

Crescita naturale



Crescete miei cuccioli, e diventate i più terribili tra i predatori!

Tutte le Bestie della Foresta evocate dal Mago vengono incantate da un singolo incantesimo Crescita Naturale. Il corpo delle Bestie della Foresta diventa gigantesco perché il loro LA aumenta. Crescita Naturale non annulla i seguenti incantesimi: Bestie della Foresta, Benedizione della Natura e Sentiero del Serpente.

Ep: aumenta il Livello di una bestia della foresta.

Em: nel suo prossimo Turno la bestia ha +5 in tutti i Risultati.

15: nessun effetto	
20: +1 LA	35: +3 LA
25: +2 LA	40: +3 LA
30: +2 LA	45: +4 LA

Passo della bestia



Il mago impara a muoversi come un animale, potrà correre, saltare, camminare sui muri, muoversi sott'acqua senza bisogno di respirare e persino volare.

Ep: il Mago si muove con un “Passo” il cui grado sia pari o inferiore al Risultato della Magia.

Em: niente.

15: Passo del gatto: silenzioso e senza lasciare tracce	
20: Passo del cavallo: il MO in corsa è raddoppiato (ogni D/A usato in movimento copre il doppio della distanza)	35: Passo della talpa: può muoversi sottoterra o attraverso la pietra scavando magici tunnel (che spariranno al termine della magia)
25: Passo del cervo: come Passo del cavallo ma il MO raddoppia anche per il salto	40: Passo del pesce: può muoversi in acqua senza alcun limite
30: Passo del ragno: puoi camminare sui muri anche a testa in giù.	45: Passo dell'aquila: il Mago può volare!

Rigenerazione della carne



Le ferite sui corpi benedetti si richiuderanno e il dolore avrà termine per coloro che sono toccati dal bacio della Natura, perché così io dispongo!

Il corpo del bersaglio (o ogni Bestia della Foresta evocata) recupera Valore perso all'inizio di ogni suo Turno (fino e non oltre il massimo). Benedizione della Natura non annulla i seguenti incantesimi: Sentiero del Serpente, Crescita Naturale e Bestie della Foresta

Ep: come Em.

Em: uno o più punti Valore vengono ripristinati a ogni turno.

15: niente	
20: niente	35: +1 Valore a turno
25: +1 Valore a turno	40: +2 Valore a turno
30: +1 Valore a turno	45: +3 Valore a turno

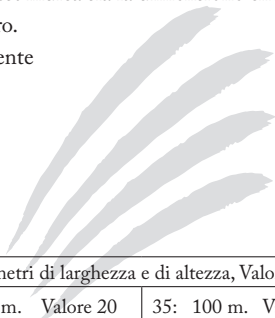
Muro di rovi



Dalla terra sorge un intricato muro di alberi, pietre, rovi e cespugli che continua a crescere e intricarsi. Per attraversarlo deve essere abbattuto.

Ep: il test indica sia la dimensione che il Valore del muro.

Em: niente



15: 5 metri di larghezza e di altezza, Valore 15	
20: 10 m. Valore 20	35: 100 m. Valore 35
25: 20 m. Valore 25	40: 500 m. Valore 40
30: 50 m. Valore 30	45: 1000 m. Valore 45

Sentiero del Serpente



L'arma bersaglio (o ogni Bestia della Foresta evocata) diventa velenosa!

L'arma o le Bestie della Foresta incantate da questa magia diventano velenose. Sentiero del Serpente non annulla i seguenti incantesimi: Crescita Naturale, Benedizione della Natura e Bestie della Foresta.

Ep: l'arma o l'essere incantato è velenoso e le ferite che infligge peggiorano di turno in turno come da tabella. L'effetto del Veleno si applica all'inizio del Turno della creatura avvelenata. Se, in qualsiasi momento, la creatura avvelenata supera il Risultato della Magia Sentiero del Serpente con un test D+MO il veleno smette di avere effetto su lui.

Em: niente

15: niente	
20: veleno debole, ferite = $1PV \times t$	35: veleno medio, ferite = $2PV \times t$
25: veleno debole, ferite = $1PV \times t$	40: veleno forte, ferite = $3PV \times t$
30: veleno medio, ferite = $2PV \times t$	45: veleno ferite, ferite = $3PV \times t$

Ecatombe



La forza vitale di un animale o di una qualsiasi creatura evocata dal mago passa a lui o a un suo alleato. La vita di uno è la morte di un altro.

Ep: per ogni creatura evocata e sacrificata con Ecatombe, il mago o l'alleato guadagnano X punti Valore e Punti Magia (non oltre il Massimo). Lanciare Ecatombe non causa la scomparsa delle creature evocate, ma il loro sacrificio (e la loro morte), con il relativo effetto della Magia Ecatombe. Non può essere lanciata contro Evocati di altri maghi.

Em: niente.

15: X= 2	
20: X= 2	35: X= 4
25: X= 3	40: X= 4
30: X= 3	45: X= 5

Comunione con la natura



Il mago è tutt'uno con la natura e gli animali che lo circondano (comprese le Bestie della Foresta). Può usare tutti i loro sensi in una vasta area.

Ep: il mago usa i sensi degli animali tutto attorno a lui. In base al Risultato aumenta il raggio d'efficacia. Se nell'area ci sono abbastanza animali, e a seconda di quali animali sono presenti, il Mago non può essere preso di sorpresa, può vedere nel buio, sentire con i sensi dei pipistrelli, col fiuto dei segugi, oppure seguire passo passo una Bestia della Foresta mandata in avanscoperta o infiltrata come un'insospettabile spia.

Em: niente.

15: 10 metri di raggio attorno al mago	
20: 20 m	35: 500 m
25: 50 m	40: 1000 m
30: 100 m	45: 5000 m

Fusione con la Bestia



Il corpo del mago e di una Bestia della Foresta si fondono assieme. In forma di Bestia il mago non può usare la Magia (facendolo Fusione, e tutte le magie a essa collegate si annulleranno).

Tutti gli incantesimi precedentemente lanciati sul Mago o sulla Bestia permangono nell'ibrido.

Ep: le QP dell'animale si sommano a quella del Mago (nella colonna "+"), così come l'Af e l'Am. (potendo arrivare oltre il limite di tre).

Em: il Mago acquisisce una capacità sensoriale della bestia (fiuto, vista, udito...)

15: Non somma niente alle QP ma somma i Punti Armatura della Bestia
25: massimo 7 punti da sommare a ogni QP, oltre ai Punti Armatura
45: massimo 22 punti da sommare a ogni QP, oltre ai Punti Armatura

Sentiero Onnisciente



Il mago tocca il terreno e pensa a una pianta, un oggetto, una persona o un animale (devono essere cose conosciute). Davanti a lui si forma, fisicamente, il sentiero per raggiungere la sua meta. Se l'oggetto della magia è una creatura vivente e ha un Valore il risultato del tiro deve essere pari o uguale a tale punteggio perché la magia lo individui.

Ep: il sentiero porta alla meta, seguendo la strada migliore

Em: nulla

15: la meta deve trovarsi entro dieci metri.

20: cento metri

35: cinque Km

25: cinquecento metri

40: dieci Km

30: un chilometro

45: cento Km

Bestie della foresta



Topi, lupi, tigri, cinghiali, bisonti e bestie senza nome giungono dal mago per offrire il loro aiuto incondizionato.

Le Bestie dalla foresta accorrono in aiuto del Mago
(non esiste Em in questo tipo di magie).

R	LA1	LA2	LA3	LA4	LA5	LA6	LA7
15	1	-	-	-	-	-	-
20	2	1	-	-	-	-	
25	3	2	1	-	-	-	-
30	4	3	2	1	-	-	-
35	5	4	3	2	1	-	-
40	6	5	4	3	2	1	-
45	7	6	5	4	3	2	1

