有10点HP和2点SP，但所有由SP吸收的伤害会反射到攻击者身上。

祝福法阵 I -IV

先决： 6/10/14/18 MAG

花费： 2/4/6/8 +3如果目标不是使用者

描述：

创建一个圣化区域，包围与目标在近距的所有角色。具有相等或更低的MAG先决的诅咒被解除，并且不能对受到法阵保护的生物施放。一个诅咒使用者可以在法阵内对法阵外的目标施放。如果一个诅咒会被比当前高一级的法阵解除，诅咒的效果减半。法阵会跟着目标移动。在四回合后会消散。需要等于等级减一的成功数来建立法阵。施法失败会返还一半的花费。

攻击法术

近战/徒手限定：

破法攻击

先决： 4 MAG

花费： 1

描述：

用攻击动作攻击敌人。如果成功，他们投魔法防御对抗你的成功数+这一次攻击造成的伤害。如果他们未能完全防御，你可以选择移除他们身上的一个效果，每比最初1个成功多出4个成功数则再多移除一个效果。

护盾攻击

先决： 8 MAG

花费： 1

描述：

你在攻击时受到防御屏障保护。攻击-1骰子。如果敌人具有对攻击者造成伤害的能力，则不会影响你。

例如格挡不会对你造成伤害。

通用：

放逐术

先决： 18 MAG

花费： GM决定，一般5-7

描述：

封印一个被削弱的威胁存在，至多一年。

功能树

封印术

先决： 10 MAG（对于简单的物体比如盒子和锁会大大降低）

花费： 0（对于整个房间等可能提高）

描述：

魔法封印任何容器、锁或者房间等等，使其无法被自然进入，必须通过成功的MAG对抗来解除，对抗施法者最初的检定结果，打平则施法者胜出。施法者可以支付额外MP来更好地封印；每多花1点MP，施法者的检定+1骰子。封印阻断声音光线和任何其他交互（特定的沟通方式可以由施法者或GM指定允许）。

大小超过一个盒子或锁的东西可能需要额外的时间或额外的回合数来封印（比如一个卧室大小的区域需要2回合，包括墙）。

骷髅钥匙的持有者可以花一个动作来无需检定解除封印。

守卫术

先决： 12 MAG

花费： 大约1点MP每平米的区域表面（在扮演中，请自由决定实际花费）

描述：

魔法守卫任何容器、锁或者房间等等，使其无法被超自然进入（但自然的方式仍然可以），必须通过成功的MAG对抗来解除，对抗施法者最初的检定结果，打平则施法者胜出。施法者可以支付额外MP来更好地守卫；每多花1点MP，施法者的检定+1骰子。封印阻断声音光线和任何其他交互（特定的沟通方式可以由施法者或GM指定允许）。

大小超过一个盒子或锁的东西可能需要额外的时间或额外的回合数来守卫（比如一个卧室大小的区域需要3回合，包括墙）。

骷髅钥匙的持有者可以花一个动作来无需检定解除守卫。

修复术

先决：可变

花费：GM决定（大约0-4）

描述：

你可以用魔法修复任何你接触的世俗物品，甚至包括创造新的物质来填进洞里等等。在更高的MAG和MP花费下，魔法物品也可以被修复。（对于低MAG也能修复，但是会在数小时或甚至数天内耗尽魔力）

心灵

心灵专家变体

解梦专家变体

唯我论者变体

时间

雷电

声波

黑暗

幻象

光明

植物

移情

水流

重力

重力法术树一

重力法术树二

岩石

野兽

野兽法术树一

野兽法术树二

金属

黑暗魔法少女 (DMG)

选择一项黑化的专精