AMGC风系法术粗译

译名表：

【投骰】

Offensive：攻击（与对手进行对抗检定，双方均需要投骰）

Defensive：防御（以某一特定骰数为目标进行检定或是单纯强化自身防护能力，目标为自身，盟友或是区域）

Utility：功能（不需要投骰，目标为自身，盟友或是区域）

【施法时间、条件】

Regular：标准（在自己的回合内以一个动作启用，最标准的法术类型）

Instant：即时（在自己的回合内的任意时刻均可施展，不需要动作）

Reactionary：应对（此法术可以作为对敌人及盟友动作的应对动作使用【即核心规则中提到的防御动作】）

Blocking：阻挡（在进行防御检定或者需要防御检定时使用，**每回合一次**）

OpT：每回合一次，大多数法术为此类，没有特殊说明的法术均为此类

OpR：每轮一次

OpE：每遭遇一次

DoT/Cyclic：周期（在每回合的开始时生效）

【维持法术】

Maintained：维持（在施法结束时自动释放，mana消耗被记为mana/回合）

Sustained：延长（重新施展此法术不需要投骰，重新施展的mana消耗被记为mana/回合）

Charge：延长（释放此法术需要主动保持专注，因此每一回合你都需要一个动作来维持此法术）

【其它】

Special：特殊（拥有特别性质的法术，常常带有大篇幅的详细说明）

Corruption：侵蚀（在施法时需要进行VIT检定来达到一定的成功数）

法术名：

关键词：

持续时间：

需求：

耗魔：

描述：

近战/徒手系法术：

法术名：剑刃之风（Sword Gale）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：8MAG，近战/徒手武器

耗魔：2Mana

描述：你的武器释放出一股劲风（不能用来全力攻击、绊摔、缴械或是疾风连击）来对抗一名远距离的敌人（根据下文，这里的意思也许是超远）（或是中距离【这里也许指的是远距离】，如果1.2【意义不明……】），此次攻击被视为近战攻击，且可以被格挡，此次攻击的投骰使用你自身一半的AGI（向下取整）和一半的STR（向上取整）。

\*此法术无法对近距离的敌人生效

法术名：风暴冲击（Storm of Strikes）

关键词：攻击，应对

持续时间：无

需求：10AGI，8MAG，近战/徒手武器

耗魔：3Mana

描述：突破敌人的防线后，魔法少女从一个敌人身旁跳转至另一个，造成了额外的攻击。

在一次成功的冲锋之后，你可以使用此法术对另一个目标进行一次穿刺/二连击，此次攻击使用AGI，且需要承受-2减值。

法术名：奔涌之风（Air Rush）

关键词：攻击，即时

持续时间：无

需求：4/6/10MAG

耗魔：2/3/5

描述：有力的大风推着你冲向敌人。你在下一次冲锋时获得+2/3/4的骰数，且额外造成1/1/2点无视攻击吸收的伤害。

法术名：空爆（Air Cannon）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：4MAG

耗魔：3Mana

描述：召唤空气爆炸使你在瞬间冲至敌人身前。进行天佑对抗骰，如果你在对抗中胜利那么你与目标敌人的距离变为近距，且马上可以进行一次近战/徒手攻击，但是此次攻击有1？3的骰数减值（向下取整）【此效果仅在这一回合生效】，不能与全力攻击和疾风连击一同使用。

法术名：致命之力（Deadly Force）

关键词：攻击，即时，强化，状态，侵蚀

持续时间：可解消，但是必须在生效三回合之后

需求：8MAG，6AGI，5STR

耗魔：1+1侵蚀/每回合

描述：不祥之风笼罩了施法者，使她变得更加强大，但也削弱了她的防御力，她在近战/徒手攻击上获得+1攻击骰，+2穿透伤害吸收的额外伤害，但是在对抗所有攻击的防御骰上有-1减值，自由动作启动或解消，但是启动三回合内无法解消

。

远程法术;

法术名：疾风刃（Slicing Air）【其实我也蛮想翻译成空气切割的】

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：4MAG

耗魔：1

描述：用空气构造出的薄刃攻击敌人，此次攻击的攻击骰-1，但是每一个成功都将会造成一点无视伤害吸收的伤害（最多+3伤害）

法术名：指引之风（Guiding Air）

关键词：攻击，即时

持续时间：无

需求： 4/6/8MAG

耗魔：1/2/3

描述：你的投射物受到风的指引，甚至它们本身就会化作穿透力强大的疾风。只能用在普通攻击上（basic auto-attack，如果你的目标正在被风之墙或是其他的【墙】类效果所保护的话你的投射物将会自动绕过保护，但是此次攻击需要承受-1减值。

1Mana：+1远程AGI攻击骰

2Mana：+1远程AGI攻击骰，攻击穿透一点伤害吸收

3Mana：+2远程AGI攻击骰，攻击穿透一点伤害吸收

法术名：暴击模式（Burst Mode）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：10MAG

耗魔：2

描述：狙击某个目标（无法使用通常的多目标攻击），你可以对其进行两次攻击，但是两次的攻击骰-2，你在此回合无法移动。

法术名：虚弱射击（Weakening Shot）

关键词：攻击，即时，侵蚀

持续时间：3回合（debuff）

需求：6MAG

耗魔：2+2侵蚀

描述：带有黑暗力量的强力射击，如果此次射击穿透了对手的伤害吸收，那么其在接下来的三回合内将会陷入虚弱侵蚀状态，在此状态下其在对抗近战或远程攻击时承受-1防护骰减值，同时其他人在格挡或闪避他的攻击的时候他的攻击骰也被视为有-1减值。（例如，如果他的攻击投出了5个成功，但是对手格挡出了四个成功，那么这次攻击没有命中）

通用魔法：

法术名：疾风术（Gale）

关键词：攻击，标准

持续时间：1回合

需求：4MAG

耗魔：2

描述：用大风将你的敌人吹飞！1回合内，敌人在冲锋时承受-1减值，AGI防御骰也承受同样的减值，同时被击退。

法术名：速度爆发（Burst of Speed）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：6MAG

耗魔：2

描述：使用AGI进行冲锋攻击，即使你没有使用着近战/徒手武器（没错，就是冲锋，没别的）

法术名：速度爆发（Burst of Speed）修正版

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：4/6/8MAG

耗魔：1/骰（其实就是1/2/3）

描述：最多使用3Mana来提高自己冲锋、追击或脱离的骰数。

法术名：缴械术（Disarm）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：8MAG

耗魔：2

描述：伴随着狂风呼啸你的敌人发现他的武器已经不在手中，你需要比对手至少多2的成功数来解除他的武装。

法术名：强风术（Strong Winds）

关键词：攻击，标准

持续时间：1d4回合

需求：4/8/10MAG

耗魔：1/2/3

描述：敌人在所有与AGI相关的检定上受到-1/2/3减骰，持续1+1d3回合。

法术名：暴风切割（Storm Shred）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：10MAG

耗魔：3

描述：你唤来锐利之风，切碎敌人的铠甲。针对一个目标，如果成功那么敌人将会被压制，同时他也会失去2+1/成功的攻击吸收，包括通常情况下不会耗尽的攻击吸收。不会耗尽的攻击吸收将会在下一回合的结束时回复，但是如果敌人有自我再生能力，那么攻击吸收就将会在下一回合开始时回复。

法术名：空气消隐（Air Sap）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：10MAG

耗魔：2

描述：空气消隐对周围的敌人造成4点无视攻击吸收的伤害（与成功数无关），如果目标拥有密封环境特技或是不需要呼吸，那么他们将不会受到伤害。此法术也会移除所有目标身上的点燃状态（Ignite），你可以对盟友使用此法术，这样做并不会伤到她们，仅仅会实现第二个效果。

法术名：静谧（Silence）

关键词：攻击，应对，每轮一次

持续时间：无

需求：10MAG

耗魔：每次使用2Mana

描述：如果敌人试图用空气来通话或传递影像（例如野兽专精的echolocation【回音定位】），那么这些将无法生效。如果敌人使用的法术为风系，那么进行MAG Vs MAG的对抗，如果敌人使用音波系，那么他们将最高承受-3骰的惩罚（取决于你比敌人多出多少成功骰）。

法术名：斩击风暴（Slicing Storm）

关键词：攻击，标准

持续时间：1d3回合

需求：8/10/12MAG

耗魔：1/2/4

描述：呼唤由超音速的气流组成的旋风，切割一个目标造成伤害，同时他身边距离为近距离的所有人都受到一半的伤害（向上取整）。

1Mana：造成1d4伤害，此伤害不忽略攻击吸收

2Mana：造成1d4伤害，此伤害不忽略攻击吸收，但是在接下来的1d3回合内持续造成伤害，此伤害忽略攻击吸收

4Mana：造成2d5伤害，此伤害不忽略攻击吸收，但是在接下来的1d3回合内持续造成伤害，此伤害忽略攻击吸收

法术名：无影转移（Air Pull）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：10/12MAG

耗魔：2/3

描述：你创造出一条“长鞭”用以抓住一个盟友将他移动到另一个目标的近距离（此目标不能在超远距离）

3Mana：你可以抓住敌人来移动他的位置，但是你需要比他的防御骰多出两个成功。

法术名：风暴之枪（Air lance）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：12MAG

耗魔：4

描述：你召唤出一柄超音速气流构成的长枪并将其投掷向一个敌人，这将会造成2+1/成功的的伤害，穿透攻击吸收。可以在脱离敌人之后以完整的成功骰施展。

法术名：聚爆术（Implosion）

关键词：攻击，标准

持续时间：无

需求：14MAG

耗魔：5

描述：压缩你周边的空气，然后将他们一口气爆发出去，对你周边的所有人造成初始伤害1d3（包括你自己）并且击退近距离所有的敌人（和盟友），且造成额外的1D2+1/成功骰的伤害，此伤害无法穿透伤害减免。

法术名：真空冻结（Vaccum Freeze）

关键词：攻击，标准

持续时间：1d4轮

需求：16MAG

耗魔：6

描述：将一整个房间的空气吸出（可以是任何不大于10000立方米的空间，大约是一个体育馆的大小），让房间里的温度急速下降至-50℃，在此房间内的所有人都立刻受到2+1d4的伤害，无视攻击吸收，并且在接下来的1d4轮内每轮受到1d3无视攻击吸收的伤害，直到房间内的温度恢复正常。不受寒冷伤害影响的人物也免疫此法术的伤害。（比如密封环境特技）

法术名：余息之钉（Air Spike）

关键词：攻击，标准，侵蚀

持续时间：直到被治疗

需求：14MAG

耗魔：5+3侵蚀

描述：敌人可以用MAG或VIT来抵抗。控制敌人肺里的空气，将其化作长钉刺出，从内部对敌人造成伤害。造成3+1/成功的伤害，无视攻击吸收。此后每一轮敌人都将会受到1点伤害直到他受到治疗（自我再生无法治疗此伤害）

法术名：【名字丢失，什么鬼规则啦】（干脆叫 “暴风打击” 算了）

关键词：攻击，标准，延长，全屏攻击

持续时间：直到效果结束

需求：16MAG

耗魔：2/回合

描述：创造强力暴风轰击一整片区域，所有敌人在每一回合开始时都需要进行VIT检定来对抗你的MAG，如果失败那么风暴就会造成2点伤害，且此伤害无视一点攻击吸收，同时降低所有AGI相关检定1个骰数。

法术名：狂暴飓风（Wild Tornado）

关键词：攻击，全屏攻击

持续时间：无

需求：20MAG

耗魔：6

描述：召唤出可怕的巨型风暴将距离所有目标近距离、远距离的敌人吹飞。第一个成功将会造成3伤害，之后的每一个成功1点。如果某目标受到了至少1点伤害（哪怕是被攻击吸收吸收的伤害），那么她就将被击退一个距离。

防护法术：

法术名：环流之风（Winds by my Side）

关键词：功能，标准，延长

持续时间：持久

需求：6MAG

耗魔：1/回合

描述：你以风的速度移动，你在AGI基础上的防御骰无法被任何手段降低至正常情况以下，同时你也无法被压制或是被陷阱围困，但是你每一回合都必须保持移动来维持此法术（移动可以是任何方式的，比如冲锋，正常移动或是脱离）。如果有任何阻挡你移动的因素存在，那么此法术将会直接将其无效化。

法术名：气流爆发（Windburst）

关键词：特殊，标准，区域效果

持续时间：无

需求：6MAG，7AGI

耗魔：4

描述：用喷发的气流将敌人打飞，施法者需要进行一个MAG检定对抗专精法术防御动作或是VIT检定对抗施法者近距离的所有有效目标。如果施法者拥有比目标多两个或以上的成功，那么他们将会被击退至远距离，如果拥有四个以上，那么敌人被击退至超远距离。

法术名：偏折之力（Deflect）

关键词：防御，标准，延长

持续时间：持久

需求：6MAG

耗魔：1/回合

描述：你可以精细的操控子弹在空中的飞行轨迹，你在对抗远距离的AGI攻击上获得+2防御骰，MAG攻击上获得+1防御骰。此法术需要一个动作启动，但是维持他只需要自由动作。

法术名：驱逐之力（Repel）

关键词：防御，标准，延长

持续时间： 持久

需求：6MAG

耗魔：1/回合

描述：你以狂风阻滞你的敌人，减慢他们的速度并削弱他们。你在对抗近距离的STR攻击上获得+2防御骰，MAG攻击上获得+1防御骰，此法术需要一个动作启动，但是维持他只需要自由动作。

法术名：旋流之护（Whirlwind）

关键词：功能，标准，维持

持续时间：持久

需求：8/10MAG

耗魔：1/2每回合

描述：你身边围绕着的旋风可以阻挡投射物的攻击，同时会伤害接近你的敌人。

1Mana：任何对你或是你近距离的盟友所发出的AGI远程攻击都会承受-2减骰。

2Mana:减骰提高至3，且近距离的敌人每回合受到一点伤害，穿透伤害吸收。

功能法术：

法术名：加速术（hasten）

关键词：被动，每轮一次

持续时间：永久

需求：8MAG

耗魔：-

描述：每轮一次，你可以施展被视为拥有即时关键字的功能法术【即此法术不需要动作】，但是其初始耗魔翻倍。

例如，某个耗魔为2/回合的法术如果以此方式被施展，那么第一回合需要消耗4点mana，之后每一回合2点。

法术名：软着陆（Soft Landing）

关键词：被动

持续时间：任意

需求：2MAG

耗魔：-

描述：无论你从多高的位置落下，你都被视为软着陆，不受到任何伤害。

法术名：神视之力（Clairvoyance）

关键词：被动

持续时间：永久

需求：10MAG

耗魔：-

描述：每遭遇一次，你可以预见到一个敌人的攻击，并且在对抗他的防御骰上获得+2骰数。

法术名：大气感知（Air Flow）

关键词：功能，即时，延长

持续时间：持久

需求：10MAG

耗魔：战斗中1/回合，其他时刻0

描述：你拥有了第六感——感知气流变化的能力，这个能力可以帮助你感知到任何近距离和远距离【没有超远距离】的事物。目盲或耳聋也不会影响到你的感知能力。

法术名：凌空一跃（Flying Leap）

关键词：功能，即时

持续时间：无

需求：2/4/6MAG

耗魔：-

描述：

2MAG：你可以在跳跃能力上和奥林匹克运动员一较高下，你向任何方向的跳跃力都是寻常人类的两倍。

4MAG：风的力量可以让你拥有更加强劲的跳跃力，现在你的跳跃力是寻常人类的五倍。（差不多是跳远15~20米，跳高5米的水准）

6MAG:你现在不需要任何帮助就可以直接跳跃到办公楼的楼顶，同时你在冲锋、脱离和追击的骰数上获得最多+2加值（每一加值1MP）

法术名：乘风翱翔（Updraft Glide）

关键词：功能，即时，延长

持续时间：持久

需求：4MAG

耗魔：-

描述：你可以如鸟儿一样借着上升气流在空中滑翔，你在空中时可以如正常移动一般横向移动，但是每4回合你对地面的距离会接近一级，如果你拥有飘逸的套装，那么时间将会延长为6回合一级。

法术名：协力飞行（Assisted Flight）

关键词：攻击，标准，延长

持续时间：持久

需求：12MAG

耗魔：2mp/人/回合

描述：此法术允许在你视野范围内的人物或物体飞行，但是由施法者决定每一个飞行起来的个体的飞行方向。不过每一个目标都有权利拒绝飞行，这使得此法术无法被作为武器来使用【讲道理……一辆车或者一台冰箱究竟是怎么拒绝飞起来的呢】。不情愿的目标可以进行防御骰检定来对抗施法者的MAG。（注：飞行状态下的目标无法自由移动，他们必须按照施法者的想法移动位置，但是他们仍旧可以闪避或是进行近战攻击【不包括冲锋】）