- 幻象

源链接： https：//titanpad.com/L24yLKk9nD

攻击树：

小心脚下！（Watch Your Step!）

先决： 4 mag

花费：每个目标每轮1点法力（但不具有骰子惩罚）

描述：扭曲你的敌人们眼前的大地的景象！这个法术既需要一个动作来施放也需要每个回合来维持。目标们承受-1骰子惩罚在所有检定上，当他们打算进行一个动作时需要各自进行他们的MAG、拦截或LCK检定来对抗施法者的MAG检定。如果施法者在检定里获胜，目标会受到1点伤害/每（施法者超过目标的）成功数，无穿透攻击吸收（目标可能是由于绊倒擦伤或是其他什么原因而受伤），此时目标的动作依然可以继续发生，但额外有-1骰子惩罚（与原来的堆叠）。

改变知觉（Altered Perception）

先决： 10 mag

花费： 1 mana

描述：如果MAG检定成功，则在这场遭遇中每次目标敌人成功攻击并造成伤害时，会对他自己造成1点伤害（如果可以则也会被攻击吸收抵消）。每轮可以用一个自由动作花费1点法力来维持。（这不会直接对目标造成任何可以穿透攻击吸收的伤害）

欺诈猛攻（False Swipe）

先决： 8 mag

花费： 2 mana

描述：一个武器的投影被射出飞速穿过空中。进行+2骰子的MAG检定对抗敌人的拦截、护盾、或天佑。若成功，敌人则难以躲过，并被认为被压制。

佯攻（Feint）

先决： 6 mag

花费： 2 mana

描述：一个盟友的攻击动作可以重复进行。允许一个盟友重新检定他们的攻击动作，并选择较高检定的结果。如果使用在自己身上，则在下回合生效。

-------------------------------------------------------------------------------------------------------

防御树：

虚幻武器（Illusory Weapon）

先决：4 mag

花费： 2 mana

描述：制造一个虚幻的武器在你或者一个目标的下次攻击上；被攻击的敌人在防御骰上有-2骰子惩罚。

克隆（Clone）

先决： 6 mag

花费： 2 mana

描述： 复制自己，它模仿你的动作。在第一个克隆时你获得+2骰子在防御上。额外的克隆不会堆叠效果。克隆会持续到被驱散或被攻击（有1HP但不具有属性来进行对抗检定）。

剥壳游戏（Shell Game）

Mag Req： 8

花费： 每次使用2点法力

描述： 球在哪个杯子下面？

每回合一次被攻击时，在进行防御之前，你可以用一个自由动作和同一个位置的一个克隆交换位置。这个克隆在这之后会被驱散。

提线木偶（Marionette）

Mag Req： 6

花费：2 mana

描述： 复制目标，它模仿目标的动作。当木偶存在时，目标获得+2骰子在防御上。木偶会持续到被驱散或被攻击（有1HP但不具有属性来进行对抗检定）。

方形屏障（Prismatic Screen）

先决： 6 MAG

花费： 2 mana

描述：在近距或远距里创造一面令人不安的变化闪烁着色斑的无形之墙。在法术持续时间里面对屏障的人会有-2攻击减值。攻击或穿过墙会破坏它。

友善之焰（Friendly Fire）

关键词： 攻击，应对

持续时间： N/A

先决： 8 MAG

花费： 3 Mana

描述：

造成幻觉在对手的心灵，使他们看到自己的盟友为重复你！当敌人瞄准你进行攻击时，你可以在一个成功的敌人或幸运卷中选择一个攻击范围内的盟友，盟军将成为攻击的新目标！如果对手独自一人，他们的攻击只会失败。

在对手心灵创造一个幻象，使他们将自己的盟友看作是你！当一个敌人以你为目标进行攻击时，你可以对抗敌人的MAG或LUC检定，成功时选择他攻击范围里的他的一个盟友，他的盟友将成为新的攻击目标！如果对手独自一人，他的攻击只会失败。

眼花缭乱（Eyeblinder）

先决： 12 mag

花费： 3 mana

描述：

创造一面有明亮彩色而充满活力的无形之墙。在法术持续时间里面对屏障的人的攻击检定减半（可以包括你的盟友和你自己）。攻击或穿过墙会破坏它。

分心（Distraction）

先决： 8 mag

花费：2 mana

你用不可能存在的东西填满敌人的视野，分散他们的注意力，并尽可能使他们容易被攻击。

进行一次攻击魔法检定。在成功的情况下，他们不能在下一轮的行动中做出任何行动。此外，魔法少女会使她们敌人目眩，直到你下一轮为止，每超过敌人两个成功数，他们就减少1个防御骰。

分心（Distraction）不能对多目标使用。

幻象视界！（Phantasmal Visions）

先决： 12 mag

花费：每人3点，每额外一回合维持花费1点

幻象师为他们的目标或目标们构建了一个更加复杂的幻觉——试图诱使敌人犯错误或让他们变得无助！

进行一次攻击魔法检定。在成功的情况下，他们在该轮的下个行动中不能做出任何动作，并且在接下来的回合中对所有的检定有-2骰子惩罚。作为一个自由动作，魔法使可以花费1点法力维持他们的幻象，保持他们在第一个回合之后每多1回合受到-1骰子的惩罚。（第二回合的1个骰子，第三个回合的2个……）这个效果不能持续超过三个回合，并且当目标受到伤害或受到成功的援助行动时会中断。

虚假现实（False Reality）

先决： 16 mag

花费：每个受害者花费4点mana，第一轮过去之后的每轮2点mana用于维持

描述：

基于你。幻象师聚集力量，创造了一个并不存在现实的完整场景……并且里面还有她的受害者。

额外+2骰子进行mag检定。成功时，受害者屈服于幻象师的精神暗示，现在他或她相信自己是虚假场景里的参与者。他们无法采取任何行动，甚至包括试图摆脱魔术师的魔法——因为那是多余的！

受害者对所有外部刺激反应迟钝——从受害者的朋友那里获得成功的援助行动，受到任何伤害，或者通过一个MAG或LUK检定对抗幻象师的MAG状态，这将允许他们发现人造世界中的不一致或是简单地摆脱掉魔法的控制！

诱饵（Decoy）

先决： 10 MAG

花费： 3 Mana

施法时间： 应对

持续时间： N/A

目标：自己

范围：自己

描述：

一旦被某种能力所瞄准，一个幻象师使他们自己看起来像是隐形的，并创造了一个虚假的自我幻象来承受攻击。

除非攻击者在他们的上个回合就观望了幻象师，否则瞄准幻象师的能力会认为他们认为幻象师所在的空无一物的地方作为目标。幻象师可以优先攻击任何以诱饵为目标进行动作的角色，并使得他们在对抗这个攻击的防御骰上游-3减骰惩罚。在一场遭遇中，每释放一次诱饵（Decoy），该惩罚就减少1点减值。如果目标在幻象师身上进行了观望，则该惩罚不生效。

以下情况无法使用诱饵（Decoy）：

-在上一回合就施放了诱饵

-在上一回合中使用过影响其他目标的任何能力

-在上一回合后，在不触发诱饵的情况下受到其他角色的非破坏性能力的影响。

-在上一回合后，已经从另一个角色身上受到伤害（不是状态效果），包括攻击吸收损伤。

-被具有第三只眼（Third Eye）才能的角色瞄准

施放诱饵可以复原你在上一回合中所做的任何动作-如果你施法，法力会被恢复，法术也不再有效；如果你移动了，你会回到你原来移动前的地方。

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

通用树：

隐形（Invisibility）：

先决： 4

花费： 2

描述：在战斗外使自己或一个目标产生20秒计算一次消耗的隐形效果，可以移动或是静止不动，直到法力供应耗尽为止；或在战斗中生效1轮。在隐形时无法被作为攻击动作的目标。但做任意一个动作都会破坏隐形效果。

变色龙护罩（Chameleon Shroud）

先决： 6

花费： 3

描述：在一个目标上面创造一个模仿环境图案的保护罩；在战斗外持续1分钟，或是在移动中保持30米，或是在战斗时持续2轮。当被护罩遮蔽时，无法成为攻击动作的目标。被遮蔽的目标可以随意脱离或是结束这个效果，同时她做出的任意一个其他动作也会破坏这个法术的效果。

-------------------------------------------------------------------------------------------------------

其余树：

伪装（Disguise）

先决： 4

花费：被动

描述： 可以使你自己在别人看起来像是任何其他人，但你仍然占据与你自己同样的空间

[^也许适用于任何类人事物]

模仿（Impersonate）

先决： 8

花费： 2/每轮4点

描述：你是一个熟练的身份窃贼，而现在你可以假冒成魔法少女。

在一次成功的MAG检定后，你可以模仿出另一个魔法女孩的外表！意识到你的欺骗的目标、或只是曾经见过真货的人，必须进行MAG或是LUK检定，并获得比施法者更多的成功，才能发现冒名顶替！或者，他们可以直接向你开枪。这大概也奏效。

每回合额外增加2mana消耗，你也可以模仿她的目标的专精魔法！女孩可以正常使用她模仿的“攻击”进行攻击检定-但这些攻击不会造成任何实际伤害。如果其中没有其他什么参与的话，这只会是一个有趣的小把戏……

幻象术（Phantasmal Image）

先决： 6

花费： 1

描述： 创建一个静态的幻像，从老鼠到大象。这个幻像可以是这个大小内的任何东西，只要它不会动弹。这种幻象不能被触摸或听到，只能被看见。

幻象术II（Phantasmal Image II）

先决： 8

花费： 2

描述： 创造一个可以进行简单动作的幻像，如旋转的轮子或旋转的杠杆。从昆虫到单层高的房子，它的大小可以是这个范围里任何一种。这种幻象不能被触摸或听到，只能被看见。

幻象术III（Phantasmal Image III）

先决： 10

花费： 3

描述： 创造一个能够进行复杂运动的虚幻图像，例如奔跑的动物或下着雨的雨云。它的大小可以从昆虫到三层楼高的房子。这种幻象不能被触摸或听到，只能被看见。

幻音术（Phantom Sound）

先决： 4

花费： 0

描述：创造一个简单的杂音，从耳语到狮子的咆哮。虽然没法产生如音乐等更复杂的声音，但如个别的乐器、讲话和动物的叫声等简单的声音却可以。

幻音术II（Phantom Sound II）

先决： 6

花费： 1

描述：制造杂音，从耳语到等同于三只狮子大小的吼声。可以制造如同有组织的乐器和多种声音等更复杂的声音。

幻音术III（Phantom Sound III）

先决： 8

花费： 2

描述：制造杂音，从耳语到等同于五只狮子大小的吼声。任何在人类的自然听力范围内的声音都可以发出。