舒露露：某些地方可能翻译不准确，仅供大家参考，异界生物及小妖精保护协会不负任何责任。

法术关键词使用lsr翻译的AMGC核心后附的法术关键词列表。

只翻了一些比较完整的法术，移情系有一大片都在施工中。此外，移情系是一个特殊的专精，具有专用的MP。由于移情系MP是由GM寻思着给所以比较不可控，但是移情系法术真是强力啊！

此外，中距就是远距么？

修订：绯空（qq675635669）

——————————————————

情感智能（Emotional Intelligence）

先决：无

消耗/施法时间/持续时间：被动

目标/距离：自身

描述：移情系魔法不像其他专精，它不是熊熊燃烧的火焰、惊涛骇浪的大海、屹立不倒的岩石或是无拘无束的疾风。移情系魔法少女们有着能感知他人情感的能力，并将这些情感纳为己用，将它们变为某些有形的物体。

这给了她们无以伦比的多样性-挫折和恨意能化为毁灭性的武器，决心可以化为阻挡伤害的坚盾，对于某个目标的信念可以展现出能够实现它的生命力和能量，而强烈的兴奋将作为她们快乐冲动的物理表现形式融入她们的身体。

然而，这种力量也有着它们最大的缺点。移情系魔法少女具有使用这个力量的工具，但是没有来源-不像其它专精，她们不能独立地完成移情系法术的施放。在使用想要的力量之前，她们必须收集这些情感。移情系魔法少女也知道如何使用自己的情感能量来补偿这点，但是这么做既低效又浪费——只有在没有其它选择的时候她们才会这么做。

为简单起见，吸收的情感分为四个类别：愤怒（攻击），希望（治疗），勇气（增益），沮丧（减益）。注意：这四个类别并不是特别单指这四种情感，而是将各种情感做一个总结分入这四个类别中最符合的一个，便于转化为战斗中可用的效果。

愤怒 |希望 |勇气 |沮丧

攻击 |治疗 |增益 |减益

愤怒：对于消灭威胁的渴望。任何由想要消除阻碍或压迫引起的感情都可以归类为愤怒。

希望：对于实现目标的决心。任何由坚持目标或目标达成在望引起的感情都可以归类为希望。

勇气：对于力量或同伴的信任。任何由自信或对同伴的信任引起的感情都可以归类为勇气。

沮丧：悲伤、恐惧、或者失去希望引起的情感，任何类似于这些的感情都可以归类为沮丧。

移情系魔法少女一共可以储存最多为她们MAG两倍的情感点，而每种情感最多只能储存等同于她们MAG数的情感点。移情系法术可以用法力值代替任意比例的情感点消耗，每2点法力能代替1点情感点消耗。

情感收集（Feeding Feelings）

先决：无

消耗/施法时间/持续时间：被动

目标/距离：自身

描述：在你的回合开始时，骰基于战斗中盟友数量的一个检定（向上取整）。

处于近距的盟友：+1骰数。

处于远距的盟友：+0.5骰数。

每个成功数可以获得1点情感点，你可以决定每个情感点分配到哪一类中去。

情感吸取（Drain Emotions）

先决：无

消耗：0法力

施法时间：动作

持续时间：1回合

目标：单体

距离：远距

描述：撕裂一个人的情感可能令当事人十分震惊，但是这么做能提供给移情魔法少女施法的必要能量。有些人可能对这种过程有些误解，事实上这个过程并不能创造任何情感——只是单纯地吸取情感。从某人身上吸取快乐来施放法术并不会使他们变得悲伤，但是会使他们变得“不高兴”。

选择某个感情类型并掷MAG攻击检定对抗目标的VIT检定，而不是通常的法术防御检定。如果成功，施法者将获得1点对应情感点每成功骰，并对目标造成一些基于被吸取情感的状态效果。如果目标是盟友，则她们可以选择不抵抗。

愤怒：在攻击掷骰上承受-1减骰。

希望：在防御掷骰上承受-1减骰。

勇气：在攻击掷骰上承受-1减骰。

沮丧：在防御掷骰上承受-1减骰。

在使用了情感吸取后的下一轮，”情感收集”将不会生效。

---愤怒---

敌意（Enmity）

先决：4/6MAG

消耗：1/2愤怒或2/4法力

施法时间：一个动作

持续时间：立即

目标：单体

距离：远距

描述：造成1伤害每成功数，不穿透攻击吸收。在释放敌意时攻击骰+1。在具有6MAG以上时，可以额外消耗1愤怒来使额外攻击骰变为+3。

仇恨（Hatred）

先决：8/10MAG

消耗：2/3愤怒或4/6法力

施法时间：一个动作

持续时间：立即

目标：三个，每额外指定一个目标将承受-1骰

距离：远距

描述：可以无罚骰地选定至多三个目标，造成2伤害每成功数，不穿透攻击吸收。在具有10MAG以上时，可以额外消耗1愤怒来获得1个额外攻击骰。

复仇（Vengeance）

先决：8MAG，近战武器或徒手

消耗：2愤怒或4法力

施法时间：一次近战或徒手攻击

持续时间：立即

目标：单体

距离：远距

描述：用对应武器进行一次单体攻击，使用75%的STR和50%的MAG进行检定。如果是进行冲锋攻击，则改为使用100%的MAG。

复仇除了能被正常的近战防御抵挡之外，还可以被护盾抵挡。

愤慨（Outrage）

先决：10/12/14MAG

消耗：2//3/4愤怒或4/6/8法力

施法时间：一个动作

持续时间：立即

目标：单体/两个/三个，每额外指定一个目标将承受-1减骰

距离：近距

描述：造成2伤害每成功数，穿透2点攻击吸收。每额外消耗一点愤怒可以额外无罚骰地指定一名近距范围内的目标（最多额外3名）。

愤慨除了能被正常的法术防御抵挡之外，还可以被闪避抵挡。

神圣愤怒（Divine Wrath）

先决：18MAG

消耗：8愤怒或16法力

施法时间：一个动作

持续时间：立即

目标：单体，范围效果

距离：远距

描述：如果神圣愤怒命中，则获得额外的5个成功数。造成1伤害每成功骰，不穿透攻击吸收。如果这个法术没有被成功地“拦截”，目标近距范围内的所有有效目标都必须进行防御检定，对抗这5个具有如上伤害的成功数。

（如果盟友在近距范围内，她们也视为有效目标并且可能受伤。）

---希望---

祈祷（Pray）

先决：4MAG

消耗：1希望或2法力

施法时间：见描述

持续时间：无

目标：单体

距离：远距

描述：祈祷能为目标治疗2HP，或是为施法者自身治疗1HP。

这个法术以自由动作施放，但是本轮内你将无法施放其它法术，包括再次使用祈祷。

“鲜血魔法”特技不能用于代替这个法术的法力消耗。

爱（Love）

先决：6MAG

消耗：2希望或4法力

施法时间：一个动作

持续时间：1轮每成功数

目标：单体

距离：远距

描述：爱能够治疗目标1HP每2成功数，最多能治疗目标最大HP的25%。目标在接下来的回合内将以每轮1HP的速率恢复总计1HP每成功数的HP。

多个移情法术的持续治疗效果不会互相叠加，每回合只有最强的一个效果会生效。

“鲜血魔法”特技不能用于代替这个法术的法力消耗。

祝愿（Wish）

先决：8MAG

消耗：3希望或6法力

施法时间：一个动作

持续时间：立即+1轮

目标：单体，每额外指定一个目标将承受-1减骰

距离：远距

描述：祝愿能够治疗目标1HP每成功数，最多能治疗目标最大HP的50%。其中一半（向上取整）将立即回复，另一半（向下取整）将作为持续治疗的效果在下一轮回复。

多个移情法术的持续治疗效果不会互相叠加，每回合只有最强的一个效果会生效。

“鲜血魔法”特技不能用于代替这个法术的法力消耗。

珍惜（Cherish）

先决：12MAG

消耗：3/4/5希望或6/8/10法力

施法时间：一个动作

持续时间：一场遭遇

目标：单体/两个/三个

距离：远距

描述：珍惜将给予目标2点临时HP每成功数。临时HP在攻击吸收和常规HP之前被消耗，并且无法被治疗。多个临时HP效果不叠加，只有最高的一个生效。

如果一个攻击造成高于1伤害每成功骰的伤害，且目标剩余临时HP不足以抵抗对方一次成功骰的伤害，如果目标仍然具有伤害吸收，则那个成功骰将按照正常步骤移除1攻击吸收。

穿透攻击吸收的效果不能影响具有临时HP的目标的攻击吸收。但是如果这个攻击耗尽了目标的临时HP，则穿透攻击吸收的效果正常起效。

临时HP不能用于“鲜血魔法”特技的消耗。

应许之地（Promised Land）

先决：18MAG

消耗：3希望或6法力 每轮

施法时间：全回合施法，延长

持续时间：延长，每次施法最多3轮

目标：自身+1名盟友每成功数

距离：近距

描述：这个法术在一片区域内创造一个屏障，此即施法者的“应许之地”。在任何意义上，这都是一个单独的维度。所有无法穿越维度的效果都不能穿过这个屏障。在屏障内部的生物不能以任何方式指定外部生物作为目标，反之亦然。全域效果，如“时间停止”法术只会影响应许之地外部的世界，而不会影响里面的生物，反之亦然。

施法者在施放应许之地的时候无法做出任何动作，包括自由动作。施放和维持它都需要施法者的一整个回合。

（舒露露：好帅！！！！！）

---勇气---

战斗技巧（Battle Competence）

先决：4/6/8MAG

消耗：1/2/3勇气或2/4/6法力

施法时间：一个动作

持续时间：3轮+1轮每2成功数

目标：单体

距离：远距

描述：使一个目标在法术的持续时间内获得以下效果之一。

·在所有武器攻击骰上获得+1加骰（秘法武器视作法术攻击+1骰，使用特定武器的法术视作对应武器攻击）

·在套装对应属性的所有防御掷骰上获得+1加骰。如果套装是制服，则改为+2常规攻击吸收。

·+2常规攻击吸收。

当你有6或8MAG时，可以额外花费1或2勇气，以在一次施法内选择总计2或3项效果。

领军冲锋（Lead the Charge）

先决：6MAG，至少有一名盟友

消耗：2勇气或4法力

施法时间：一个动作

持续时间：2轮+1轮每2成功数

目标：单体

距离：远距

描述：选择一个远距内的敌人作为目标。在法术的持续时间内，如果你打算对这个目标进行单体攻击动作，你的先攻顺序将提高到所有人之前。盟友对这个目标的攻击也将获得+1加骰。

如果你想要在你的回合内做一些非攻击动作，或是以其他人为目标（包括多目标攻击），你只能以正常先攻顺序行动，并且你的盟友也不会获得这个法术的增益。

（舒露露：是白鸭流魔法少女！）

成就伟大（Strive for Greatness）

先决：10MAG

消耗：3勇气或6法力

施法时间：一个动作

持续时间：1轮+1轮每成功数

目标：范围内除施法者外的所有盟友

距离：远距

描述：在法术的持续时间内，如果一名盟友的攻击被目标的防御完全抵挡，她们将在对这个目标的下一次同类型攻击上获得+2加骰。

这个加骰不和援助加骰叠加。

##绯空：以下部分因为本人找不到任何英文原文所以没有校对。貌似是已经失传和构思初期的法术，仅做保留处理，默认不使用。

---沮丧---

真正的沮丧（雾）（ ）

先决：无

消耗：无

施法时间：无

持续时间：直到法术列表更新

目标：舒露露

距离：任意

描述：因为这个法术列表还在施工，沮丧部分的法术是一片空白什么都没有，sad。如果有GM有想法使用这部分法术的话不如去下面的半成品部分找几个改改救急罢。

更加沮丧的事情是，群文件竟然上传不了，sad。

——————————————————

以下大抵是未完成的移情专精初期构思和弃用的半成品部分罢，顺手就翻了（（（

（舒露露不会说是一开始翻错地方了的啦！！！

——————————————————

半成品部分1，大概是正式版的初期构思，可以看见移情系的基础内容差不多是从这里定下来的。

情感吸收（Absorption）

关键词：被动，状态

持续时间：永久

先决：移情专精

描述：移情系魔法少女不像其他魔法少女一样通常地获得魔力，她们能够持有更多魔力。

法力分流进四个不同的法力池中：喜悦（Joy），悲伤（Sorrow），愤怒（Anger）和其他。在遭遇开始时你的所有法力池都为0，只有某些情况会补充你的法力池。情感能量的获得由GM自由裁量……或者是由玩家们。

移情（Empath）

关键词：通用型，被动

持续时间：永久

先决：2MAG

描述：可以看见他人的情感。具有更高的MAG时这个效果的范围和强度会随之增强。

移情精通lv1-3（Empathic Mastery lv1-3）

关键词：被动，分级

先决：10/14/20MAG

描述：在对魔法有着更强控制力的时候，你的能力也会随之增强。每具有一级移情精通，你在施放具有“移情”关键词的法术时就获得+1加骰。对于“同情之心”和“怒火武器”法术，则是+1持续轮数。

愤怒爆发（Wrathful Blast）

关键词：攻击型，常规

先决：4MAG

消耗：1愤怒（Anger）

将情感能量集中成一次致命的射击。

中距或更近的一个有效目标进行一次秘法攻击，穿透1点攻击吸收并造成1点伤害每成功数。

同情之心（Sympathy's Graciousness）

关键词：治疗，常规，状态，移情

持续时间：2轮

先决：6MAG

消耗：1喜悦（Joy）

描述：引导魔力进行持续的治疗，在一段时间内治疗伤口。选择近距内的一个有效目标。在法术持续时间内，她们将在每回合开始恢复1点HP。如果施法者具有“移情精通”lv2，则改为恢复2点HP。

怒火武器（Temper Arms）

关键词：常规，状态，移情

持续时间：2轮

先决：6MAG

消耗：3愤怒（Anger）

描述：在一把武器中注入魔法能量来增强它。选择近距内的一把非远程和秘法的武器。在法术持续时间内，它在普通攻击和使用武器的法术上获得+1加骰。如果施法者具有“移情精通”lv2，则改为获得+2加骰。

绝望浪潮（Despair Wave）

关键词：攻击型，常规，负面效果，移情

持续时间：1轮

先决：8MAG

消耗：2悲伤（Sorrow）

描述：在一次大范围爆发中释放情感能量。对中距内最多4个目标进行一个秘法攻击。如果成功，造成1点伤害（不穿透攻击吸收）并使目标在下一轮内承受-1减骰。多个绝望浪潮不叠加。

喜悦注射（Shot of Jolliness）

关键词：治疗，常规，移情

先决：6MAG

消耗：3喜悦（Joy）

描述：用快乐的力量来恢复伤害池。施法者进行一次无对抗的MAG检定。恢复2HP每成功数，最多6点，每具有1级“移情精通”则再+2。

欢乐之地（Joyfield）

关键词：治疗，区域

持续时间：3轮

先决：12MAG

消耗：4喜悦（Joy）

描述：创造一片由快乐主导，弱者在此能寻得保护的区域。离施法者近距内的角色在每轮结束的时候恢复2点HP。

（舒露露：Create a field where happiness reigns and the weak find strength to protect it.不知道要怎么翻欸。另外这个对敌人生效嘛？应该不会罢？）

好奇之视（Curious Gaze）

关键词：通用型，移情//常规，攻击型，移情

持续时间：1轮（战斗内）//15秒（战斗外）

先决：8MAG

消耗：2/3好奇（Curiosity）

描述：引导你吸收的好奇心，你在战场上扫描着有用的细节。获得+4加骰在察觉掷骰上，以及+2加骰在寻找躲藏的敌人上。这个法术也可以用于寻找敌人的弱点：掷MAG检定对抗敌人的对应防御检定，高于敌人的每成功数将使你在持续时间内对目标的下一次攻击上获得+1加骰，最多+3。如果额外花费1点法力值（好奇），这个效果将延长至两轮。

（舒露露：感觉这个法术不会是标准哇，应该是自由才对？）

——————————————————

半成品部分2，描述神秘不按基本法的几个的特殊法术，强度神秘，甚至没有关键词：

愤怒（Anger）：攻击动作（如果你额外投入1点法力则+1轮）

1法力：移情系魔法少女的攻击如果成功，将造成至少1点伤害（无视攻击吸收）。

2法力：移情系魔法少女的武器视为具有额外一个符合武器类型的武器精通，持续1D4轮。

3法力：本回合内移情系魔法少女的攻击如果成功，将无视攻击吸收并造成通常两倍的伤害。

（舒露露：不管怎么看都很强！）

快乐（Happiness）：持续1D4轮的增益效果。（如果你额外投入1点法力则+1轮），无法叠加

1法力：在接下来的回合内+1防御掷骰或+1攻击掷骰

2法力：在接下来的回合内+1防御掷骰和+1攻击掷骰

3法力：在接下来的回合内+1基于AGI/LCK的防御掷骰和+1基于STR/MAG的攻击掷骰，并且+1FP回复。

悲伤（Sadness）：持续1D4轮的减益效果。（如果你额外投入1点法力则+1轮），无法叠加

1法力：在接下来的回合内-1防御掷骰或-1攻击掷骰

2法力：在接下来的回合内-1防御掷骰和-1攻击掷骰

3法力：在接下来的回合内-1防御掷骰和-1攻击掷骰，目标将不能使用FP直到减益效果结束。如果（目标？）是NPC或敌人，GM可以自由裁量这个法术将如何作用。

（舒露露：最后一句到底是要GM考虑什么呢？）

恐惧（Fear）：攻击型，以及1D3轮减益效果。（如果你额外投入1点法力则+1轮）

1法力：致盲-目标必须掷MAG或LCK检定对抗移情系魔法少女的MAG检定，否则将失去下一轮的动作。

2法力：中毒-如果在一个造成接触的普通攻击中成功，在持续时间内目标将每轮失去1点HP。

3法力：混乱-目标因恐惧而陷入混乱。在持续时间内她们的最高基础属性将被最低的属性替换。

【老外1：沉默（大概，不能使用法术）？

老外2：属性交换何如？法术使用者必须得用她们的STR，STR战士们要用她们的MAG，AGI选手……嗯，VIT？反之亦然咯。

老外1：看起来这样更妙啊！看起来像宝可梦233】

（舒露露：总之好强力啊！）

爱（Love）：治疗。

1法力：作为一个动作，目标回复1HP或1MP。

2法力：目标回复2HP和1FP。

3法力：目标回复满一个伤害阈值（25%HP）。如果对HP为-1的目标使用，她们将恢复意识并在下一轮内获得+3攻击吸收。

恨（Hate）：（如果你额外投入1点法力则+1轮）

1法力：目标在下一轮（译注：暂时）失去所有剩余的攻击吸收。

2法力：目标在1D4轮内（暂时）失去所有剩余的攻击吸收。

3法力：目标在2D4轮内（暂时）失去所有剩余的攻击吸收。

（舒露露：这个也好强！）

好奇（Curiosity）：感知能力（译注：以下应该都是自由动作）

1法力：警觉-你的（或是一名盟友的）下一次观望动作将不会造成任何减骰。

2法力：评估-立即侦测到对手身上和护甲上的所有弱点，本回合内你的（或一名盟友的）攻击造成额外的1伤害每成功骰。

3法力：粗心-你的敌人变得执着于一些战场上无谓的小细节而不能专心战斗。目标在下次防御掷骰上承受-3减骰并且在下一回合内无法攻击（即使她们还是可以治疗盟友或者干别的事情）。

——————————————————