校对：绯空（qq675635669）半成品法术均已去除

冲击

关键字：进攻，即时，DoT

持续时间：1回合/即时

先决：4/6 MAG

花费：2

描述：一次能够轻松穿透衣服和盔甲的电击体验。

造成1点无视伤害吸收的伤害与额外每成功数1点的伤害，穿透1点伤害吸收。本法术最多能够造成目标一个伤害阀值的伤害

一些法术能够在一次成功攻击之后将冲击(Jolt)作为自由动作附加，额外的法力消耗已经在各法术下方说明。

———————————————————————————————————————————————————

震慑/电刑

关键字：进攻，即时，DoT

持续时间：1回合/即时

先决：6/8 MAG

花费：1/3

描述：将电力导入对方全身，让他们处于不协调的混乱状态。

命中时，目标震慑一轮，这会导致对方在攻击或防御动作时受到-1骰数的罚值。

花费额外两点法力，对方在攻击或防御动作时受到的罚值变为-2骰数。

一些法术能够在一次成功攻击之后将震慑(Shock)作为自由动作使用，额外的法力消耗已经在各法术下方说明。

——————————————————————————————————————————————————

闪电冲锋 [冲击][震慑]

关键字：进攻，标准

先决：4 MAG ; 6 STR

花费：2

描述：立刻接近一个最远距离为远距的目标并发动一次近战攻击,可以选择将最多四分之一的MAG加入到攻击骰中（向下取整），同时你的防御会获得相同数额的减值，这个减值会一直持续到你下一回合的行动开始之前。

你能够以自由动作附加一个冲击（Jolt）或一个震慑（Shock）魔法，但它们的法力消耗+1。

——————————————————————————————————————————————————

雷霆之锋/闪电剑/闪电刃【冲击】【震慑】

关键字：功能，即时

先决：6 MAG ,近战/徒手武器

花费：2（施法者）/4（其他）

描述：为目标武器附上闪电，使它获得额外+2骰的奖励。施法者投掷MAG检定，每获得两次成功，则该效果持续时间增加一轮，最多持续四轮，最短持续一轮。

在此法术激活时，你可以将冲击（Jolt）或震慑（Shock）附加在近战攻击上。

————————————————————————————————————————————————————

闪电箭 [冲击][震慑]

关键字：进攻，标准

先决：4/6 Mag

花费：2/3

目标：单体

描述：最基础的攻击性闪电法术，你使用闪电之箭冲击对手，造成2+每成功数1点的伤害，穿透1点攻击吸收。

6Mag时，可以额外消耗1点法力，你可以使闪电箭的检定获得+2骰数的加值。

你能够以自由动作附加一个冲击（Jolt）或一个震慑（Shock）魔法，但它们的法力消耗+1。

———————————————————————————————————————————————————

能量潮涌/过载

关键字：功能，即时

持续时间：能量潮涌最多持续1/2/3回合， 过载最多持续1/2/2回合。

施法动作：自由动作

先决：6/8/10 MAG

花费：1/2/3

描述：

拥有6MAG时，一回合内所有闪电专精法术获得+1骰数的加值。

拥有8MAG时，本法术可以维持到第二轮，并且在第二轮中，所有闪电专精法术改为获得+2骰数的加值。

拥有10MAG时，本法术可以维持到第三轮，并且在第三轮中，所有闪电专精的法术改为获得+3骰数的加值

在能量潮涌结束后的1/2/2轮内，你进入过载状态。

过载状态中你无法释放任何闪电专精魔法，并且根据魔法等级和持续时间的不同，对所有魔法掷骰都有-1/-1/-2的骰数减值

这个法术带来的奖励骰不与闪电刃(Lightning Edge)叠加。

——————————————————————————————————————————————————————

双重打击/双击

关键字：功能，即时

先决：6 MAG

消耗：1（激活时）

描述：在连续两次成功的闪电专精法术攻击之后的下一次攻击骰获得+2骰数的加值，其法力消耗不能高于前两项法术的正常法力消耗之和。

（例：使用正常消耗2法力的冲击(Jolt)法术攻击并成功命中，随后使用正常消耗1法力的震慑（Shock）法术攻击并成功命中时，法力消耗不高于3的法术能够适用双重打击的效果。）

以双重打击激活获得的骰数加值参与的检定无法作为下一次双重打击激活的前提。

——————————————————————————————————————————————————————

电光石火 I/II/III [冲击][震慑]

MAG先决：8/10/12

STR先决：8/10/12 或者 AGI先决：8/10/12

花费：1/2/3

施法时间：近战/徒手 或者 远程

持续时间：N/A

目标：单体

距离：近距/远距

描述：施法者以闪电般的速度发起冲锋，她的每一次武器挥动与射击都会引起阵阵雷鸣

所有闪电魔法的使用者都能够通过让电流通过自己身体。

通过对自身内部的闪电元素充能，施法者可以使它释放爆炸性的能量，以更快的速度和力量推动自己。

在使用远程武器时，这能够令施法者从对方意想不到的角度进行打击

你进行一次标准的远程/近战/徒手攻击，并可以应用下列效果中的一个。

1点法力：当对这次攻击进行一次非LUK防御时，目标获得-1骰数的惩罚

2点法力：在对这次攻击进行非LUK防御时，目标获得-1点骰数的惩罚，并且攻击额外穿透一点吸收。

3点法力：当对这次攻击进行非LUK防御时，目标获得-2点骰数的惩罚，并且攻击额外穿透一点吸收。如果攻击成功造成伤害，它会再造成1点额外伤害。

在此法术激活时，你可以将冲击（Jolt）或震慑（Shock）附加在近战攻击上。

——————————————————————————————————————————————————————

电磁炮【QUARANTINED：审核中，主持人选开】

关键字：进攻，标准

MAG先决：10

花费：1/2/4

描述：施法者产生强力的电磁脉冲，使金属物体进行高速运动

1法力：小物件（如硬币，螺丝，螺栓，钥匙，齿轮）以音速发射

弹丸被视为远程穿甲攻击，无视1点伤害吸收。

2法力：射弹进一步加速。

弹丸被视为强化远程穿甲攻击，命中时至少造成两点伤害。

4法力：通过花费整整一轮来增强磁场的力量，

施法者可以推动较重的物体，如水桶，灯，和金属部件的物体。

它们很快就会失去动能，所以只对近距的目标有用。

每一个高于防御的成功掷骰都会造成每成功2点伤害。 无视伤害吸收。

——————————————————————————————————————————————————————

电压冲锋

关键字：功能，即时

MAG先决：12

花费：1/2

施法时间：即时

持续时间：N/A

施法目标：自己

施法距离：远距

描述：

你引导你的魔法，获得了速度与准确性，带着火花与雷鸣，如霹雳般冲入敌阵。

然而即使是最强大的施法者也会发现他们此时的防御能力会变得空前地薄弱。

直到你的下回合开始之前，你的冲锋攻击获得2/3的额外骰数加值，本次冲锋攻击命中时，额外穿透1点伤害吸收。 （一共穿透2点伤害吸收）

同时，直到你的下回合开始之前，你的防御检定数量减少1/2的骰数

此法术生效时，冲击(Jolt)或震慑(Shock)可以附加在你的冲锋攻击上。

——————————————————————————————————————————————————————

闪电链

关键字：进攻，标准，特殊，AoE

持续时间：N/A

MAG先决：14

花费：5

目标：1-4，具体如下

距离：远距

描述：在通常情况下，闪电元素在魔法效果后会马上散去，但是，经过大量的努力，有人研究出了能够引导闪电沿着指定路径击中多个敌人的法术。

召唤一道闪电，对近距/远距(原文Medium range,目前版本没有中距，推测为过去的某个有Medium range的版本的历史遗留问题，这里译作远距。)的一个目标造成每成功数3点的伤害，穿透1点伤害吸收。

之后，它将随机锁定近距/远距的另一个目标（包括施法者和盟友），造成每成功数2点伤害，但不会穿透伤害吸收。

闪电链最多弹跳三次，最多击中4个目标，如果其中一个目标成功抵抗了法术，则不会继续弹跳。

在一次法术效果中，闪电链无法攻击同一个目标两次。

——————————————————————————————————————————————————————

电流陷阱（校对：照我这么翻译感觉这个技能很弱，但是似乎翻译没有问题，保留原文参考）

MAG先决：14

花费：3施放, 2/每回合维持

描述：在你目标的周围创造一个闪电的牢笼。

目标在这牢笼内进行闪避检定并少于3个成功数时自动受到1/成功数的伤害，本法术最多能够造成目标一个伤害阈值的伤害

Zap Trap

MagReq: 14

Cost: 3, 2/turn

Desc: Create a cage of living lightning around your target using your specialization.

Dodge rolls made while inside this cage automatically incur 1 wound per degree of success less than three successes, for a maximum of 1 wound category.

——————————————————————————————————————————————————————

绊线【QUARANTINED：审核中，选开】

Mag先决：16

花费：4

描述：扭曲自然的法则使你可以在战场中布置的两个高于地面的导电体并且引导它们之间的电流。

敌人必须通过一个成功的AGI检定（和施法者MAG对抗？）以通过或绕过这条线，或者对他们造成与低于成功骰数相等的伤害。

你也可以将它们布置在敌人的后方以让他们在逃跑的检定上承受-2的减值

——————————————————————————————————————————————————————

雷电屏障

关键字：进攻，应对，目标-盟友，即时

持续时间：维持

先决:16MAG ,10AGI 或12MAG，8Luk

花费：5法力（如果目标盟友为远距并且已经跌破第三道伤害阈值则消耗-3），3法力/每维持一轮

目标：单体

描述：在盟友受到危险时触发闪电反击以保护他们。

选择近距/远距范围内的一个盟友为目标，在法术效果结束以前，如果有敌人攻击受到该法术保护的盟友，

施法者可以立即触发该法术的效果，对攻击者进行反击。

施法者在敌人投攻击检定之前以自由动作进行攻击检定，造成2+每成功数1点的伤害，穿透1点伤害吸收，

如果成功命中，则敌人在本回合的攻击检定受到-2骰数的减值。

——————————————————————————————————————————————————————

宙斯之手 [冲击] [震慑]

关键字：标准，进攻

持续时间：

Mag先决：16

花费：4/5

目标：单体

描述：对一个敌人投掷强力的闪电箭，造成4+每成功数1点的伤害，穿透1点伤害吸收

5法力：能够以-1骰子数为代价，攻击极远范围的目标

——————————————————————————————————————————————————————

世纪邪风暴（梗自1999年同名电影）/闪电风暴

先决： 20 MAG

花费：8法力 4法力/每维持一轮

施法时间：一个动作

持续时间：维持

目标：场景

范围：场景

描述：通过惊人的意志力与法力，施法者引发了狂风暴雨的现象。

天空乌云密布，雷电如雨般倾泄而下，无情地降落在风暴笼罩的每一个地方

每成功数对所有敌人造成3点伤害，穿透2点伤害吸收，施法者和盟友受到每成功数2点伤害，穿透2点伤害吸收

施法者可以在每次该法术进行攻击检定前通过一个Luk检定使1/成功数的目标（无论敌我）不会受到风暴影响

在维持本法术时，施法者不能进行任何其他动作（包括即时动作）

———————————————————————————————————————————————————————

防御树：

超音速/动若脱兔

MAG先决：8

施法时间：一个动作

花费：1/3

描述：下回合，目标变得更加地快而优雅。

防御检定中的闪避与天佑检定获得+2骰数的加值，用来越过一些障碍的AGI检定也获得同样的加值。

但无论如何，这个法术提供的加值无法在攻击检定上生效。

额外消耗2法力，可以以自由动作施放本法术。

———————————————————————————————————————————————————————

离子电荷/离子护盾

MAG先决：10

施法时间：一个动作

花费：最低1，最高AGI/2或MAG/2

你可以选择至多给自己或者一个目标提供你的1/2AGI或者1/2Mag的数量的防御上的骰数加值，花费与骰数加值数相等的法力。

———————————————————————————————————————————————————————

生物电容[冲击]

Mag先决：10/14

施法时间：即时（应对？）

花费：1/2

描述：当从任何来源受到闪电伤害时，只需要集中一点，你就可以将电力引向别处...

以MAG检定对抗对手的成功数，你尝试转移一部分的能量，视为一次即时动作

每多出一个成功数能够使受到的法术伤害减少一点（即使该法术伤害是由你自己造成的）

最多能够减免一个伤害阈值的伤害。

即使你已经尝试使用防御检定防御过此次攻击，仍可以使用此法术。

拥有14MAG时，若你成功减免了对手闪电攻击造成的伤害，你可以立即施放一个冲击（Jolt）魔法来对其进行反击，但冲击的法力消耗+1。

———————————————————————————————————————————————————————

通用树：

静电

关键词：功能，标准，应对

持续时间：N/A

前提：8 MAG

花费：无

描述：当你脱离，冲锋或做任何移动类的动作时，你可以将你的摩擦转化为电能：

在这一回合或下一回合，你的所有闪电法术的法力消耗减少1点，至少为1。

———————————————————————————————————————————————————————

快点儿！

MAG先决：6

花费：3

描述：疾如闪电，你立即进行一次远距离瞬移。

你可以移动一个单位距离（如近距→远距，远距→超远距 但不能从近距到超远距。）

这是一个自由动作，但使用这个法术的回合，你不能冲锋。

———————————————————————————————————————————————————————

电导体

MAG先决：4

花费：被动

你通过身体传导电流

你可以通过触摸来使用法力来驱动非魔法的电器。

魔法消耗由GM判断，最少为1。

———————————————————————————————————————————————————————

切割电弧

MAG先决：10

费用2

描述：你创造一个可以用于切割物品的电弧，你也可以用它来焊接或者作为近战武器。

———————————————————————————————————————————————————————

开关

MAG先决：12（8？）

花费：2

描述：你可以远程操作电源开关。

———————————————————————————————————————————————————————

干扰

MAG先决：14

花费：3

描述：干扰无线电通讯

———————————————————————————————————————————————————————

活体电线

MAG前提：18

花费：1

描述：消耗1点法力，你可以从电力能源中充能回复法力。（具体量由GM决定，最多为5）。如果你的法力值为1或0时使用这个法术，你会在回复法力的同时受到1点伤害

———————————————————————————————————————————————————————

交流电/直流电

MAG先决：20

花费：3

描述：消耗3点法力，你可以通过接触将法力传输给盟友，他们可以骰一个1d3，回复相应的法力值。

———————————————————————————————————————————————————————

其他树：

心脏起搏

关键字：特殊，标准

持续时间：1回合

先决：10/12 MAG

花费：3

描述：你尝试通过电击来回复盟友的心跳。

能够用来让死亡的目标复活。

以一个-2骰数罚值的MAG检定对抗10+目标承受的超出生命值的伤害以试图让目标复活。

基础回复1hp，每两个额外成功数回复额外一点hp

本法术无法将目标恢复到一个伤害阈值的hp以上。

本法术无法对自己使用

————————————————————————————————————————————————————————