校对：绯空（675635669）

攻击法术：

虫群袭击

- MagReq:6

-成本:2

-施法时间:行动

-持续时间:至多3回合

——目标:单体

——范围:远

描述:

召唤一群小生物（比如昆虫）来骚扰你的敌人!施法相当于使用一次法术压制，你可以在你的回合使用一个自由动作来维持法术。如果目标挣脱失败，造成1点伤害/回合。如果目标值剩下永久sp，则无视那点sp造成伤害。目标可以使用一个动作，用MAG/MAG或AGI/MAG对抗把自己从这个法术中释放出来。

有害突变

- MagReq:12

-费用:3

-施法时间:行动

-持续时间:5

-目标:单体（非死亡）

—范围:远

描述:

施法者强迫虚弱一个目标，导致目标的STR或AGI（你的选择）属性-6。目标只会被该法术的一个Debuff所影响。

（校对：这技能太强了，可以考虑ban掉）

飞踢

- MagReq:6

- StrReq:8

-费用:2 MP

-施法时间:Dash攻击。

-持续时间:即时

——目标:自我

——范围:远

描述:

施法者获得无比强大的野兽力量，对目标进行一次飞踢，视为使用冲锋攻击，但是用STR代替AGI检定。

猪突猛进！（羽矢）Quillfire

——MagReq:8/12

——AgiReq:10/16

-成本:2/3MP

-施法时间:动作

——目标:自我

——范围:远

描述:

施法者用参差不齐的刺、刺、尖牙或类似的东西来代替他们的远程攻击(代替子弹、箭头等等)。

如果攻击命中目标，将造成额外1/2无视目标sp的伤害。如果此次攻击对目标HP造成了伤害（不算额外伤害），目标会流血，流血伤害为目标回合开始时造成1点无视sp的伤害，持续3回合。持续时间重叠(伤害不叠加)。

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

支援法术:

嗜血狂热

- MagReq:4/6/8

- StrReq:4/8/12

-成本:1/2/3 MP

-施法时间:徒手/近战攻击

——目标:自我

——范围:近

描述:

把你自己带入在野兽的本能，残忍攻击目标!只适用于近战或徒手攻击。

1 MP：+1骰子在近战或徒手攻击检定

2 MP: +1骰子对近战或徒手攻击检定，攻击穿透1额外sp。

3 MP:在近战或徒手攻击时+2骰子，攻击穿透1额外sp，如果造成HP伤害则造成流血伤害。流血伤害为目标回合开始时造成1点无视sp的伤害，持续3回合。

持续时间重叠(伤害不叠加)。

集体狩猎

- MagReq:6

-费用:2

-施法时间:行动

持续时间:直到你下一个回合结束。

-目标:自身和一个盟友

——范围:近

描述:

选择一个盟友。在你的下一个回合，你可以选择援助她，视为一个自由行动，或者允许她用一个自由行动援助你。这个援助行动带来额外的+1加值。

毒液

- MagReq:6

-费用:3

-施放时间:即时

-持续时间:至遭遇结束或次数用尽

-目标:自身或盟友

——范围:近

描述:

在你的或盟友的攻击上附加致命的毒素。接下来的三次成功的攻击将造成额外2点无视sp的伤害（敌人回合结束时结算）。每个作用目标最多携带三次毒蛇的毒量。

野性咆哮

- MagReq:6/8/10

-成本:2/3/4

-施法时间:行动

-持续时间:3回合

-目标:所有的盟友和自我。

-范围:超远

描述:

野兽系魔法少女会发出一声神奇的叫声，让她自己和她的盟友得到增强。

2 MP:狼嚎，，+1骰子于AGI或STR检定

乌鸦的叫声，+1骰子于LCK或MAG检定

3 MP:熊的咆哮，+1防御骰子

狮子的咆哮，+1攻击骰子

4mp:犀牛的波纹，可恢复至多3点sp

幸运兔子脚

- MagReq:6

-成本:1 MP

-施法时间：自由行动（算作额外防御动作）

-持续时间:即时

——目标:自我

——范围:自我

描述:使自身的一次防御检定+1骰子。每次遭遇可以使用一次。也可以像往常一样使用一点FP。

野外适应

- MagReq:6

-费用:2 MP

-施法时间:自由行动（算作额外的躲藏或逃脱动作）

-持续时间:即时

——目标:自我

——范围:自我

描述:

野兽魔法少女在自然环境中更加会利用野外的环境。在合适的环境中，这个法术提供+4骰子用于隐蔽和逃脱。

回声适应

——MagReq:4/12

-成本:1 MP持续2回合，

-施法时间:动作

-持续时间:维持

-目标:自身/单体

——范围:自身/近距离

描述:

模仿各种动物能力之一,通过比较回声之间的延迟来探测周围的环境,。你可以探测到隐藏的敌人。面对可见敌人时，你获得+1的防御骰检定。

拥有至少12mag时，您可以将此法术效果移交给近距离内的另一个目标

水生适应

- MagReq:6/12

-成本:1 MP持续2回合，之后每回合1mp维持

-施法时间:动作

-持续时间:维持

-目标:自身/单体

——范围:自身/近距离

描述:

你显化处一套鳃以及其他水生生物特征，使你更有效地在水下移动(在水环境中所有检定+1骰子)。但是，你在陆地上的所有攻击和防御骰-1。你仍然可以在水外呼吸。

拥有至少12 MAG时，您可以将此法术效果移交给近距离内的另一个目标

飞行适应

- MagReq:8/12

-成本:1 MP持续2回合，之后每回合1mp维持

-施法时间:动作

-持续时间:维持

-目标:自身/单体

——范围:自身/近距离

描述:

你长出翅膀，让你像鸟儿一样飞翔(或者可能是昆虫)。你的身体发生改变来实现飞行，比如骨质密度的减少。你受到-2VIT和-2STR的惩罚。你在防御近战攻击时得到+2骰，以及+4骰追击、脱离或逃脱。

如果你有背生双翼特技，你也可以在法术持续期间获得+2所有攻击骰。

拥有至少12 MAG时，您可以将此法术效果移交给近距离内的另一个目标

甲壳适应

- MagReq:10/12

-成本:1 MP持续2回合，之后每回合1mp维持

-施法时间:动作

-持续时间:维持

-目标:自身/单体

——范围:自身/近距离

描述:

你将你的身体包裹在光滑、多毛、甲壳的外骨骼中。这可以让你像蜘蛛一样爬墙和天花板，并使你获得2临时SP。当你维持这个法术时，你可以恢复1点SP。

拥有至少12 MAG时，您可以将此法术效果移交给近距离内的另一个目标

生灵蜕化

- MagReq:10/14/18/22

-成本:2/2/4/8(每回合1/2/2/2维持)

-施放时间:动作

-持续时间:直到取消

——目标:自身

——范围:自身

描述:

施法者改变自己的身体以表现出明显的兽性特征。

你需要花费一整个回合来施放这个法术，你将无法进行任何其他动作（包括自由动作）。

当生灵蜕化生效时，只有飞踢和生灵蜕化可以被施放和维持，并且你不能使用需要魔法的特技或才能(例如传送)。生灵蜕化生效时，你身上已经拥有的需要法力维持的持续效果不会被中断，但是将无法花费法力值继续维持它们。生灵蜕化生效时，你的护盾防御检定-1骰。

不需要花费法力维持的法术效果（例如强化系的祝福）会被立即取消。

生灵蜕化生效期间，你无法使用秘法武器。任何形态的生灵蜕化都可以使用徒手武器进行攻击。

你的回合开始时需要花费法力维持生灵蜕化，如果不想继续维持或者法力不足时，你需要花费一整个回合来取消生灵蜕化(就像施放时一样)。

生灵蜕化生效时，你可以自由选择对STR，AGI以及VIT属性的加成。同一个属性只能获得一项加成。

2法力+1/回合: 获得所选动物的特征(耳朵、尾巴、鳞片等)，但或多或少还是完整的人类。可选增益为+4，+2，+1

2法力+2/回合: 所选动物的特征将更加明显，你会变成你所选生物的人型版本。可选增益为+6，+3，+2

4法力+2/回合: 将你的身体完全转化为任何地球上自然存在的动物(或你现在所在的任何行星)。可选增益为+8，+4，+2。

8法力+2/回合:超越自然世界的界限，从神话、幻想或已经灭绝的生物中选择变身。(龙、独角兽、恐龙)。可选增益为+10，+5，+3

幻想生物可以使用他们的VIT属性进行元素攻击——例如火焰呼吸，电击。攻击伤害为1/成功，穿透1点SP。并且可以用闪避，护盾，拦截或者天佑来防御。

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

被动:

追猎本能

——MagReq:4

描述:

结合来自动物世界中的最敏锐的几种的感官，你可以发现过去几天发生的一些细节。

生存本能

——MagReq:4

描述:

当接近临界伤口阈值(<生命值的25%)时，你可以获得+1的所有攻击骰或+1的所有防御骰，这将在一定程度上抵消你的伤口惩罚。

自然沟通

——MagReq:4

描述:

你可以与多种动物交流，但并不是所有动物都有回复你的智力。

安抚生灵

——MagReq:4

描述:

你可以大致了解每个动物的性格，并且知道如何跟他们相处;大多数野生动物不会伤害你，除非它们被魔法控制。

动物伙伴

- MagReq:N / A

-成本:被动

-施法时间:1天。

-持续时间:被动

——目标:自身

——范围:自身

描述:

专门研究野兽魔法的少女有能力在旅行和战斗中与自然出现的野兽作伙伴。

她需要一天的时间来训练一个生物来变成伙伴，动物伙伴可以在任何时候被解雇，如果他们死了（除了失去了这个生物和任何情感上的依恋），魔法少女也不会受到惩罚。

动物伙伴没有人类那样的智力，但是会遵循主人的意愿。如果主人和同伴在一英里之内，他们可以通过感情链接互相交流。

受魔法少女的影响，动物同伴变成了魔法野兽，它们不会自然老化，而且可以使用拦截进行防御。

他们的攻击可以是近战或远程，创建时进行选择

基本属性:4/4/4/0/2

自由属性点:8 动物伙伴总共：22点属性

MAG和LCK无法被提升。

伙伴有FP，但不能使用。

如果动物伙伴够大，施法者可以将你的动物伙伴视为坐骑。享受正常的坐骑加成。如果施法者允许的话，则适用于盟友亦可使用。

骑手无法独自行动，动物伙伴将根据施法者的命令移动。