

La Magia della Selva sfrutta le forze del bosco, le piante e gli animali che vi dimorano per attuare i propri prodigi. Questa disciplina viene dominata da alcuni stregoni caratteristici, che assumono l'appellativo di Druidi.

PARLARE CON LE PIANTE

Con questo incantesimo il Druido può Parlare con una pianta per farle delle semplici domande ed ottenerne risposta. Per farlo il mago deve toccare il vegetale e concentrarsi per almeno qualche secondo.

La conoscenza di una pianta dipende dalla sua anzianità e da quello che ha vissuto nella sua vita. In generale resta che queste creature abbiano informazioni che riguardano il loro ambiente ed il suo lento ciclo vitale. Sono comunque in grado di comunicare la specie degli altri vegetali in un raggio pari alla loro altezza.

PUNTI SPIRITO 1

REQUISITI

La conoscenza della specie alla quale appartiene la pianta interpellata.

RITUALE

Il Druido deve toccare con una mano la pianta in esame e recitare la seguente formula:

“Nobile ... (specie della pianta) che dimori in queste terre, io ... (il proprio nome) chiedo il tuo consiglio ed attendo la tua risposta”

CONTROLLO ANIMALE

Grazie a questo incantesimo il Druido può dominare la volontà di un animale con quale si trovi in contatto per calmarlo e fargli eseguire dei semplici compiti che siano alla sua portata. Una volta realizzata la magia la creatura eseguirà il primo ordine dello stregone per poi andarsene per la sua strada.

Creature in preda alla frenesia ed alla pazzia possono essere liberate da questo stato tramite tale incantesimo.

PUNTI SPIRITO 1

REQUISITI

La conoscenza della specie alla quale appartiene l'animale in questione.

RITUALE

Il Druido deve toccare con una mano l'animale in esame e recitare la seguente formula:

“Io ... (il proprio nome) druido della natura, impongo la mia volontà a questo/a ... (specie dell'animale) perché esegua prontamente il mio primo comando”

RESISTENZA DELLA SELVA

L'energia della selva si concentra nel bersaglio di questo incantesimo donandogli una resistenza ed una robustezza fuori dal comune.

L'armatura deve essere considerata come maggiore di una classe rispetto a quella indossata ed i danni esterni agiranno solo con metà della loro intensità.

A esempio un'aria malsana provocherà danno solo in un tempo doppio rispetto al normale.

PUNTI SPIRITO 2

REQUISITI

Un pezzo di corteccia di una Quercia.

RITUALE

Il Druido deve appoggiare la corteccia di una Quercia sul corpo del bersaglio e recitare la seguente formula:

“Ti dono la resistenza della selva, si che tu sia coriaceo e robusto come la Quercia dalla quale proviene questa corteccia”