舒露露：由于制造载具内容实在太多，暂时不想翻啦！

修订：绯空（qq675635669）

---近战/徒手专用系---

无拘破坏者（Uchained Breaker）

关键词：攻击，属性，移动，武器

持续时间：1轮

需求：4MAG，8AGI，近战武器/徒手，触手掌控能力

消耗：2mana

描述：Ferrous Argent证明，使用手指枪的技巧可远远不止一个。这些技巧包括拆开你的手，将它串成锁链，然后甩向你的敌人！

对一个远距或更近的目标发动一次缠绕攻击。在成功穿透攻击减免后，目标必须进行VIT或STR检定，对抗这次攻击超出防御的成功数。如果目标失败了，他们将会被拉到你的近距范围内，并且在脱离动作上承受-2减值，直到你的下一回合。

---远程专用系---

钢铁射击/白银射击（Iron Shot/Silver Shot）

关键词：进攻，标准

持续时间：N/A

需求：10AGI，6/8MAG，远程武器

消耗：1mana

描述：使用货真价实的金属来增强一发子弹。进行一次普通远程攻击，穿透1点攻击吸收并造成额外2点伤害。如果用的是白银射击，则是穿透2点攻击吸收并造成额外2伤害。对抗吸血鬼之类的怪物时，白银射击可能有一些别的效果……

---进攻系---

子弹（Bullet）

关键词：进攻，标准

需求：4MAG 4AGI

消耗：1mana

描述：向目标发射一个金属制的小物件。造成1点，外加每成功数1点的伤害。不穿透攻击吸收。

钢铁之拳（Fist of Steel）

关键词：进攻，标准

需求：6MAG和10STR，或10MAG

消耗：2/3mana（见描述）

描述：在你的拳头上构建出一个巨大的钢铁拳套，允许你用如同动力装甲一般的力量去打击敌人！可以用STR或MAG来进行攻击检定，造成2伤害每成功数，不穿透攻击吸收。目标使用防御检定对抗攻击方MAG（即使攻击方使用STR检定）。第一次使用时消耗3mana，在之后的三回合，这个法术可以花费2mana即时动作进行维持，随后拳套将消失。

电磁炮（Railgun）

关键词：进攻，标准

需求：8MAG

消耗：3mana

描述：向敌人发射巨大的金属桩，造成3点伤害，外加1伤害每成功数。敌人需要掷VIT检定对抗攻击检定超出防御检定的成功数。如果敌人失败了，他们将被压制一轮（到你的下一回合）。不穿透攻击吸收。

压制效果不叠加，再次对敌人施放不会延长或重置影响时间。

地面之下（Beneath the Grounds）

关键词：进攻，标准和持续

需求：10MAG

消耗：2mana+2mana/每次使用

描述：将锋利的刀刃隐藏在一片特定区域的地下（大多围绕你自己或是某一个人）。当有人进入或者离开这片区域时，你可以将刀刃从地下发射出来并造成3点伤害，无视攻击吸收。这次攻击可以被闪避或格挡，他们需要与你召唤刀刃时的检定成功数对抗。目标每次遭遇刀刃的攻击后，都将获得对刀刃攻击的+2防御加骰。

拥有时刻警觉特技的人物将在对这个法术的防御上获得+1加骰。

（老外吐槽：2mana造成3伤害有点不够看嘛！）

钢铁迷阵（Riddle of Steel）

关键词：你们怎么总是不给关键词（对抗型，防御型，标准，持续，特殊）

需求：12MAG

消耗：3mana+1mana/每次使用

描述：召唤三把钢铁长剑环绕着你，每把剑都可以以4个防御骰来为你格挡攻击（是加骰嘛？），但是每次使用后那把剑会被破坏。你也可以通过MAG检定来命令它们对近距内的任何人进行攻击，它们视作小型常规近战武器，但是最多只能有6个攻击骰。

命令它们攻击算作一个动作。

旋转锯刃lv1-2（Spinning Saws(I/II)）

关键词：进攻，标准

需求：6/10MAG

消耗：3/5mana

描述：发射2/4个锯刃，攻击最多2/4个目标并且在攻击上具有+2加骰。你可以攻击等同于锯刃数量的敌人而不受多目标减骰。每个锯刃造成2点伤害外加1伤害每成功数，并且穿透1点攻击吸收。不过每个锯刃最多只能造成6点伤害。

（多个锯刃能攻击同一敌人嘛？也许不能吧！如果能的话就不是一个6/10MAG的法术了吧！）

搅拌机-想想怎么处理它吧！（Blender- thinking what to do with this）

关键词：进攻，标准，特殊

需求：12MAG

消耗：4mana

描述：金属刀刃包围了敌人！如果你具有大于4个成功数，你造成2伤害每成功数并无视攻击吸收。如果你具有小于4个成功数，你造成4！！！点伤害每成功数但不穿透攻击吸收。

（舒露露：那么，4个成功数该算哪个呢？算大于4吧）

（老外吐槽：“我真的不知道这玩意能不能被这么无脑‘平衡’。”“4伤害每成功数绝对是最强核弹了！”）

---防御系---

钢铁守护/钛金守护（Steelguard/Titaniumguard）

关键词：没有（防御型，反应）

需求：6/8VIT，6/10MAG

消耗：3/5mana，1fate

描述：当遭受攻击时，获得2/4点临时伤害吸收，未耗尽的将在本次攻击后消失。它们先于你的普通伤害吸收被消耗。

（老外吐槽：消耗太多，效果太弱）

铜/铁/秘银/精金墙（Copper/Iron/Mythril/Adamantine Wall）

关键词：没有（功能型，标准，墙）

需求：4/6/12/18MAG

消耗：2/4/9/12mana

描述：在最远离施法者15m远处升起一道铜/铁/秘银/精金墙，具有10/15/22/30HP和2/4/4/5永久伤害吸收。你不能普通地穿过墙或是隔着墙攻击。花费一个动作进行一次AGI掷骰，若至少有2个成功数则可以跳过/翻越墙。你可以通过承受-2减骰来在跳过墙的同时进行一次秘法/法术/远程攻击，但是若要这么做，你必须在墙的近距范围内。

（舒露露：把这个墙和岩石系的墙统一了一下描述）

铜/铝/钢铁/秘银装甲（Copper/Aluminium/Steel/Mythril Armour）

关键词：没有（功能型，标准，护甲）

需求：4/6/6/8MAG

消耗：2/3/4/4mana（召唤），维持无消耗

描述：召唤一套铜/铝/钢铁/秘银材质的护甲和盾牌来保护你免受强大的攻击！当你失去除了你套装以外的所有攻击吸收时，护甲失去作用并被破坏。

铜-获得3点攻击吸收。“修复装甲”法术额外恢复1点攻击吸收并且不需要额外消耗。

铝-获得3点攻击吸收。在所有防御掷骰上获得+1加骰并在闪避上再额外+1加骰。

钢铁-获得4点攻击吸收。在所有防御掷骰上获得+1加骰。

秘银-获得3点攻击吸收。其中1点攻击吸收不会被魔法伤害破坏（包括专精法术，但是会被物理攻击破坏）。在拦截和护盾掷骰上获得+1加骰。

修复装甲lv1-2（Repair Armour (I-II)）

关键词：功能型，即时

需求：4/12MAG

消耗：1/2mana

描述：修复你的装甲！恢复1点攻击吸收。在有12MAG时，可以恢复2点，消耗2MP。

---支援系---

磨炼武器（Hone Weapon）

关键词：又没了（是即时还是标准啊！！！去找GM罢！）

需求：6MAG

消耗：1（对自己）/2（对他人）

描述：使目标的非秘法武器（近战远程徒手）变得更锋利，更好地进行穿刺和切割。应用于刀刃，武器末端，钝边，子弹等。徒手攻击的角色则在他们用于攻击的部位生成钢铁护板。增加1个攻击骰，持续1回合每成功数，最多持续3轮。

活化金属lv1-3（Metal Animation (I-III)）

关键词：也没有（功能型，标准，召唤）

需求：8/14/18MAG

消耗：4/5/6mana

描述：控制一个金属物体作为你的盟友（最大体型基于法术等级）。它有5HP 0SP/10HP 2SP/15HP 3SP。它的援助骰不受到友情之力影响。

以下是创造活化金属的大致准则，GM可以自己调整，PC可以征求GM的意见来修改。

体型 STR/AGI/VIT/MAG/LCK

小 3/13/xx/0/0

中 11/11/xx/0/0

大 13/3/xx/0/0

（舒露露：怎么感觉完全没有隔壁岩石系的岩石傀儡好用）

---干扰系---

倒刺铁丝网（Barbed Wire）

关键词：功能型/对抗型，标准，召唤

持续时间：直到被破坏

需求：4MAG

消耗：1mana

描述：召唤倒刺铁丝网来把敢于攻击你的敌人切成两半！在离你近距到远距的任意位置放置倒刺铁丝网（说明：在封闭空间比开放环境更加有效）。任何人（包括你自己）在经过它的时候必须掷LCK检定对抗DC5；每少于5一个成功数造成1伤害（即铁丝网的攻击固定为之前的5成功数，减去目标掷的LCK检定），不穿透攻击减免，任何检定失败的人都将受到这个伤害。

铁丝网可以在近距被攻击，它们有3HP，2SP并且在防御STR攻击时自动掷1个成功骰，防御MAG（以及VIT和LCK）攻击时是2个，防御AGI攻击时是3个。

金属衰败（Metal Decay）

关键词：又没了（对抗型，标准）

需求：6MAG

消耗：4mana

描述：使敌人的武器生锈变钝，减少他们2个攻击骰数，持续1回合每成功数，最多3轮。不能对徒手和非金属武器使用。

束缚锁链lv1-2（Binding Chains (I-II)）

关键词：还没有（对抗型，标准，维持）

持续时间：维持

需求：10/14MAG

消耗：3/6mana，1mana每回合每目标

效果：通过MAG掷骰擒抱1/2个目标，就像使用了“触手掌控”能力一样。

刀片铁丝网（Razor Wire）

关键词：功能型/对抗型，标准，召唤

持续时间：直到被破坏

需求：12MAG

消耗：2mana

描述：召唤刀片铁丝网来把敢于攻击你的敌人切成两半！在离你近距到远距的任意位置放置刀片铁丝网（说明：在封闭空间比开放环境更加有效）。任何人（包括你自己）在经过它的时候必须掷LCK检定对抗DC6；每少于5（bug，应该是6）一个成功数造成1伤害（即铁丝网的攻击固定为之前的5成功数，减去目标掷的LCK检定），穿透1点攻击减免，任何检定失败的人都将受到这个伤害。

铁丝网可以在近距被攻击，它们有3HP，2SP并且在防御STR攻击时自动掷1个成功骰，防御MAG（以及VIT和LCK）攻击时是2个，防御AGI攻击时是3个。

（舒露露：真偷懒啊明明就是倒刺铁丝网升级版为什么不写在一起）

---功能系---

炼金处理lv1-3（Alchemic Processing (I-III)）

需求：8/14/20MAG

消耗：2/4/14mana

描述：

lv1：将多种金属转变为现实存在的合金（不能造不存在的东西哦）。

lv2：将一种纯金属转变为另一种纯金属，或者将一种合金转变为另一种。遵循质量守恒。

lv3：将金属转变为具有令人难以置信的性质的材料（如超导，极高熔点/沸点（甚至可以达到恒星的高温）。

提炼矿石（Process Ore）

需求：4MAG

消耗：1mana

描述：将纯净的材料从一块矿石里面分离出来。

金属塑型/异界金属塑型（Shape Metal/Shape Exotic Metal）

需求：4/16MAG

消耗：1/4mana

描述：将金属和合金结合、分离、以及塑型。

洞察机械lv1-5（Mechanical Intuition (I-V)）

需求：2/6/10/14/18MAG

消耗：被动

描述：了解机械内部的构造，复杂程度基于施法者的等级，要了解机械的基本原理则需要更高一级。不过怎么向别人分享你了解的信息则是另外一个大问题了。

制造机械装置lv1-5（Construct Machine (I-V)）

需求：4/8/12/16/20MAG

消耗：机械所必需的金属，可能会包括MP和硬币消耗。

描述：建造一台复杂程度不高于施法者等级的机械装置。不能在战斗中施展，除非是低于施法者2级的机械。

制造自动机械lv1-5（Construct Automaton (I-V)）

需求：6/10/14/18/22MAG

消耗：机械所必需的金属，可能会包括MP和硬币消耗。

描述：建造一台复杂程度不高于施法者等级的自动机械。不能在战斗中施展，除非是低于施法者2级的机械。

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

制造配件T1-T5（Construct Gadget (Tier 1/2/3/4/5)）

需求：2/6/10/14/18

消耗：N/A

施法时间：N/A-无法在战斗中施展

持续时间：永久

目标：配件

距离：自身

描述：制造一个一次性魔法配件，可以在将来的任何时候使用——只要魔法少女们将配件带在身上。对于可以施放制造配件的人物来说，启动配件是自由动作，对其他人则是一个动作。其他魔法少女可以使用施法者给她们的配件，但是她们必须被具有对应施法等级的能制造配件的魔法少女教她们如何使用，或是她们本身也会制造对应等级的配件。启动配件需要消耗配件对应的mana，并且耗尽配件的能量。

施法者可以随时按意愿停用她制造的任何一个配件，即使它们并没在身边。被停用的配件完全无法发挥效果，不管怎样只是一块废铁罢了。

一个魔法少女可以同时拥有等同于她1/2MAG（包括专精天赋特技）的配件点数，向下取整。每个配件都要占用对应Tier的配件点数来保持可用。

（校对：我找不到原版配件列表了，所以无法进行校对，就使用目前有的吧）

T1配件：

-激光：1mana。1伤害每成功数，最高4点，穿透1点攻击吸收。这是一次光速的攻击因此目标对本次攻击的防御检定承受-1减骰。可被护盾、拦截、天佑所抵抗。

-烟幕：2mana。在近距创造持续3回合的烟雾云。在里面的任何人对抗来自远距范围的攻击都将获得+2加骰，对抗近距的攻击则获得+1加骰，此外还在隐藏检定上获得+2加骰。

-医疗包：1mana。使用者恢复2HP。如果在战斗外使用，提高到3HP并且不需要魔力消耗。

T2配件：

-粒子射线：1mana。1伤害每成功数，穿透1点攻击吸收。可被护盾、拦截、天佑所抵抗。

-能量护盾：2mana。使用者获得1点不会被破坏的攻击吸收（相当于永久攻击吸收），持续3轮。

-目标定位器：2mana。目标在防御检定上承受-1减骰。可被护盾、拦截、天佑所抵抗。持续2轮。

T3配件：

-电能激光：2mana。2+1伤害每成功数，穿透1点攻击吸收。可被护盾、拦截、天佑所抵抗。

-隐形装置：2mana。使用者进入隐形状态，直到她的下一回合，或者在战斗外持续30秒。隐形的目标不可以被直接选为攻击目标。在同一轮内进行了除移动之外的动作将破除隐形。

-兴奋剂：3mana。使用者在非攻击的AGI检定上获得+2加骰，并在基于AGI的攻击检定上获得+1加骰。持续到使用者的下一回合结束。

T4配件：

-相位炮：3mana。2+1伤害每成功数，穿透1点攻击吸收。这是一次光速的攻击因此目标对本次攻击的防御检定承受-2减骰。可被护盾、拦截、天佑所抵抗。

-护盾无人机：3mana。为使用者提供5点可被消耗的攻击吸收，直到被破坏或战斗结束。

-毒镖：3mana。如果使用者进行攻击，对抗目标的闪避或天佑防御并成功地穿透攻击吸收造成了伤害，目标将在3轮内在所有掷骰上承受-1减骰。这个效果不需要移除目标所有攻击吸收才能触发，只要穿透了就可以。

T5配件：

-喷火器：4mana。3+1伤害每成功数，穿透1点攻击吸收。如果这次攻击造成了伤害并且目标在使用VIT检定对抗使用者超出防御的成功数时失败，目标将被点燃，在1D4轮内每轮承受1点伤害，无视攻击吸收。可被护盾、拦截或天佑抵抗。

-部署式护盾发生器：5mana。创造一个覆盖近距范围的球形护盾，保护内部所有人免受（来自外部的？）远程、秘法和法术攻击。护盾具有8点攻击吸收，并且可以以未修正的4D10防御骰来自我防御。当护盾的攻击吸收降为0，或者放置5轮之后，护盾将被破坏。

-冰冻手雷：3mana。目标承受-2减骰在所有掷骰上。持续2轮。可被护盾、拦截、天佑所抵抗。

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

制造载具T1-T5（Construct Vehicle (Tier 1/2/3/4/5)

需求：4/8/12/16/20MAG

消耗：N/A

施法时间：N/A-无法在战斗中施展

持续时间：永久

目标：机械

距离：自身

描述：施法者创造一辆可以驾驶的载具或者机甲，可以代替使用者的属性。其他魔法少女可以使用施法者创造的载具，但是她们必须由具有对应施法等级的能制造载具的魔法少女来教她们如何使用载具，或者她们本身也会制造相同等级的载具。

载具在没有人进入之前都有一定量可被消耗的攻击吸收。如果载具的攻击吸收下降到0，载具就被破坏，驾驶员、乘客和货物都将被抛出。

施法者可以停用任何她们创造的载具，如果不能进入载具，则停用具有五分钟的延迟。被停用的载具完全无法发挥效果，不管怎样只是一块很炫的废铁罢了。

一个魔法少女可以同时拥有等同于她1/2MAG（包括专精天赋特技）的载具点数，向下取整。每个载具都要占用对应Tier的载具点数和MP来保持可用。因此启动一辆T3载具将消耗3点点数并且减少3点MP最大值。即使载具没有被使用依旧需要资源维持。载具占用的MP在载具被破坏或者停用后不会回复。

[载具]（校对：我找不到原版载具列表了，所以无法进行校对，就使用目前有的吧）

在制造载具时，可以选择载具能够自然穿越“光滑坡面”还是“水上”的地形。在乘客的每一个回合开始时，他们可以决定是否被车辆掩护，或是暴露自己. 暴露自己的乘客不会再被载具保护，但他们可以对外部目标进行远程攻击、秘法攻击、或是造成法术效果，或者作为一个移动动作下车。不在载具内部时，要乘进载具也是一个移动动作。

只要载具还具有攻击吸收，载具外部的人没法直接影响（如攻击或其他）被载具掩护的人，反之亦然。 载具一直可以被直接当作目标，但如果载具已经失去了攻击吸收，那么无论内外部谁都可以作为直接目标了。如果载具降到0HP，那么里面的所有人都需要做一个动作来离开载具残骸。因为载具降到0HP后会自动引发对在近距所有人的致命攻击。

默认情况下，载具可以有以下操作（驾驶员来使用）：

-冲撞：基于STR的近战攻击。每点成功数造成1点伤害，没有穿透攻击吸收。无法选择多个目标。

-偏转：基于STR的防御。阻碍近战、秘法和法术攻击。

-闪避：基于AGI的防御。阻碍远程和近战攻击。

-逃脱：基于AGI的防御。在驾驶员的回合开始可以以一个自由动作来对抗敌人的AGI检定。试图从近距的攻击者旁远离一个阶段距离。无论这是否成功，载具和乘客在该回合的攻击动作上都需要承受50%骰子惩罚的攻击。

每辆载具都有至少5点HP，3点攻击吸收，和（在STR和AGI上的）2个骰子的攻击与防御。在每一级，包括第一级，载具获得以下的：

+5HP

+2攻击吸收

+1乘客位(驾驶员不能使用乘客位)

+1000磅承重能力

+5弹药容量 (1弹药 = 1次载具远程攻击)

+2骰子在 AGI攻击、STR攻击或是STR防御上 ——或是做另一个选择, +1骰子在AGI防御上 (（载具在其中任何一种上都不能有超过6个骰子)

+2点载具可选能力

从下面选择载具可选能力。

标准能力 (每级1点；高等级不与低等级叠加):

运输:

- I: +4 载具 HP, +5,000磅承重能力, +3乘客位, +5物资容量。

- II: +8 载具 HP, +10,000磅承重能力, +6乘客位, +10物资容量。

- III: +12 载具 HP, +15,000磅承重能力, +8乘客位, +15物资容量。

- IV: +16 载具 HP, +20,000磅承重能力, +10乘客位, +20物资容量。

每5点物资容量可交换3个乘客位。

(当不能正常收集所需物资时，这些物资可以被用来制造机械装置、自动机械和载具。机械装置每级消耗1点，自动机械每级2点，载具每级消耗3点。当载具回到可以保证正常供应物资的环境时，物资便可以重新补满。)

装甲:

- I: +2 攻击吸收。

- II: +4 攻击吸收。

- III: +6 攻击吸收。

- IV: +8 攻击吸收。

移动:

- I: 取代可移动地形为“水上及水下”、“任何陆地地形”。

- II: 增加 “水上”，“光滑坡面”，或“航空”到移动地形。

- III: 可获得移动I以及II，或是增加“地下”可移动地形。

- IV: 可获得移动I,II,III, 或是增加“航空以及宇宙飞行”可移动地形。

(航空载具在天上行驶时在AGI防御骰上+1。)

武装:

- I: 增加一个可以由一名被掩护的乘客进行操控普通的小型远程武器。使用载具的骰子+1来进行攻击，不具有穿透攻击吸收能力，每成功数造成1点伤害。

- II: 增加一个可以由一名被掩护的乘客进行操控普通的大型远程武器。使用载具的骰子+2来进行攻击，不具有穿透攻击吸收能力，每成功数造成1点伤害。

- III:载具有两个大型远程武器, 或者一个大型远程武器和两个小型远程武器。

- IV:载具有两个大型远程武器和两个小型远程武器。

特殊能力 (每个6点可选能力):

指挥中心：+ 8载具HP，+ 10000磅承重能力，+ 12乘客位。车辆可以存储多达10级的载具或自动机器，并且不会损坏它们。存储的载具不能具有指挥中心能力。激活新的载具或自动机器与停用旧的这两件事可以同时进行，所以直接交换是可能的。

建造载具：+8载具HP，+20000磅承重能力，-8乘客位，+30物资供应。载具可以建造载具和自动机械就好像是载具的主人，但法力和载具点在建造开始就得预支。在载具建造时，拥有者也可以继续建造载具。

（当不能正常收集所需物资时，这些物资可以被用来制造机械装置、自动机械和载具。当载具回到可以保证正常供应物资的环境时，物资便可以重新补满。)

平行变迁：每天一次，载具可以在没有入口的情况下移动自己和所有货物以及乘客穿过一个物体的两面，只要到达点是一种载具可以行进的地形，它就可以正常到达。

曲速引擎: 每天三次，载具可以移动自己和所有的货物及乘客到同一维度内的任何一个未被占据空间的地方，只要到达点是一种载具可以行进的地形，它可以正常达到。

防御工事: +2攻击吸收。载具在失去所有攻击吸收时能具有掩护效果，并如常承受伤害，但此时它的最大HP减半。

百折不饶: 载具在失去所有攻击吸收时能具有掩护效果，但此时它只吸收攻击的1/2成功数造成的HP伤害。

坦克: 载具有一个特大号的世俗的远程武器，登进载具的乘客可以以一个动作使用反器材武器或高爆武器进行射击。反器材武器有2点穿透攻击吸收并造成每成功数1点伤害。高爆武器不穿透攻击吸收，但造成每成功数2点伤害，并对一切在目标近距范围造成该伤害，如果适用的话甚至包括载具本身。

攻城工具: 载具有一个世俗的大炮武器，需要两个登进载具的乘客操控，并让主动权较低的人来使用。使用大炮武器需要攻城工具被安置，这需要驾驶员的一个动作，并且使载具放弃移动或使用基于AGI的防御检定。解除安置也是一个动作。大炮武器会穿透2点攻击吸收，并对目标以及其近距范围造成每成功数2点伤害。它同样可以对超远距的目标开火，但没法对近距的目标开火。

临界损伤:

根据你加入的技能，你可以决定敌人会对系统造成严重的伤害的概率：

武器:

破坏枪管：敌人可能尝试破坏你枪炮的枪管，他们需要有至少2个超过载具防御骰的成功数来破坏小型武器，至少3个来破坏大型武器，至少3个来破坏坦克/大炮的炮管。你不能在这些攻击上上使用幸运点。他们的破坏不会对攻击吸收和HP造成伤害，但你无法再使用这些枪炮，直到你修理它们（修理小型武器需要10分钟，大型武器需要20分钟，非常大型需要30分钟）。

弹药架

破坏弹药架：你放在载具里的弹药一直是十分危险的，除非你有一个拥有能把弹药放在次元空间的少女来安置它们。每次攻击有（5+射击的LCK检定）%（或者说敌人有（20+LCK）%概率知道弹药架被安装在哪，并且能够将其作为目标的）概率，一次穿透3点以上的攻击吸收（或是载具不再有攻击吸收）的对弹药架进行的攻击，根据你选择的载具武器会有以下几种不同结果（X是载具的等级）：

小型火器：对内部所有成员造成X+2点成功数的攻击（每点成功数1点伤害，无穿透）

大型火器：对内部所有成员造成X+4点成功数的攻击（每点成功数1点伤害，无穿透）

坦克火炮：对内部所有成员造成X+2点成功数的攻击（每点成功数1点伤害，2点穿透攻击吸收）

攻城火炮：对内部所有成员造成X+2点成功数的攻击（每点成功数3点伤害，3点穿透攻击吸收）

若消耗高达15分弹药（1份弹药=一次攻击），那可能会导致多次爆炸或是直接消耗掉所有弹药。

这同样也会对载具造成伤害，（思考会造成多大损伤来）投掷1d100,1-5+或是1-20+则是损伤。（注意：被摧毁的弹药并不一定是传统的子弹或炮弹。）

移动能力：

破坏引擎：如果你的载具掉到HP的一半，你的引擎可能被破坏，在载具的下一个STR或AGI检定会有50%的概率使得引擎熄火并关闭所有它所需的器件。同时触发特殊运输能力的损坏。（修理引擎不要求分出额外的时间：重新使载具回到50%以上的HP时，引擎便会重新工作。）

特殊运输能力:你的特殊运输方式可能受损，如果载具的攻击吸收被敌人穿透并在一次攻击造成10点以上（每等级载具可再这数字上+1）伤害时，载具的轨道，轮胎、腿、翅膀、螺旋桨、喷气式装置、反重力推进、空间弯曲，或者是不管你正在使用的任何其他方式会被损坏，无论这些装置是否是被固定着的，如果载具在航空，甚至会坠落到地上。

\*载具无法进行闪躲检定。

载具从天空坠落地上时会导致5/10/15（低空，高空，太空）+1d10点伤害，并且在内的所有人都需要进行一个VIT检定对抗3/4/5点成功数，否则会造成每失败成功数2点伤害，此伤害忽略攻击吸收，并且忽略被动伤害减免。

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

制造动力装甲（Construct Power Armor）

需求：2MAG

消耗：可变

施法时间：N/A-无法在战斗中施展

持续时间：永久

目标：机械

距离：自身

描述：施法者创造可以穿着的动力装甲。其他魔法少女可以使用施法者创造的动力装甲，但是她们必须由具有对应施法等级的能制造动力装甲的魔法少女来教她们如何使用，或者她们本身也会制造同等级动力装甲。

施法者可以停用任何她们创造的动力装甲，如果不能接近动力装甲，则停用具有五分钟的延迟。被停用的动力装甲完全无法发挥效果，不管怎样只是一块废铁罢了。

用于维持动力装甲活动的MP在动力装甲激活期间无法恢复，在动力装甲被破坏后也不会立即自动回复。在停用后，魔力可以正常地使用充能补魔来恢复。

动力装甲：

动力装甲可以自由穿越各种自然地形。

你同时只能穿上一件动力装甲。

你最多只能穿上Tier数等同于MAG/2（包括专精天赋）的动力装甲。

要维持动力装甲运动，你的最大MP将暂时减少X，X为装甲的Tier数。你的最大MP不能因此减到0。

X-动力装甲Tier数，最高为10.

增强-动力装甲列出的属性加到你的属性上。

约束-动力装甲列出的属性代替的属性。

从以下型号中选择动力装甲：

-力量套装：

STR：X/2（向上取整），增强

AGI：3+（X/2）（向下取整），约束

MAG：不变。如果你有5以上的MAG骰则将在MAG检定上承受-1减骰，10以上则-2。

-敏捷套装：

STR：3+（X/2）（向下取整），约束

AGI：X/2（向上取整），增强

MAG：不变。如果你有5以上的MAG骰则将在MAG检定上承受-1减骰，10以上则-2。

-力量装甲：

STR：7+X，约束

AGI：4，约束

MAG：不变。如果你有5以上的MAG骰则将在MAG检定上承受-2减骰，10以上则-4。

-敏捷装甲：

STR：4，约束

AGI：7+X，约束

MAG：不变。如果你有5以上的MAG骰则将在MAG检定上承受-2减骰，10以上则-4。

-魔法装甲：

STR：3+X，约束

AGI：3+X，约束

MAG：不变，也没有惩罚。

所有套装初始都具有4HP和2SP。

所有装甲初始都具有0HP和0SP。

套装【每2】Tier增加1HP和1SP。装甲【每】Tier增加2HP和1SP。

装甲在达到T3，5，8，10时，可以额外获得+1STR或AGI。套装没有额外的STR和AGI。

每Tier都可以获得1点点数，可以选择以下一项能力，能力等级不是按顺序获得的。（即，你可以点出XX LV2而不用点XX LV1。）

-逃生舱：当你的动力装甲被破坏时，你将从里面自动被弹出，可以自动通过逃脱检定。-3点数

-自毁：当你的动力装甲被破坏时，掷MAG进行攻击，对近距内所有人造成2+1伤害每成功数，不穿透攻击吸收。-3点数

-移动性：

lv1：可以水下行动。-1点数

lv2：可以飞行。-2点数

lv3：同时包括1和2。或者，可以在太空中行动或在地下行动。-3点数

lv4：同时包括1和2，并且，可以在太空中行动或在地下行动。-4点数

lv5：可以在水下、空中、太空和地下行动。-5点数

-护甲：

lv1-5：获得和lv相同的SP。-等同于lv的点数。

-硬化结构：

lv1-5：获得lv2倍的HP。-等同于lv的点数。

-灵巧：

lv1：+1AGI，-2点数。lv2：+2AGI，-3点数。lv3：+3AGI，-5点数。

-巨力：

lv1：+1STR，-2点数。lv2：+2STR，-3点数。lv3：+3STR，-5点数。

-突击子程序：

lv1-3：增加等同于lv的攻击骰，减少等同于lv的防御骰。-3倍lv的点数。不能和防御子程序共存。

-防御子程序：

lv1-3：增加等同于lv的防御骰，减少等同于lv的攻击骰。-3倍lv的点数。不能和攻击子程序共存。

-预测子程序：

lv1-3：增加等同于lv的先攻。-2倍lv的点数。

-机械意识：你的动力装甲可以自动行动。当自动行动的时候，视作动力装甲的使用者所有属性为0。选择3个增强能力，每个不能超过3个点数。你可以以自由动作进出动力装甲。-10点数

动力装甲的HP和SP消耗优先于使用者的HP和SP。这包括使用忍耐防御导致的SP伤害。如果一次攻击将导致动力装甲的HP降到0或以下，剩余的成功数将作用于使用者的攻击吸收。当到达0HP，动力装甲将被破坏，使用者需要通过一个动作来离开残骸。正常来说，进入和离开动力装甲是一个基于移动的动作。但是要从残骸中脱离，你必须成功通过两个检定，首先是AGI，然后是STR。两个都将与动力装甲的一半Tier数（向上取整）对抗。任何在你近距的盟友可以代替你掷STR检定来帮助你逃脱。（但是AGI还是得自己掷）

AGI检定失败代表你没有足够快地发动弹射装置。你不能移动，隐藏，格挡或是使用武器攻击，直到你的下一回合。

STR检定失败代表你不能完全从动力装甲中挤出来。你的所有防御检定受到一半的减骰，直到你的下一回合。

瞬间移动能力可以使你的两个检定自动成功，花费2MP。

战时紧急电源

战时紧急电源，或称WEP，是使动力装甲超出安全工作状态的一个模式。WEP需要一个动作来启动，并在你的下一回合开始生效。

当WEP启动时，动力装甲将在使用者每回合结束时承受伤害，承受的伤害在下面给出。

WEP启动的时候，所有属性都将变为“增强”，之前就是“增强”的属性将再加上等同于Tier数的数值。

WEP（对动力装甲）造成的伤害无法被治疗或修复，直到使用者花时间脱离战斗状态，并且（这个伤害）将在两个遭遇间一直保持。

WEP一旦开启就不能关闭。

WEP伤害：T1-3：2HP每轮。T4-6：3HP每轮。T7-9：4HP每轮。T10：5HP每轮。

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

制造机器人（Construct Robot）

关键词：功能型，标准，召唤

持续时间：直到被破坏

需求：2MAG+2/每强化

消耗：2MP+1/每强化（建造消耗），维持无消耗

施法时间：每需求4MAG将花费1回合。（如，你一回合可以召唤两个需求2MAG的机器人，但是召唤一个需求8MAG的机器人要花三回合。）

描述：建造一些机器人来为你作战！战斗开始时它们停留在你的近距范围内，并在你的回合行动。所有机器人都有着相同的行动和掷骰：攻击，警戒和闪避。它们也可以花费一个动作来正常移动。你可以通过花费1mana和提高2MAG需求来给一台机器人选择一个强化，每台最多5个。如：控制两个机器人并给它们一共选择了2个强化，则需要8MAG。机器人也可以在召唤出来之后进行强化，每进行两个强化需要花费一回合。

初始属性：10HP，3SP（注：机器人不会有伤害阈值）

动作/掷骰：

攻击：3D10，造成1伤害每成功数，可以使用格挡、闪避和天佑来防御。

警戒：+3闪避（或者护盾，如果选择了秘法强化）加骰，直到机器人的下一轮。

闪避：2D10，用于防御STR和AGI的攻击。

强化：

枪械：你的机器人用枪械作为武器！它现在可以进行远程攻击了，敌人不能用格挡来防御。不能和链锯手臂强化共存。

链锯手臂：你的机器人用链锯和圆锯作为武器！它的攻击穿透2点攻击吸收，并且获得+1加骰，不能和枪械强化共存。

增强护盾：你的机器人比其他机器人有着更强的力场护盾！+2攻击吸收并且+1每轮攻击吸收恢复。

利维坦：你的机器人很大！+5HP，+2攻击骰，-1闪避骰。不能和微缩共存。

微缩：你的机器人很小！-5HP，+2闪避骰，警戒动作增加1防御骰。不能和利维坦共存。

秘法：你的机器人闪耀着魔力的光芒！它获得了具有4个骰子的护盾防御动作，以及4个骰子能造成2点伤害且无视攻击吸收的马猴飞弹攻击动作。马猴飞弹不能从普通的攻击强化中获益，护盾也不能从闪避强化中获益。马猴飞弹可以被拦截、护盾和天佑防御，并且可以在近距或远距使用。

便捷：你的机器人有着更多的肢体！每回合它可以承受-2减骰来攻击两次，或者使用马猴飞弹两次，或者两者各一次。

水生：你的机器人具有螺旋桨！它可以下水行动，机器人如果没有这个强化，完全进入任何液体中都将使它停止工作。

防御者：你的机器人十分忠诚！它可以对你使用掩护动作。以你为目标的攻击将会转为以机器人为目标，持续一回合。同一个目标不可以被掩护超过三轮，每个机器人也不能连续两轮进行掩护动作。

传送：你的机器人可以进行传送！它不能携带其他人传送。它可以在一回合内同时移动和进行攻击或者发射马猴飞弹（承受-2减值）。每遭遇一次，它可以自动无视任何攻击（如果当它在掩护一个目标，那么攻击会落到掩护目标的身上）。

坚硬lv1-3：+5HP，可以重复选取最多3次。

护盾lv1-3：+3SP，可以重复选取最多3次。

凶猛lv1-3：+2普通攻击骰，可以重复选取最多3次。

敏捷lv1-3：+2闪避防御骰，可以重复选取最多3次。

奥术飞弹lv1-3：+2马猴飞弹攻击骰，可以重复选取最多3次。必须先选取秘法强化。

奥术护盾lv1-3：+2护盾防御骰，可以重复选取最多3次。必须先选取秘法强化。