渣翻：索相(qq624128254)

修订：绯空（qq675635669）

进攻性：

碎竹飞刃(Bamboo Shards) (I-IV)

关键词:进攻,范围,基础创伤,标准

持续时间: N/A

先决: 2/6/12/14 Magic

能量: 1/2/4/5 Mana

描述: 召唤几个小而锋利的竹子碎片并将它们射向目标，较高级别可以创造更大的碎片且以更快的速度飞行，可以用普通防御骰子躲避

I -一点伤害/成功.没有穿透

II -造成一点基础创伤＋1/成功数。 1点穿透. (例 3成功数 => 4 创伤)

III -造成两点基础创伤＋1/成功数。 2点穿透. (例 3 成功数 => 5 创伤)

IV - 造成三点基础创伤＋1/成功数。 3 点穿透. (例 3 成功数 => 6 创伤)

毒葛(Poison ivy)

关键词: 进攻, 标准, 状态, 随时间造成伤害

持续: 3 轮

先决: 6 Strength, 6 Magic

花费: 1 Mana

给你的武器覆盖上毒葛和刺痛的荨麻! 施法者下一个成功的基础攻击会给予受害者毒葛状态, 在他们回合开始后每个回合造成一点创伤 (无视攻击吸收)持续3回合

荆棘(thorns)

关键词:

持续: 1+ 轮

先决: 8 Magic

花费: 2 Mana

描述: 给敌人缠绕上荆棘, 限制他们的移动! 目标所有骰子-1. 效果持续时间为施法者每比防御者多出一个成功的骰子数量的回合. 和正常的擒抱规则一样, 缠绕生效期间你的逃脱鉴定将被视为即时动作。被缠绕者需要一个动作来挣脱, 骰STR与施法者释放法术时的骰子进行对抗, 只有在STR骰子高于施法者施放法术时的骰子才能挣脱.

死亡之种(Death seed infection)

Mag先决: 9 mag

花费: 5 mana

描述: 向一名敌人身上播种死亡之种. 此攻击为物理攻击，目标需要使用物理防御鉴定来对抗施法者的MAG或者AGI. 如果目标被击中, 种子会附着在敌人身上. 目标可以选择受到1点伤害并使用一个动作来移除种子.目标也可以选择使用一个动作直接摧毁种子，摧毁种子时会视为激活”死种盛开”+额外一点不可恢复的伤害. 此法术也可用于未开花的死亡之种，使用相同的方法把被移除的种子重新附着在一个目标身上. 每颗死亡之种有两点生命, 如果目标招架成功它会减少1点生命. 一颗带有能量的死亡之种可以使用两点能量恢复一点生命.

死种盛开(Bloom Death Seed)

Mag先决: 9

花费: 0

描述: 让死亡之种开出巨大而又深红的花朵. 每当死亡之种存在于敌人身上一回合（以被附着目标回合开始为准），它获得一点能量。 最大能量是目标的VIT-2, 施法者可以选择激活死种盛开，每点能量造成2点无法防御的伤害, 并且每两点能量将压制目标一回合 (向下取整). 在有4点或更多能量时, 可以使用魔法"活化死种" . 可以使死亡之种在没有附着目标的情况下开花，但不会造成任何伤害，且种子视为使用4点能量。

活化死种(Animate Death Plant)

Mag先决: 9

花费: 2

描述: 只能用于存有足够能量的死亡之种. 被活化的死种植物拥有能量+1的STR, 以及能量-2的其他属性. 活化的死种植物只能被活化3轮, 之后需要重新释放活化法术激活

阿金库尔战略(Agincourt Gambit)

Mag先决: 10

花费: 3

描述: 召唤一排巨大而锋利的木桩，将它们刺入施法者和敌人之间的地面. 敌人必须要在AGI检定中得到至少三个成功来跨过木桩, 失败则会承受一点伤害并且无法向前移动. 木桩也可以释放在敌人后面, 在敌人试图脱离的时候使他们的骰子-2. 木桩将会在两个回合之后消失. 飞行单位不受影响.

毒唇(Toxic lips)

关键词: 进攻, 标准, 单个目标

持续:根据骰子结果

先决: 14 MAG

花费: 4 Mana

描述: 你就是毒葛! 选择一个近距离的目标，用一个吻, 把致命的毒药传递给你的受害者! 如果成功, 造成2点伤害/回合，持续时间一回合/成功数+ 两个额外回合. 无视攻击吸收.

防御性:

胶鞋(Rubber Boots)

关键词: 功能, 即时

持续: 直到被摧毁

先决: 2 MAG

花费: 1

描述: 在你鞋子底下加上一层胶! 或者, 如果你没穿鞋, 获得一双橡胶凉鞋或长筒靴! 可以在满是石子或其他不舒服的地面上提供保护, 还对电力有一定的防护能力!

战斗时: 防御闪电系魔法时+1骰， 在攻击结束后, 胶被视为已经炸糊了，抵御闪电的能力被移除.

树皮 (Barkskin)(I-IV)

Mag先决: 2/6/8/10

花费: 2/3/4/6 (当目标不是施法者时＋1)

描述: 在目标的皮肤上加固一层树皮, 给予更强的防御性. 在下一回合当中获得相当于1+[等级]的临时攻击吸收 (例: 等级为3的树皮得到(1+3) 点临时攻击吸收). 不论等级如何树皮可以花费额外一点魔力来维持

魔法树篱(Enchanted Hedge)

Mag先决:6

花费: 2

描述.: 长出一个树篱! 在指定位置种植一个树篱幼苗. 在树苗最初被种下时只有1HP, 并在每一回合开始时成长2HP. 当树苗到达5HP(树苗的最高HP), 树苗成长完成， 所有穿过树篱的AGI和MAG鉴定的攻击-3骰

木墙(Lumber Wall)

Mag先决: 10

花费: 3

描述: 从施法者最远15米处生起一道木墙 带有12点HP与2点永久SP\*. 你不能正常移动或向墙另一边的目标冲锋来穿过木墙. 在AGI检定中得到至少两个成功来爬/跳过墙并视为一个动作. 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

\*以火为基础的魔法或被火增强的武器无视攻击吸收

辅根(Auxilary Roots)

Mag先决: 12

花费: 2

描述: 长出许多辅根来减少你受到的坠落伤害. 当你受到的伤害足以使HP降到阈值以下时,回复两点HP, 前提是你要降落在地上. 辅根只持续两回合.

支援性:

勇气之种(Plant Valor Sapling)

先决: 6 MAG, 4 VIT

花费: 3 Mana

描述: 在指定地点种下一颗勇气之种. 幼苗在被种下时拥有1HP, 之后每回合开始都会成长2HP. 幼苗没有攻击吸收. 当它到达5HP (它的最高HP), 幼苗长大, 每回合给在范围内的盟友和敌人回复2HP.

健壮之种(Plant Vigor Sapling)

先决: 6 MAG, 4 STR

花费: 3 Mana

描述: 在指定地点种下一颗健壮之种. 幼苗在被种下时拥有1HP, 之后每回合开始都会成长2HP. 幼苗没有攻击吸收. 当它到达5HP (它的最高HP), 幼苗长大, 范围内的盟友和敌人在STR检定上获得＋2骰子.

树精的恩典(Spriggan's Grace)

关键词：即时

Mag先决: 7

花费: 4

描述: 在下一回合目标会变得更快，步伐更加飘逸.在AGI的防御鉴定上＋2骰子 (ex: 闪避) 或是跨越一个障碍时＋2骰子. 使用AGI的战斗动作检定没有加成 (ex: 远程攻击).

平台(Platform)

Mag先决:8

花费:X MP (其中X是不小于1的整数) 来使用， 1MP/回合进行控制

描述: 创造一个由植物构成且有生命的平台来托起你和其他人! 最大载重 = X 个人. 平台可以被攻击; 它有X\*5＋5HP和两点永久攻击吸收

光合作用(Photosynthesis) (I-III)

Mag先决: 10/12/14

花费: 2/4/6

描述: 当目标站在太阳下，治疗伤口相当于以下:

Rank I -- 骰子成功数 / 4, 向上取整.

Rank II -- 骰子成功数 / 2, 向上取整.

Rank III -- 骰子成功数 / 2, 向上取整, + 2.

木甲(Wooden armor) (I-III)

关键词: 功能, 标准, 护甲

持续: 3/5/5 轮

Mag先决: 6/9/12

花费: 2/3/4 来召唤, 无消耗维持

描述: 藤蔓会长满你的身体,而且变得像木头一样坚硬, 给予你更强大的力量并且保护你(可以释放给盟友)! 当除了你的永久攻击吸收以外的所有攻击吸收耗尽时, 这件护甲的效果被消除并被摧毁.

I - 获得＋2攻击吸收. 持续3轮. 给予 +1 STR.

II - 获得 +2 攻击吸收. 持续5轮. 给予 +2 STR.

III - 获得 +3 攻击吸收. 持续5轮. 给予 +3 STR.

阻碍性:

虬劲树根(Root Tangle)

Mag先决: 10

花费: 3

描述: 密集, 有力的树根从地面破土而出并缠住目标的脚. 可以花费一个动作选择缠绕，攻击或挤压(当目标被缠绕时) 目标, 树根使用触手规则. 当目标无法移动并且所有AGI骰点受到-2惩罚 被缠绕目标需要在STR或AGI骰点上得到成功才能脱离. 树根在同一时间内最多只能对两个目标生效.

功能性:

劘(Whittle)

Mag先决: 4

花费: 3

描述: 将现有的木制物件塑造成任何你想要的形状，无法违反质量守恒定律-- 新形状只能等于或小于原本物件的大小.

侦测植物生命(Detect Plantlife)

Mag先决: 5

花费: 2

描述: 探测50米内的植物生命, 不管有无障碍. 额外支付两点魔力时可以了解植物的类型.

活化木头 (I-III)

Mag先决: 6/8/10

花费: 4/6/8

描述: 简单命令木制品在其物理能力范围内激活并执行基本功能 (ex: 橱柜可以被迫到处滑行, 而一个木制的口技演员的人偶可以说话和走路). 等级只影响能控制的物件的种类.

Rank I -- 小型的基本物件

Rank II -- 中等大小的一些复杂物件

Rank III -- 大型物件和一些特别复杂的木制品

受控的物件, 它们的属性只有STR/AGI/VIT. 相应大小的简要属性如下:

小型: 2/3/6

中型: 4/3/8

大型: 6/4/10

这些属性并不是固定的的, GM可以无视这些属性并根据物件来设定.

收获

Mag先决: 7

花费: 1 (当魔力为0时可以支付1点HP)

描述: 使用肥沃的土地来回复一些魔力. 从战斗开始时计算，无论敌我，每使用过的两个专精法术可以回复1点魔力。使用收获之后，之前的专精法术计数清空，重新计数。

野性生长(Aggressive Growth)

先决: 10 MAG

花费: 2+Mana

释放时间: 标准

持续: N/A

目标: 一株植株

描述：在近或者远距离制造出一株可自主行动，无法移动的野性生长植物并具有以下之一属性:

近战: 6 STR, 4 VIT, 2 AGI. 近战攻击造成1点伤害/成功，带有1点穿透。

远程: 2 STR, 4 VIT, 6 AGI. 远程攻击造成1点伤害/成功，没有穿透。.

在释放法术时可以选择额外消耗魔力来增加成长等级，每点魔力增加1点生长等级, 每一级都会给三项属性＋1. 野性植物最多可以到达10生长等级, 野性植物具有受伤阈值以及攻击吸收（没有永久攻击吸收）

野性植物无法援助，保护或移动 (即使是被强制击退) 近战植物可以击飞其他目标，可以使用格挡，拦截以及硬抗进行防御。远程植物可以使用闪避或者硬抗进行防御。

回春手(Green Thumb)

Mag先决: 8

花费: 2

描述: 选择一株植物并加速其生长（加速一回合？）. 可以抵消凋谢效果.

凋谢(Blight)

Mag先决: 8

花费: 2

描述: 选择一株植物并让其逐渐枯萎直至死亡，可以抵消回春手效果

我就是罗拉克斯!(I Am the Lorax!)

Mag先决: 12

花费: 3

描述: 可以和植物系交流. 目标植物在短时间内拥有感知能力，并且可以将任何最近经过它的人或物描述出来。可以描述出外貌，动作以及类型

盖亚隧道(Gaia Tunnel)

Mag先决: 18

花费: 8

描述: 立即从一颗植物传送到另一颗相同种类的植物旁. 必须能看到目标植物的位置或是知道目标植物的位置.

扎根(Take Root)

Mag先决: 8

花费: 2

描述: 闪避骰-4,其他所有防御骰-1. 每回合回复1点魔力,所有攻击骰＋1. 你不能移动直到法术被解除, 被击飞会强行解除此状态. 在你的回合时，解除这个状态是一个自由动作