

I Poteri dei Druidi.

v 1.1

Introduzione.

Questo modulo, preparato come espansione per l'Ambientazione di Sarakon, può essere facilmente utilizzato in un qualsiasi scenario di stampo medioevale *low-fantasy*. Come si avrà modo di vedere, la figura del Druido che intendiamo presentare con queste regole non ricopre infatti un ruolo centrale all'interno del *setting* di gioco: i Druidi vengono visti come individui posti ai margini della società, inclini più a criticarne le abitudini e lo stile di vita che non a farne effettivamente parte. Per questo motivo, potranno essere facilmente introdotti in qualsiasi ambientazione, purché il Master riesca a gestirne l'impatto, sia pure non determinante, in termini di numero e visibilità.

Il Druidismo.

Al fine di collocare la figura del Druido all'interno dell'ambientazione di gioco, si tenga presente la forte componente rituale che ne caratterizza la vita e l'operato: il Druido è un individuo spesso considerato bizzarro, la cui esistenza ai margini della società si traduce spesso in devianza (supposta o reale); i Druidi sono non di rado visti come dei ciarlatani, dei disadattati figli di un'epoca che non esiste più: la loro vita in comunità isolate, organizzate in armonia con la natura e in linea con uno stile di vita ricco di tradizioni, feste e riti difficili da comprendere, li rende spesso odiati e malvisti dalla popolazione "civile": al tempo stesso, la tradizione di cui sono depositari, che si rifà alle più antiche forme di venerazione degli Spiriti della Natura presenti nel Continente in epoche ancestrali, li rende dei personaggi di grande profondità, di notevole fascino per la gente comune non influenzata dall'oscurantismo operato dalla Chiesa e di indubbio spessore per qualsiasi appassionato di storia e di antiche civiltà.

Il Potere Druidico.

Passando gran parte del loro tempo a contatto con la Natura allo stato puro, ancora incontaminata dagli insediamenti umani, i Druidi ne apprendono il funzionamento e sviluppano con lei una sorta di rapporto empatico: i più ricettivi tra loro ricevono dagli Spiriti che albergano in essa particolari capacità comunicative, che li rendono in grado di sfruttarne l'immenso potenziale veicolandone il flusso per mezzo del proprio corpo e della propria attività: queste capacità paranormali, le cui origini affondano nell'alba dei tempi, prendono il nome di Potere Druidico: non tutti i Druidi sono dotati di questo Potere, che nella maggior parte dei casi è visto come un premio: un vero e proprio dono, prerogativa di pochi, che la Natura fa a chi si impegna a vivere secondo i suoi dettami e a stretto contatto con lei.

Come si avrà modo di vedere, i Poteri dei Druidi richiedono una personalità spiccata e una preparazione fisica e psichica notevole, che coinvolge moltissime abilità (come il Cantare o l'Atletica) normalmente non considerate da altri sistemi in relazione alla preparazione di talismani o al lancio di un incantesimo: questo, insieme alla grande varietà di campi d'azione ricoperti dai suoi poteri, rende il Druido un personaggio estremamente eclettico ma scarsamente specializzato, capace di spaziare dalla preparazione di pozioni ai riti propiziatori, dal controllo degli elementi alla realizzazione di talismani protettivi (o di sventura). L'intento principale è quindi quello di dare una caratterizzazione precisa ad una classe spesso ridotta all'infelice ruolo di "surrogato" del Mago.

I Druidi e la Società.

Gli stili di pensiero e di vita dei Druidi poco si adattano all'organizzazione propria della maggior parte dei Paesi del Continente ed alle sue estreme autorità, quella politica e quella religiosa; i confini posti dall'uomo non hanno alcun valore per il Druido, che non può effettuare distinzioni territoriali in quello che è visibilmente un ambiente unico nelle sue perfette armonie: ed anche la religione, tollerata e persino condivisa nei fini e nei valori che propugna, viene vista come una interpretazione mediata e "successiva" delle antiche forze naturali, di quegli stessi Spiriti della Natura che i Druidi chiamano con il loro primigenio nome; vi è poi una contrapposizione netta e polemica per quanto riguarda la diffusione della dottrina religiosa, che spinge ad accettare come unica verità quella che, per i Druidi, resta soltanto una delle tante possibili interpretazioni.

Le Comunità Druidiche e il *Santuario*.

Il forte atteggiamento polemico che contraddistingue la figura del Druido rende impossibile una sua piena integrazione in una società organizzata e strutturata come quella presente nelle città e nei paesi del Continente. Complice la difficile integrazione con le comunità urbane o rurali, molti Druidi hanno scelto la via dell'ascesi e dell'esistenza solitaria. Tuttavia, in molti casi un numero di Druidi sufficientemente grande riesce ad organizzarsi in una struttura comunitaria comune, nella quale è possibile vivere a stretto contatto con la Natura ed osservando le tradizioni dimenticate per raggiungere un più stretto contatto con essa: questi raggruppamenti, che nella maggior parte dei casi prendono la forma di veri e propri villaggi, sono noti con il nome di comunità druidiche. Al loro interno troviamo un notevole numero di Druidi, spesso provenienti dai più remoti angoli del Continente, riuniti nella celebrazione delle tradizioni antiche, nei riti ciclici e nel recupero dei valori "puri" della Natura.

Nella maggior parte dei casi, una comunità druidica viene "fondata" da un Druido Anziano, particolarmente ricettivo ed in grado di poter "scegliere" un luogo in cui gli Spiriti della Natura siano realmente forti e liberi di esprimersi: questo luogo, spesso caratterizzato da un imponente monumento naturale (una cascata, un altipiano, un albero secolare, un circolo di rocce imponenti), è detto Santuario. Esso diventa il cuore ed il polmone della comunità, la sua ragion d'essere, ed il punto di riferimento di ciascun Druido che ne farà parte: la preservazione del Santuario, che difende la comunità e da essa viene contemporaneamente difeso, è l'obiettivo più importante per chiunque riesca a sentirne la forza e l'importanza. Tenendo presenti queste linee generali, il Master sarà libero di organizzare le comunità druidiche all'interno della propria ambientazione.

Utilizzo dei Poteri dei Druidi.

I druidi sono caratterizzati dall'Abilità Speciale **Potere Druidico (PotD)**, che nel sistema di Myst assume un Costo di Base pari a 20 ed un Costo Progressivo pari a 2.

Potere Druidico CdB 20, CP 2
--

Per mezzo di tale abilità sarà possibile effettuare il lancio dei Poteri: ciascuno di essi costerà al Druido un certo numero di punti, che andranno sottratti direttamente al **punteggio attuale** di tale abilità. Con il termine **punteggio attuale** ci si riferisce al quantitativo di Potere ancora non speso, inizialmente pari al **punteggio totale** dell'abilità e destinato a scendere a seguito dell'utilizzo di uno o più Poteri.

Qualora il **punteggio attuale** non fosse sufficiente a coprire il costo del Potere, il Druido non potrà farne uso fino a quando esso non si sarà ricaricato a sufficienza. Il punteggio attuale si ricarica al ritmo di 1d10 punti per ogni notte di riposo, a discrezione del Master; ovviamente, non potrà superare in alcun modo il **punteggio totale** posseduto dal Personaggio nell'Abilità corrispondente.

Lancio dei Poteri.

Per lanciare un Potere Druidico, è spesso necessaria una preparazione che può protrarsi anche per ore, coinvolgendo l'utilizzo di varie Abilità. Una volta effettuata la preparazione (che potrebbe aver bisogno di reagenti o ingredienti specifici, che andranno introdotti e contestualizzati nell'Ambientazione), il Druido potrà lanciare il Potere secondo le regole previste: nel caso di lancio durante un'azione di Combattimento, il Druido non dovrà far altro che dichiarare la sua intenzione di far uso del potere: da quel momento in poi, indipendentemente da ciò che gli accadrà, il Potere si verificherà al termine della durata prevista (salvo diversamente indicato): tale regola resterà valida persino in caso di morte del Druido. Questo perché la forza che il Druido scatena non proviene dal suo corpo, ma dalla Natura stessa, la cui azione si verificherà indipendentemente dagli eventi successivi alla sua invocazione: l'eventuale ferimento (o morte) del Druido avranno quindi l'unico esito di completarne il richiamo.

In termini di gioco, il lancio dei poteri avviene secondo le normali regole: Potere Druidico si comporta come una normale Abilità Secondaria, da utilizzare sotto Volontà: affinché il Potere riesca, il Tiro deve essere uguale o superiore alla Difficoltà indicata. Ovviamente, ai fini del Tiro andrà considerato il **punteggio attuale** ancora disponibile al Druido.

<p>Volontà + Potere Druidico + 3d10 (<i>open-ended</i>)</p>

Apprendimento dei Poteri.

Ogni Druido si scopre tale attraverso la manifestazione di una singola facoltà sovranaturale, che lo rende particolarmente sensibile alla Natura ed al suo linguaggio. Il Master dovrà scegliere, compatibilmente con i desideri del Giocatore e con il tipo di Personaggio che egli desidera creare, il Potere più adatto da assegnare: il Giocatore dovrà immaginare che il proprio PG abbia sempre convissuto con quel particolare Potere, e regolare di conseguenza la propria interpretazione: si ricorda infatti che il Potere Druidico dipende direttamente dal livello di affinità che si crea tra il Druido e la Natura, e scomparirà ben presto se il Personaggio non rispetterà tale legame.

Al contrario, il corretto utilizzo del Potere in situazioni critiche ed il rispetto nei confronti della Natura e dei suoi figli saranno il modo migliore per apprendere nuovi Poteri.

Ogni volta che il Druido verrà a trovarsi nei pressi di un Santuario, o in una zona dove la voce della Natura è particolarmente forte (una cascata nel mezzo delle montagne, una fitta foresta, un vulcano), dovrà cercare di entrare in simbiosi con essa fino a sentirne la voce, di ascoltarla, di parlarle: un tentativo che non sarà sempre facile, e che spesso si tradurrà in ore o giorni di estenuanti e faticose meditazioni in condizioni ostili. Di tanto in tanto, la Natura potrebbe comunicare al Druido l'esistenza di un pericolo, una minaccia prossima o vicina: sarà a quel punto che il Personaggio dovrà assolvere alla sua funzione di custode della Natura, e fare del suo meglio per risolvere la situazione. In conseguenza di simili traguardi (che non di rado possono essere lo spunto per avventure e campagne), il Master potrà ritenere opportuno ricompensare il Druido con un Potere aggiuntivo, risultato tangibile della nuova e più profonda affinità che lo lega alle forze naturali.

Altre possibilità per l'apprendimento dei Poteri si possono trovare nelle comunità Druidiche: entrando a vivere all'interno di una comunità, rispettandone le regole ed osservandone i dettami, il Druido potrà (a discrezione del Master) approfondire le sue capacità comunicative e ricettive nei confronti della Natura: non di rado, per ottenere questo sarà necessario farsi carico delle sorti e del destino di quella stessa comunità: anche questi possono essere ottimi spunti per costruire avventure e campagne attorno alla figura del Personaggio.

Elenco dei Poteri.

Nelle pagine seguenti, segue un elenco dei Poteri Druidici comprensivo di spiegazioni sul funzionamento e note per il Master: ovviamente, vi saranno casi in cui occorrerà adattare gli effetti del Potere, o interpretarne il senso nel modo giusto. Il Master sarà padrone di prendere questo tipo di decisioni autonomamente, cercando di evitare che gli scopi del Potere vengano falsati, ed il loro senso stravolto da eventuali utilizzi bizzarri o eccessivamente strumentali.

ACCLIMATAMENTO

TEMPO: 3 Round

DIFFICOLTA': 45

GITTATA: Solo su chi beve la sostanza

DURATA: Variabile (a seconda della concentrazione, e a discrezione del Master)

COSTO [PotD]: 7

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà impastare dell'acqua, mescolando insieme foglie di aconito e lingue di drago (Tiro di Alchimia, Difficoltà 50): l'impasto dovrà essere effettuato a mani nude. Se il Potere avrà effetto, dopo alcuni secondi si formerà un liquido denso e cremoso, di colore biancastro, in quantità sufficiente per essere ingerito da 1 persona.

Questo Potere avrà effetto sul Druido o su qualsiasi altro essere vivente a cui verrà fatta bere la sostanza risultante dalla preparazione: il corpo del Druido o del PG vittima, che deve ingerire il composto dei reagenti, si abitua all'ambiente circostante (ovvero, quello a cui viene sottoposto immediatamente dopo l'ingerimento della sostanza): non risolve i problemi di fame e sete, ma consentirà ad esempio di non subire gli effetti di caldo, freddo, acido, persino di ridurre considerevolmente i danni da ghiaccio e/o da fuoco: l'acclimatamento richiede 4 round per aver luogo, durante i quali il corpo dovrà necessariamente subire il 100%, 75%, 50%, 25% degli effetti di ciò a cui si vuole acclimatare: allo scadere dell'incantesimo, il PG non sarà più protetto e subirà per intero tutti gli effetti. Il Potere sembra avere effetti considerevoli anche se utilizzato per "acclimatarsi" contro sostanze velenose, gas o situazioni in cui è difficile respirare. Non consente comunque di respirare sott'acqua, anche se riduce fortemente il bisogno di ossigeno.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

ACQUE PLACIDE

TEMPO: 3 Round

DIFFICOLTA': 40

GITTATA: Raggio di 1 metro per ogni punto di PD impiegato

DURATA: Variabile (vedi sotto)

COSTO [PotD]: 1 per metro

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà rivolgersi all'acqua, intonando sottovoce il complesso Cantico dei Sette Mari (tiro di Cantare avente una Difficoltà pari a 60).

Questo Potere calma le onde e le correnti attorno al Druido, per un raggio (in metri) equivalente ai punti di Potere Druidico aggiuntivi impiegati. Ha una durata in minuti estremamente variabile, a seconda della violenza delle correnti e dello specchio d'acqua attraversato. Il Potere seguirà il Druido nei suoi spostamenti.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

ALTERAZIONE DELLA TEMPERATURA

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTÀ: 60

GITTATA: 10-100 Metri quadrati (vedi sotto)

DURATA: Per quanto dura il canto

COSTO [PotD]: 1 per ogni 2 gradi di differenza +1 ogni 2 metri

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà intonare ripetutamente alcune strofe del Canto dei Sette Venti, ad una velocità variabile a seconda dell'escursione termica che ha intenzione di creare (per la Difficoltà vedi sotto).

Recitando con successo questa antica litania (Tiro di Cantare avente Difficoltà 50-70 a seconda dei gradi), il Druido sarà in grado di abbassare o di alzare la temperatura in un'area compresa tra i 10 e i 100 Metri Quadrati (2 Metri per punto speso). L'escursione termica sarà graduale, e dipenderà in grande misura dalla concentrazione del Druido e dai suoi tiri di Cantare. Sarà possibile utilizzare questo Potere sia per rendere una zona più vivibile, che per peggiorarne ulteriormente le condizioni di sopravvivenza: il Potere non ha una durata precisa, ma cesserà immediatamente di aver luogo non appena il Druido smetterà per qualsiasi motivo di cantare (il Tiro di Cantare andrà effettuato ogni ora, con le penalità del caso dovute a fame, sete e sonno).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

ANTIDOTO

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTÀ: 50

GITTATA: N/A

DURATA: 24 ore

COSTO [PotD]: 8

PREPARAZIONE: Bacche di Xensedrina, Ginseng, Aconito, Arnica montana (Tiro di Alchimia, Difficoltà 50)

Il Druido dovrà mescolare in acqua calda le componenti indicate, per poi versare il tutto in un contenitore dove dovrà essere fatto colare (se disponibile) il veleno (o i veleni) per i quali ha interesse a preparare l'antidoto: in quel preciso istante dovrà rivolgere una preghiera alla Natura, effettuando il Tiro di Potere Druidico avente la Difficoltà indicata. Se il Tiro avrà successo, l'antidoto renderà chi lo berrà immune a tutti i veleni con cui è stato preparato ed incrementerà di 15 punti il punteggio di Resistenza a Veleni e Malattie per tutti gli altri tipi di veleno per 24 ore. In caso contrario, non soltanto l'antidoto non avrà effetto, ma la sfortunata vittima dovrà effettuare i Tiri del caso per difendersi dagli stessi veleni ingeriti. L'antidoto non è di nessun aiuto contro veleni già presenti all'interno dell'organismo, i quali possono essere combattuti solo con il Potere di **Cura dal Veleno**.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

ASCOLTO DELLA TERRA

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 60

GITTATA: N/A

DURATA: Istantanea

COSTO [PotD]: 8+4 per ogni Km

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà rivolgersi agli spiriti della terra, intonando sottovoce un complesso canto antico (tiro di Cantare avente una Difficoltà pari a 65): dovrà inoltre scavare nel terreno fino a trovare una piccola radice, che dovrà toccare delicatamente (senza rovinarla) per tutta la durata del Potere.

Attaccando il proprio orecchio al suolo, il Druido sarà in grado di sentire le vibrazioni provocate da tutte le creature presenti per un raggio di un numero di Km equivalenti ai punti di PD aggiuntivi impiegati. Il rumore sarà più o meno forte a seconda della vicinanza delle creature; inoltre, il Druido potrà distinguere i rumori provenienti da più gruppi differenti, avendo un'idea molto approssimativa del numero di creature presenti in ciascun gruppo.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

BAMBOLA DELLA POSSESSIONE

TEMPO: Alcuni minuti (per costruire la bambola), Istantaneo una volta che bambola sarà stata costruita.

DIFFICOLTA': 60 o più (vedi sotto)

GITTATA: Vedi sotto

DURATA: 12 ore

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà procurarsi stoffa, corda, fango ed una parte del corpo della vittima (un dente, un capello, ecc.): dovrà poi costruire la bambola, inserendo al suo interno la parte del corpo della vittima.

Tramite questo rituale il Druido potrà condizionare le azioni di un uomo. Per resistere bisogna superare, tramite un Tiro di Freddezza, il Tiro di PotD del Druido. La possessione varierà a seconda del Tiro effettuato dal Druido, che dovrà impartire le istruzioni sussurrandole alla bambola e/o muovendola nel modo opportuno.

RISULTATI DEL TIRO

- | | |
|-----------|---|
| 60 | Possessione parziale: il Druido potrà spingere il soggetto a compiere molteplici azioni, che la vittima potrà contrastare effettuando un Tiro di Freddezza (Difficoltà 60). |
| 65 | Possessione parziale: il Druido potrà spingere il soggetto a compiere molteplici azioni, che la vittima potrà contrastare effettuando un Tiro di Freddezza (Difficoltà 70). |
| 75 | Possessione praticamente totale, il Druido potrà spingere il soggetto a compiere qualsiasi azione, escluso l'auto danneggiarsi. |
| 90 | Possessione totale: il Druido potrà spingere il soggetto a compiere qualsiasi azione, ivi compreso l'auto danneggiarsi. |

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

BREZZA

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 45

GITTATA: Vedi sotto

DURATA: Alcuni minuti

COSTO [PotD]: 5 +1 per metro (vedi sotto)

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà chiudere gli occhi e rivolgersi agli spiriti dei Venti e dell'Aria, facendo con le mani un gesto in direzione della brezza.

Questo Potere permette di creare una leggera brezza attorno al Druido, orientata verso la direzione voluta, per un raggio pari a tanti metri quanti sono i suoi punti di Potere Druidico.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

CECITA'

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 55

GITTATA: Portata di Tiro

DURATA: A seconda del Tiro (vedi sotto)

COSTO [PotD]: 8

PREPARAZIONE: Foglia del Male, terriccio.

Il Druido dovrà tritare le foglie insieme al terriccio, per poi lanciare il tutto in direzione dell'individuo o degli individui che si desiderano accecare (effettuando, oltre al Tiro di Potere Druidico, un Tiro di Lanciare Oggetti con bonus a discrezione del Master per via dell'elevata frammentazione del terriccio): chiunque venga colpito, in qualsiasi parte del corpo ed indipendentemente da vestiti ed armature, dovrà effettuare un Tiro di Volontà + Freddezza + 3d10 maggiore o uguale al Tiro del Druido per non restare completamente cieco fino al termine della durata del Potere.

RISULTATI DEL TIRO

- 55 La vittima resterà cieca per alcuni minuti.
- 60 La vittima resterà cieca per 1d6 ore.
- 65 La vittima resterà cieca per 24 ore.
- 70 La vittima resterà cieca per 1d3 giorni.
- 75 La vittima resterà cieca per 2d6 giorni.
- 80 La vittima resterà cieca per 3d10 giorni (open-end)

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

COMUNICAZIONE CON GLI ANIMALI

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTÀ: 40 o più (in caso di animali diversi, occorrerà un Tiro per ciascun animale)

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: fino a 1 ora

COSTO [PotD]: 5 per animale (10-15 per un piccolo gruppo omogeneo di animali, a discrezione del Master).

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà avvicinare l'animale o gli animali (effettuando un Tiro di Affinità Animale avente Difficoltà variabile, a seconda del tipo e dell'aggressività di quest'ultimo) e convincerlo (o convincerli) a "fidarsi di lui": una volta stabilito il contatto, potrà effettuare il Tiro di Potere Druidico.

Utilizzando questo Potere, il Druido potrà instaurare una forma di comunicazione empatica con uno o più animali che sarà riuscito ad avvicinare. La buona riuscita di questo potere dipende dallo stato d'animo dell'Animale in rapporto alla figura del Druido: quanto più egli sarà libero da bisogni e preoccupazioni, e si sentirà affine al Druido ed alle sue intenzioni, tanto più seguirà la guida di quest'ultimo, arrivando anche a mettere a rischio la sua stessa vita, se necessario: il Druido dovrà sempre tenere presente che la Comunicazione non dovrà essere una imposizione o una forma di controllo: si rivolge agli animali da pari a pari, non come un padrone a dei servi: per questo motivo qualsiasi tipo di comando, imposizione, o direttiva volta a sacrificare loro stessi per la salvaguardia o la protezione del Druido o per trarne vantaggi verrà avvertita come ostile e gli animali si regoleranno di conseguenza.

Questo potere può rivelarsi estremamente potente se utilizzato nelle situazioni in cui il druido fa gli interessi dell'ambiente a cui gli animali appartengono: in tutti i casi in cui gli interessi del Druido coincidono con quelli dell'animale (o dell'ecosistema in cui egli vive), quest'ultimo sarà disposto a seguire le indicazioni del Druido fino ai sacrifici più costosi.

RISULTATI DEL TIRO

- 40 Il Druido è capace di identificare precisamente i sentimenti di un animale e di comunicargli i propri.
- 45 Il Druido è capace di ottenere un'informazione precisa da un animale su ciò che ha fatto o percepito nelle ultime 24 ore.
- 50 Il Druido è capace di ottenere alcune informazioni precise da un animale su ciò che ha fatto o percepito negli ultimi tempi.
- 55 Il Druido può comunicare liberamente con un animale, scambiando con lui informazioni su quanto accaduto: potrà anche pregarlo di effettuare alcune azioni, senza però avere alcuna garanzia particolare che l'animale esegua quanto richiesto.
- 60 Il Druido può comunicare liberamente con un animale, scambiando con lui informazioni su quanto accaduto: potrà ottenere da lui un servizio, che viene generalmente compiuto dall'animale purché non ne metta in pericolo la vita.
- 65 Il Druido può comunicare liberamente con un animale, scambiando con lui informazioni su quanto accaduto: potrà inoltre ottenere da lui una piena collaborazione: l'animale sposerà la causa del Druido e ne seguirà fedelmente le indicazioni.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

CRESCITA ANIMALE 1: ALTERAZIONE

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 40

GITTATA: Portata Visiva

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 5

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà concentrarsi, intonando una lenta e sommessa litania (Cantare, Difficoltà 40)

Con questo potere, il Druido sarà in grado di modificare le dimensioni di una pianta di piccole o medie dimensioni (rampicanti, cespugli, rovi, arbusti, etc.), facendole crescere fino al doppio delle loro dimensioni originarie. La “traiettoria” della pianta potrà essere indicata a grandi linee, ma non dovrà in alcun modo essere contraria ad un possibile sviluppo naturale della stessa (una pianta rampicante potrà avvilupparsi ad una gamba o lungo un muro in un modo più o meno preciso, ma non potrà ad esempio intrappolare una persona, formare un ponte, o una zattera, o simile).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Un fallimento del tiro di PotD causerà l'assoluta inefficacia del potere, salvo diverso avviso del Master.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

CRESCITA ANIMALE 2: RAMIFICAZIONE

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 50

GITTATA: Portata Visiva

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 10

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà concentrarsi, intonando una lenta e sommessa litania (Cantare, Difficoltà 50)

Con questo potere, il Druido sarà in grado di modificare le dimensioni di una pianta di qualsivoglia dimensioni (eccezion fatta per alberi particolarmente grossi), facendole crescere fino a tre volte le loro dimensioni originarie: la “traiettoria” della pianta potrà essere indicata a grandi linee, ma non dovrà in alcun modo essere contraria ad un possibile sviluppo naturale della stessa: a differenza del grado 1 di questo potere, il controllo del Druido è maggiore, e sarà possibile indirizzare lo sviluppo della pianta in modo da occludere passaggi, “sigillare” porte, o imprigionare una persona.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Un fallimento del tiro di PotD causerà l'assoluta inefficacia del potere, salvo diverso avviso del Master.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

CRESCITA ANIMALE 3: PROLIFERAZIONE

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 50

GITTATA: Portata Visiva

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Pozione preparata con Radice di Omenoss, Limatura di Ferro, Sale. Il Druido dovrà concentrarsi, intonando una lenta e sommessa litania (Cantare, Difficoltà 50)

Il Druido dovrà preparare innanzi tutto una pozione con i Reagenti indicati (Tiro di Alchimia [Diff 40]). In seguito, dovrà gettare la pozione sulla pianta (o sui rovi, o sulle radici) di cui intende modificare le dimensioni, ed intonare una lenta litania per tutto il Round successivo (effettuando il Tiro di PotD, stavolta a Diff 60): se tutto sarà stato preparato correttamente, la pianta crescerà a seconda della volontà del Druido (compatibilmente con quella del Master). Il costo in PotD verrà deciso dal Master a seconda delle dimensioni della pianta.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

La preparazione della pozione è fondamentale: un fallimento del tiro di Alchimia, unito a un successo del tiro di PotD, causerà la realizzazione di una pozione dagli effetti imprevedibili (la pianta potrà seccarsi, rimpicciolirsi o comunque reagire in modo strano alla volontà del Druido.

Un fallimento di uno dei due tiri di PotD causerà l'assoluta inefficacia del potere, salvo diverso avviso del Master.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

CURA DAL VELENO

TEMPO: Alcuni Round

DIFFICOLTA': 55

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 10

PREPARAZIONE: Bacche di Xensedrina, Ginseng, Aconito, Arnica montana, Veleno da neutralizzare (Tiro di Alchimia, Difficoltà 50)

Il Druido dovrà macerare i componenti in un pestello contenente poca acqua, fino a quando non otterrà un liquido denso e di aspetto simile ad una resina: occorrerà poi pungere la vittima avvelenata con un ago intriso da quella stessa resina ed effettuare il Tiro di Potere Druidico (Difficoltà 50 se si possiede il Veleno che si sta tentando di neutralizzare, 70 se non lo si possiede). Se il Tiro avrà successo, la vittima riuscirà a neutralizzare il Veleno nel giro di qualche minuto: in caso contrario, il Potere non sortirà alcun effetto.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

DISSIPAZIONE DELLA NEBBIA

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 60

GITTATA: N/A

DURATA: Istantanea

COSTO [PotD]: 8+4 per ogni Km

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà chiudere gli occhi e rivolgersi agli spiriti dei Venti e dell'Aria: nella mano destra dovrà stringere una radice secca, mentre nella sinistra dovrà sorreggere un contenitore. Durante il Potere, la radice comincerà a grondare acqua riempiendo progressivamente il contenitore.

Questo Potere permette di dileguare permanentemente la nebbia attorno al Druido, per un raggio di un numero di passi equivalente al numero di PD aggiuntivi impiegati. Questo Potere non accompagna il Druido nei suoi spostamenti.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

EMPATIA

TEMPO: Variabile (1 Round)

DIFFICOLTA': 40

GITTATA: N/A

DURATA: Alcuni minuti

COSTO [PotD]: 5

PREPARAZIONE: Nessuna.

Il cosiddetto “contatto empatico” tra il Druido e la Natura avviene in casi molto particolari, a volte anche senza il diretto controllo del Druido: egli potrà interrogare la Natura su determinate questioni, ma potrà anche ricevere messaggi, che di volta in volta sarà costretto a decodificare o a subire (effettuando il Tiro e spendendo i punti) se il Master lo riterrà opportuno. Si ricordi che la comunicazione avviene a livello empatico: non verranno comunicate parole o frasi, bensì sentimenti, sensazioni e stati d'animo.

EFFETTI COLLATERALI

Se il druido fallisce il Tiro di PotD, verrà aggredito dai “segnali” empatici della natura circostante in modo estremamente violento e a discrezione del Master: una foresta in fiamme (o in pericolo) potrebbe aprirgli delle ferite, o potrebbe fargli udire dei suoni (il “grido” della Natura). L'intensità dovrebbe variare a seconda dello scarto tra la Difficoltà (che può essere anche variabile) e il Tiro di PotD.

RISULTATI PARTICOLARI

In caso di 1-1-1: Si considerino gli effetti di cui sopra, aventi intensità massima.

ESTRAZIONE

TEMPO: 1 Round (per la preparazione), a seconda del Tiro (per l'Estrazione)

DIFFICOLTA': 55 o più (vedi sotto)

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà chiudere la mano a pugno, stringendo al suo interno una Radice di Zaam: potrà poi aprirla, e procedere all'Estrazione.

Il Druido potrà rimuovere un'organo interno: il corpo della vittima (pelle, ossa ed eventuali altri organi confinanti con quello che si desidera estrarre) diventa soffice al tocco: eventuali armature o vestiti impediscono all'incantesimo di aver luogo (occorre toccare la pelle). La vittima non proverà alcun tipo di dolore, ma subirà all'istante gli effetti dell'avvenuta rimozione. Il Potere non riesce ad ammorbidire le ossa molto dure, come quelle del cranio. Per rimuovere un organo specifico (specie con intenti benevoli) sarà necessario un punteggio minimo ed un Tiro di Curare avente Difficoltà pari alla situazione contingente (a discrezione del Master).

RISULTATI DEL TIRO

- 55** La mano del Druido penetrerà lentamente nel corpo della vittima in circa 5 Round.
- 60** La mano del Druido penetrerà lentamente nel corpo della vittima in 4 Round.
- 65** La mano del Druido penetrerà nel corpo della vittima in 3 Round.
- 60** La mano del Druido penetrerà nel corpo della vittima in 2 Round.
- 70** La mano del Druido penetrerà rapidamente nel corpo della vittima: il druido afferrerà l'organo in 1 Round.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

FATTURA

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 45

GITTATA: Portata visiva

DURATA: Variabile (vedi sotto)

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Occorre guardare la vittima negli occhi, compiere piccoli passi rapidi innanzi ad essa (Prova di Atletica, Difficoltà 50) e toccarla (Tiro di Corpo a Corpo, solo per toccare).

Esistono molteplici Fatture che un Druido può fare a una persona, a seconda di quanti punti di PotD ha intenzione di spendere:

Diminuzione di un'Abilità Primaria (1d6 giorni): 2 PotD per punto.

Diminuzione di un'Abilità Secondaria (1d6 giorni): 1 PotD per punto.

Diminuzione di un'Abilità Primaria (permanente): 10 PotD per punto.

Diminuzione di un'Abilità Secondaria (permanente): 5 PotD per punto.

Per resistere, occorre effettuare un Tiro di Volontà + Volontà + 3d10 maggiore o uguale al Tiro di PotD del Druido.

EFFETTI COLLATERALI

Il primo essere umano che verrà toccato o toccherà il druido entro 2 round dal lancio della Fattura ne verrà colpito; se ciò non dovesse avvenire, gli effetti della Fattura si riverseranno sul Druido.

RISULTATI PARTICOLARI

In caso di 1-1-1: Gli effetti della Fattura si riverseranno immediatamente sul Druido.

In caso di 9-9-9: Gli effetti della Fattura si riverseranno immediatamente su tutti gli individui nel raggio di 10 metri dal Druido (tranne lui).

FOLGORE

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 60

GITTATA: Fino a 25 metri

DURATA: Istantanea

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà sollevare il bastone verso il cielo, pronunciare la parola “H’eft” e chiudere gli occhi: nell’istante immediatamente successivo, un poderoso fulmine colpirà la punta del bastone con un incredibile effetto visivo; il Druido dovrà a quel punto aprire gli occhi, puntare il bastone verso il bersaglio, e pronunciare la parola “T’feh”.

Questo potere potrà essere utilizzato all’aperto, e solo con condizioni atmosferiche adeguate (nuvole, pioggia, temporale), a seconda delle quali la Difficoltà varierà (a discrezione del Master). Se tutto andrà per il verso giusto, dal bastone si sprigionerà una forte scarica elettrica (parte del fulmine precedentemente richiamato) che andrà a colpire la vittima designata provocandogli un dolore violentissimo, simile a quello di una forte scossa: ogni arto subirà 1d6/2 Pd da scossa: un risultato di “6” sul dado infliggerà, oltre ai 3 Pd da scossa, un ulteriore 1d6/2 danni da bruciatura. I vestiti e gli oggetti subiranno danni a seconda della loro composizione e della violenza della scarica sull’arto dove si trovavano al momento dell’impatto con la scarica: in aggiunta ai danni, la vittima avrà inoltre un malus di -20 su tutti i Tiri per lo svenimento a causa del forte shock; le ferite della scarica non peggiorano e non necessitano di alcuna stabilizzazione.

Al termine del Potere, il Druido perderà 1d2 Pd al braccio che reggeva il bastone, dovrà effettuare un Tiro di Resistenza (Diff. 60) per evitare di perdere i sensi a causa dell’enorme sforzo, e sarà comunque impossibilitato ad utilizzare altri Poteri per diversi Round.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

FOSSATO

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTÀ: 55

GITTATA: Portata Visiva

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 8

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà battere le mani, fissando intensamente la zona interessata: è necessaria una grandissima concentrazione (check di Volontà, con penalità variabili a discrezione del Master a seconda delle azioni del Druido).

Con questo Potere, il Druido potrà far sprofondare intere zone di terreno (non roccioso), creando ampie voragini che franeranno immediatamente su se stesse: questi “fossati”, che avranno una profondità di circa 3 metri ed un diametro variabile tra i 3 e i 5, faranno sprofondare al loro interno qualsiasi essere vivente o oggetto che si dovesse trovare sopra di loro. Questo Potere, che sfrutta i naturali sommovimenti del territorio selvaggio e non contaminato dalla presenza dell'uomo, non potrà essere utilizzato in territori civilizzati o sui quali siano state edificate delle costruzioni di qualsivoglia tipo.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

IDIOSINCRASIA ANIMALE

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 45

GITTATA: Portata Visiva

DURATA: Variabile (a discrezione del Master)

COSTO [PotD]: 7

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà recitare l'Antico Cantico dello Spirito Nigh-Mathua (Difficoltà 60)

Il Druido dovrà recitare un canto (Tiro di Cantare avente Difficoltà pari a quella del lancio del Potere) puntando un dito verso la vittima prescelta: da quel momento in poi, qualsiasi animale o insetto proverà una grande avversione nei confronti del bersaglio, arrivando ad attaccarlo nella maggior parte dei casi. Questo potere, poco utile nei centri urbani, ha una grandissima efficacia negli spazi aperti e nelle foreste per via dei numerosi disagi che provoca alla vittima (che verrà perseguitata da insetti, ragni, e da ogni sorta di animali selvatici presenti nei dintorni).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INDIVIDUAZIONE DELLA MATERIA

TEMPO: Alcuni Round

DIFFICOLTA': 60

GITTATA: Molti Chilometri

DURATA: Fino a quando il Druido mantiene la concentrazione.

COSTO [PotD]: 12

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà procurarsi un bastone a forma di Y ed un campione della materia che intende ricercare: subito prima del lancio del Potere, dovrà inoltre intonare il Cantico dei Sette Venti (Tiro di Cantare, Difficoltà 60).

Il Druido dovrà prendere in mano il bastone, e metterlo a contatto con il liquido (o minerale): pochi istanti dopo, riceverà tramite le vibrazioni del bastone un'indicazione sulla direzione (e sulla distanza, e magari sulla quantità) dei giacimenti di quella stessa materia presenti nelle vicinanze (un fiume o un lago per l'acqua, un filone nel caso di minerali, etc.). Questo potere tende a funzionare meno se il materiale è "imprigionato" entro grandi volumi di terra o pietra (a discrezione del Master): nonostante la grande utilità del Potere, i Druidi sono estremamente restii ad utilizzarlo per trarne vantaggio (ad esempio, per scoprire giacimenti minerari di grande valore, da sfruttare per trarne un guadagno economico).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INFLIGGI PIAGHE

TEMPO: Alcuni Round (per l'impasto), 1 Round (per il Tiro)

DIFFICOLTA': 55

GITTATA: Portata di tiro

DURATA: A seconda del Tiro (vedi sotto)

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Foglia del Male, Lingue di Drago (Tiro di Alchimia, Difficoltà 55)

Il Druido dovrà preparare in precedenza un impasto con i componenti, per poi mescolare il tutto con terra, farina e sangue fino ad ottenere una sorta di fango di colore marrone chiaro. Egli dovrà poi tirare questa sostanza addosso alla vittima designata, cercando di farla andare in contatto diretto con la pelle (ed effettuando contestualmente il Tiro di Potere Druidico). Se l'impasto toccherà la pelle della vittima, questa dovrà effettuare un Tiro di Costituzione + Resistenza a Veleni e Malattie + 3d10 avente Difficoltà pari al risultato del Tiro del Druido: in caso di fallimento, sul corpo della vittima faranno la loro comparsa numerose dolorosissime piaghe, che provocheranno dolori atroci (specialmente se indossa armature o vestiti particolarmente ingombranti): muoversi diventerà molto faticoso, e tutti i Tiri sotto Destrezza ed Atletica subiranno una penalità di -25 fino al termine della durata del Potere. Al suo scadere, le piaghe svaniranno all'istante senza lasciare traccia alcuna.

RISULTATI DEL TIRO

- 55 Le piaghe scompariranno entro 3d10 minuti (open-end)
- 60 Le piaghe scompariranno entro 1d6 ore
- 65 Le piaghe scompariranno entro 24 ore
- 70 Le piaghe scompariranno entro 1d3 giorni
- 75 Le piaghe scompariranno entro 2d6 giorni
- 80 Le piaghe scompariranno entro 3d10 giorni (open-end)

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INFLIGGI PUSTOLE

TEMPO: Alcuni Round (per l'impasto), 1 Round (per il Tiro)

DIFFICOLTA': 55

GITTATA: Portata di tiro

DURATA: A seconda del Tiro (vedi sotto)

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Foglia del Male, bacche di Xensedrina (Tiro di Alchimia, Difficoltà 55)

Il Druido dovrà preparare in precedenza un impasto con i componenti, per poi mescolare il tutto con terra, farina e sangue fino ad ottenere una sorta di fango di colore marrone chiaro. Egli dovrà poi tirare questa sostanza addosso alla vittima designata, cercando di farla andare in contatto diretto con la pelle (ed effettuando contestualmente il Tiro di Potere Druidico). Se l'impasto toccherà la pelle della vittima, questa dovrà effettuare un Tiro di Costituzione + Resistenza a Veleni e Malattie + 3d10 avente Difficoltà pari al risultato del Tiro del Druido: in caso di fallimento, il corpo della vittima faranno si ricoprirà di centinaia di piccole e dolorosissime pustole, che cresceranno fino ad esplodere provocando un dolore atroce: qualsiasi azione della vittima sarà fortemente penalizzata a causa dei dolori improvvisi e laceranti (penalità di -15 a qualsiasi Tiro). Allo scadere del Potere, le pustole svaniranno all'istante senza lasciare alcun tipo di ferita.

RISULTATI DEL TIRO

- 55 Le pustole scompariranno entro 3d10 minuti (open-end)
- 60 Le pustole scompariranno entro 1d6 ore
- 65 Le pustole scompariranno entro 24 ore
- 70 Le pustole scompariranno entro 1d3 giorni
- 75 Le pustole scompariranno entro 2d6 giorni
- 80 Le pustole scompariranno entro 3d10 giorni (open-end)

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INTERPRETAZIONE DELLE IMPRONTE

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 50

GITTATA: A Contatto

DURATA: N/A

COSTO [PotD]: 8

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà spezzare dei legnetti recitando un mantra: infilerà poi una foglia di ortica in ciascuno di essi, gettandoli sopra alle impronte sulle quali il Potere verrà utilizzato, seguendo un ritmo ben preciso con la mano (Tiro di Atletica, Difficoltà 50).

Utilizzando questo Potere su delle impronte lasciate sul suolo naturale, il Druido avrà un'idea molto precisa del numero di persone che le hanno lasciate, dei loro rispettivi pesi e razze, dell'andatura alla quale avanzavano oltre che del lasso di tempo trascorso dal loro passaggio. Se ci sono tracce di sangue insieme alle impronte, il mago è capace di valutare la gravità delle ferite che le hanno causate.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INTERPRETAZIONE DELLE STELLE

TEMPO: 1-5 Round

DIFFICOLTA': 60

GITTATA: N/A

DURATA: N/A

COSTO [PotD]: 10

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà fumare della Brionia prima del lancio dell'incantesimo.

Il druido potrà far uso di questo potere soltanto di notte e con un cielo sgombro da nubi, in cui sia possibile vedere le stelle: dovrà porre una domanda ad occhi chiusi, per poi alzare lo sguardo al cielo ed avere dalle stelle una risposta o un presagio. Le risposte delle stelle saranno vaghe, e comunque a discrezione del Master: il Druido potrà arrivare appena a sapere se il contesto del soggetto sul quale si concentra sarà favorevole o no (Esempio: Il Druido deve partire in viaggio; la strada che va ad intraprendere è infestata dai predoni. Se consulterà le stelle avendo in mente la strada che intende seguire, apprenderà che il suo viaggio potrà rivelarsi pericoloso). Questo Potere non potrà essere utilizzato per più di una volta nel corso della stessa notte: inoltre, se il Druido ne farà un uso troppo frequente nel corso dello stesso mese, la risposta delle stelle sarà sempre più vaga e generica (a discrezione del Master).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INTERROGAZIONE DELLE PIETRE

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 60

GITTATA: N/A

DURATA: Istantanea

COSTO [PotD]: 12

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà tracciare una linea per terra e prendere sette sassi in mano.

Il Druido lancerà i suoi sassi sopra la linea, ponendo in quel preciso momento una semplice domanda (incentrata sul passato, sul presente o sul futuro) alla quale sia possibile rispondere solo “sì” o “no”. Se la maggioranza dei sassi cadrà a destra della linea, la risposta sarà affermativa; se la maggioranza dei sassi cadrà a sinistra, la risposta sarà negativa. La risposta sarà automaticamente falsa in caso di fallimento del Potere, ma il Druido resterà nel dubbio. Se il Potere non potrà rispondere al quesito posto, un sasso cadrà esattamente sopra la linea, e gli altri cadranno tre a destra e tre a sinistra (a discrezione del Master).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INTIMITA' SPIRITUALE

TEMPO: 3 Round

DIFFICOLTA': 45 o più (vedi sotto)

GITTATA: N/A

DURATA: N/A

COSTO [PotD]: 5 + PD aggiuntivi (vedi sotto)

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà stringere in mano una radice di Mandragora, per poi toccare con essa una qualsiasi componente dello spazio nel quale si trova, mantenendo una profonda concentrazione.

Questo Potere può funzionare solo se il Druido avrà successo in un preliminare Tiro di Orientamento avente Difficoltà 60, e di un Tiro di Sopravvivenza, Geologia, Botanica o simile (a discrezione del Master ed a seconda del luogo naturale dentro il quale si trova) anch'esso avente Difficoltà 60. Questo Potere funziona solo nella natura: non può essere utilizzato in interni o dentro le cinta di una località; le visioni del Druido concernono esclusivamente il luogo in cui si trova, e varieranno a seconda del Risultato del Tiro. La Visione potrà essere più o meno confusa, a seconda del luogo, della sua "memoria" e a discrezione del Master.

RISULTATI DEL TIRO

(N.B.: Il Druido non avrà alcuna possibilità di scegliere un Risultato diverso da quello totalizzato)

40	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso dell'ultima ora: non spenderà PD aggiuntivi.
45	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso delle ultime sei ore: spenderà 2 PD aggiuntivi.
50	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso delle ultime dodici ore: spenderà 4 PD aggiuntivi.
55	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso delle ultime 24 ore: spenderà 6 PD aggiuntivi.
60	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso delle ultime due giornate: spenderà 7 PD aggiuntivi.
65	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso dell'ultima settimana: spenderà 8 PD aggiuntivi.
70	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso dell'ultimo mese: spenderà 9 PD aggiuntivi.
75	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso degli ultimi due mesi: spenderà 10 PD aggiuntivi.
80	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso degli ultimi tre mesi: spenderà 12 PD aggiuntivi.
85	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso degli ultimi sei mesi: spenderà 13 PD aggiuntivi.
90	Il Druido ha una visione di ciò che è successo intorno al luogo in cui si trova nel corso dell'ultimo anno: spenderà 15 PD aggiuntivi.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

INVOCAZIONE DI TEMPESTA

TEMPO: 5 Round

DIFFICOLTA': 40 o più (vedi sotto)

GITTATA: Variabile

DURATA: Variabile

COSTO [PotD]: 10 +PD Aggiuntivi (vedi sotto)

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà stringere in mano un impasto di acqua e foglie di Brionia e Lycopodio: dovrà inoltre chiudere gli occhi e spalancare le braccia, mettendosi in una posizione “a croce”, tenendo i pugni chiusi: dovrà poi effettuare l’Urlo del Grande Vento (Tiro di Cantare, Difficoltà 65) aprendo le mani, e lasciando cadere da esse le foglie bagnate.

Questo Potere può funzionare solo se il Druido avrà successo in un preliminare Tiro di Orientamento (Difficoltà 50) e di Sopravvivenza (Difficoltà 50): il potere influenza una zona molto estesa, dalle dimensioni estremamente variabili (a discrezione del Master ed a seconda del tipo di territorio: solitamente, copre intere zone, regioni o spazi a perdita d’occhio); il Druido deve trovarsi dentro la zona colpita. Gli effetti varieranno a seconda dei Risultati del Tiro.

RISULTATI DEL TIRO

(N.B.: Il Druido non avrà alcuna possibilità di scegliere un Risultato diverso da quello totalizzato)

- | | |
|----|---|
| 40 | Il cielo si copre e nasconde il sole o la luna e le stelle. Il Druido non spenderà PD aggiuntivi. |
| 45 | Il cielo si copre, e una pioggerella (in bella stagione) o del nevischio (in cattiva stagione) cominciano a cadere. La visibilità è ridotta a lunga distanza (-15 ai tiri di Individuare a 50 metri o più). Il Druido spenderà 2 PD aggiuntivi. |
| 50 | Il cielo si copre, e la pioggia (in bella stagione) o la neve (in cattiva stagione) cominciano a cadere. La visibilità è ridotta a media distanza (-15 ai tiri di Individuare a 25 metri o più). Il Druido spenderà 4 PD aggiuntivi. |
| 55 | Una leggera bruma scende sulla regione: la visibilità è ridotta a media distanza, e diventa difficile orientarsi (-15 ai Tiri di Individuare e Orientamento a 20 metri o più). Il Druido spenderà 6 PD aggiuntivi. |
| 60 | Il cielo si copre, e la pioggia (in bella stagione) o la neve (in cattiva stagione) cominciano a cadere. La visibilità è ridotta a media distanza (-15 ai tiri di Individuare e Orientamento a 10 metri o più). Inoltre si leva un forte vento in una direzione scelta dallo stregone. |
| 65 | Una fitta nebbia scende sulla regione: la visibilità è quasi nulla e diventa molto difficile orientarsi (-30 a tutti i Tiri di Individuare e Orientamento). Il Druido spenderà 8 PD aggiuntivi. |
| 70 | Un violento temporale, accompagnato da pioggia torrenziale (in bella stagione) o da una bufera di neve (in cattiva stagione) spazza la regione. Visibilità e orientamento diventano molto difficoltosi (-15 ai Tiri di Individuare e Orientamento), e un vento violento soffia in una direzione scelta dallo stregone. Il maltempo può provocare piccoli smottamenti e valanghe nelle regioni di montagna, e piene di media entità sulle rive dei corsi d'acqua. Il Druido spenderà 10 PD aggiuntivi. |
| 75 | Un violento temporale, accompagnato da grandine spazza la regione. Visibilità e orientamento diventano molto difficoltosi (-30 a tutti i Tiri di Individuare e Orientamento), e un vento violento soffia in una direzione scelta dallo stregone. Il maltempo può provocare piccoli smottamenti e valanghe nelle regioni di montagna, e piene di media entità sulle rive dei corsi d'acqua. Inoltre le colture vengono distrutte in tutta la zona colpita. Il Druido spenderà 12 PD aggiuntivi. |
| 80 | Una violenta tempesta spazza la regione. Visibilità e orientamento diventano molto difficoltosi (-30 a tutti i Tiri di Individuare e Orientamento), e un vento furioso soffia in una direzione scelta dallo stregone. Il maltempo provoca ingenti smottamenti e valanghe nelle regioni di montagna, e inondazioni allarmanti sulle rive dei corsi d'acqua. Inoltre le colture vengono distrutte in tutta la zona colpita. Il Druido spenderà 15 PD aggiuntivi. |
| 85 | Un uragano spazza la regione. Visibilità e orientamento diventano molto difficoltosi (-30 a tutti i Tiri di Individuare e Orientamento), e delle trombe d'aria soffiano in una direzione scelta dallo stregone. Il maltempo provoca grandi smottamenti nelle regioni di montagna, piene catastrofiche sulle rive dei corsi d'acqua e danni ingenti su tutte le abitazioni. Inoltre le colture vengono distrutte in tutta la zona colpita. Il Druido spenderà 20 PD aggiuntivi. |

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

LETTURA DELLE CENERI

TEMPO: qualche minuto

DIFFICOLTA': 45

GITTATA: N/A

DURATA: Vedi sotto

COSTO [PotD]: 7

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà toccare la cenere o i resti del fuoco che intende esaminare, con gli occhi chiusi: a seconda della quantità e dell'età della cenere, potrebbero volerci alcuni minuti.

Lanciando questo Potere su un campione di cenere, il Druido è in grado di determinarne l'origine (legno, tessuto, creatura ecc...) ed il lasso di tempo trascorso dalla combustione che ha generato la cenere. Inoltre, dopo qualche minuto di concentrazione, il Druido avrà una visione rapida e sfocata, simile ad un flash, di ciò che è successo attorno al fuoco quando stava ancora bruciando, "dal punto di vista del fuoco". Subito dopo la visione, il Druido avrà un forte giramento di testa (Tiro di Resistenza avente Difficoltà 50 per non perdere i sensi per alcuni minuti).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

MIMETISMO VEGETALE

TEMPO: Istantaneo

DIFFICOLTA': 40 o più (vedi sotto)

GITTATA: Raggio di 1 metro per ogni punto di PD impiegato

DURATA: 10-60 minuti

COSTO [PotD]: 10

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà gettarsi addosso della sabbia di mare o di fiume.

Con questo potere, il Druido potrà letteralmente “scompare” dalla vista di chiunque, mimetizzandosi nell’ambiente circostante. Questo potere, che funziona solo in prossimità di boschi, foreste e terreni con erba alta, arbusti o gruppi di alberi, provocherà una mimesi quasi perfetta con la vegetazione limitrofa, nascondendo il Druido non solo alla vista, ma anche a tutti gli altri sensi (udito, olfatto, sesto senso). Se il Druido resterà immobile, percepirlo sarà impossibile: muovendosi, resterà comunque mimetizzato ma sarà possibile individuarlo effettuando un tiro avente una difficoltà pari a 70 (se cammina) o 60 (se corre). Il costo del potere, in termini di PotD, dipende dalla densità della vegetazione circostante (5 in un bosco fitto, 10 in una macchia, 15 in un terreno coltivato).

RISULTATI DEL TIRO

- 40 Il Druido potrà beneficiare di un bonus di +15 all’abilità Nascondersi fin tanto che resterà nell’ambiente circostante.
- 45 Il Druido potrà beneficiare di un bonus di +30 all’abilità Nascondersi fin tanto che resterà nell’ambiente circostante.
- 50 Il Druido potrà mimetizzarsi nell’ambiente circostante (senza bisogno di effettuare Tiri): se resterà immobile, individuarlo sarà impossibile: qualora dovesse muoversi, sarà possibile individuarlo effettuando un Tiro di Individuare avente Difficoltà 60 (se si sposterà lentamente) o 50 (se si muoverà velocemente).
- 55 Il Druido potrà mimetizzarsi nell’ambiente circostante (senza bisogno di effettuare Tiri): se resterà immobile, individuarlo sarà impossibile: qualora dovesse muoversi, sarà possibile individuarlo effettuando un Tiro di Individuare avente Difficoltà 70 (se si sposterà lentamente) o 60 (se si muoverà velocemente).
- 65 Il Druido potrà mimetizzarsi nell’ambiente circostante (senza bisogno di effettuare Tiri): se resterà immobile, individuarlo sarà impossibile: qualora dovesse muoversi, sarà possibile individuarlo effettuando un Tiro di Individuare avente Difficoltà 80 (se si sposterà lentamente) o 70 (se si muoverà velocemente).
- 75 Il Druido potrà mimetizzarsi nell’ambiente circostante (senza bisogno di effettuare Tiri): se resterà immobile, individuarlo sarà impossibile: qualora dovesse muoversi, sarà possibile individuarlo effettuando un Tiro di Individuare avente Difficoltà 90 (se si sposterà lentamente) o 80 (se si muoverà velocemente).

EFFETTI COLLATERALI

Il fallimento del tiro di PotD causerà una mimesi fallita: il Druido, e solo lui, sarà convinto di essere perfettamente mimetizzato.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

MORMORIO DEI VENTI

TEMPO: 3 Round

DIFFICOLTA': 45

GITTATA: N/A

DURATA: qualche minuto

COSTO [PotD]: 7

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà rivolgersi al vento, intonando sottovoce il complesso Cantico dei Sette Venti (tiro di Cantare avente una Difficoltà pari a 60).

Questo Potere permette al Druido di ascoltare tutti i suoni portati dal vento, da una distanza in Km equivalenti al punteggio della sua Volontà. Questo incantesimo permette al mago di interpretare i rumori, anche molto distanti (come lo spostamento di una truppa, il rumore di una scaramuccia, i remi di una nave...), ma non gli permette di spiare le conversazioni. Questo incantesimo dura un numero di minuti estremamente variabile (a discrezione del Master), ed è efficace solo in alcune circostanze: non può essere utilizzato in ambiente chiuso o in assenza di vento.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

MORMORIO DELLE ONDE

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 60

GITTATA: N/A

DURATA: Istantanea

COSTO [PotD]: 8+4 per ogni ora

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà rivolgersi all'acqua, intonando sottovoce il complesso Canto dei Sette Mari (tiro di Cantare avente una Difficoltà pari a 60): dovrà inoltre depositare un fiore di Belladonna sull'acqua, che verrà trascinato via dalla corrente.

Il Druido lancerà il Potere su un corso d'acqua (ruscello, rivolo, fiume). Potrà quindi interpretare gli ondeggianti e gli sciabordii dell'acqua come se fossero una voce, in grado di raccontargli tutti i fatti rilevanti svoltisi a monte (argini compresi). Il Druido potrà ottenere notizie risalenti anche a diverse ore prima, a seconda dei punti di PD impiegati: per ogni ora di tempo a cui si vogliono far risalire le informazioni è necessario un minuto di concentrazione sul corso d'acqua; se il Druido viene disturbato, il Potere risulterà inefficace.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

MORTE STRISCIANTE

TEMPO: Alcuni Round

DIFFICOLTÀ: 75

GITTATA: Variabile (a discrezione del Master)

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 30

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà intonare, al contrario, le terribili note del Lamento degli Spiriti della Morte (Difficoltà 75), ingerendo tra le pause 13 insetti vivi (Vedi sotto).

Questo antichissimo potere druidico ha origini remote che si perdono nella notte dei tempi: apprendere il suo funzionamento è molto difficile, anche per via della incredibile diversità con qualsiasi altro potere solitamente utilizzato dai Druidi delle Terre conosciute. Leggende ancestrali narrano che ogniqualvolta un druido rilascia la Morte Strisciante, la Natura urla di dolore, e tredici carcasse di animali ritornino in uno stato di non-vita, infestando le foreste con i loro corpi putrescenti.

Questo Potere può essere tentato soltanto in un luogo in cui la Natura sia ancora una "forza" dominante: sarà possibile ad esempio lanciarlo in una foresta, in mezzo a un lago o in un deserto, ma non all'interno di un centro abitato (a discrezione del Master). Il rituale che dà vita alla Morte Strisciante consiste in un canto lento e terribile, nel corso del quale (2 round) il Druido ingerirà tredici insetti vivi.

Immediatamente dopo, gli occhi del druido verranno risucchiati all'interno delle loro orbite, la pelle invecchierà istantaneamente diventando grinzosa e grigia: la sua bocca si aprirà in un urlo disperato, facendo scaturire una immensa orda di insetti che si dirigerà nella direzione verso cui lo sguardo del Druido era puntato.

Gli insetti percorreranno una distanza variabile (a discrezione del Master ed a seconda del tipo di ambiente in cui ci si trova), fagocitando qualsiasi forma di vita organica senza alcuna possibilità di scampo: lo sciame si disperderà lungo il tragitto, scomparendo nel terreno e lasciando dietro di sé una scia di morte e devastazione. Il Druido resterà morto per 1-8 ore, e subirà una perdita permanente di 1 punto di Costituzione, 1 punto di Volontà e 3 anni di vita. Tornerà alla vita effettuando con successo un Tiro di Resistenza ed uno di Resistenza ai Veleni e Malattie contro una difficoltà di 60: sbagliando anche uno solo dei 2, morirà definitivamente.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

NEBBIA

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 50

GITTATA: 10x10 metri quadrati

DURATA: 1 Ora

COSTO [PotD]: 10

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà gettare dell'acqua su un fuoco fino a spegnerlo, effettuando il breve Canto della Nebbia (Tiro di Cantare, Difficoltà 30).

L'incantesimo crea un banco di nebbia fittissimo che copre un'area di 100 metri quadrati (10x10), e si sviluppa in altezza per 10 metri; la preparazione descritta a destra avviene durante il primo Round, mentre la nebbia si solleverà completamente alla fine del secondo Round.

Ogni tentativo di Individuare o effettuare manovre di combattimento (parare, schivare, attaccare) all'interno del banco di nebbia avrà una penalità di -20.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

PERCEZIONE DELLA VITA

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 40

GITTATA: Raggio di 1 metro per ogni punto di PD impiegato

DURATA: 20 minuti

COSTO [PotD]: 5

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà concentrarsi chiudendo gli occhi: non appena li riaprirà, sarà dotato del Potere.

Questo Potere permette al Druido di vedere l'aura di luce che sprigionano tutti gli esseri viventi, persino quelli freddi; i Non-Morti risulteranno vivi e morti allo stesso tempo, e quindi non sarà difficile riconoscerli.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

POTERE DI GUARIGIONE (Per Assorbimento)

TEMPO: 5 Round

DIFFICOLTA': A seconda delle ferite

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: Variabile (vedi sotto)

PREPARAZIONE: Farina, Olio, radice di Ginseng. Il Druido dovrà spalmarsi le mani con l' impasto di farina, olio e toccare la ferita con le mani e la radice.

Questo potere consente al Druido di guarire parzialmente la maggior parte delle ferite e delle malattie (che verranno assorbite, secondo la spiegazione Druidica, dalla radice di Ginseng), assorbendo la rimanenza sul suo stesso corpo: il costo in termini di PotD varia a seconda del tipo di male:

Ferite normali (50% assorbito dal Druido): 2 per ogni Pd

Osso spezzato (il Druido assorbe una frattura di minore entità): 10

Malattie, parassiti della pelle o bruciature variano a discrezione del Master.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

In caso di 1-1-1: Il Druido assorbirà l'intero male del paziente: questi subirà in aggiunta delle complicazioni notevoli alle ferite o alla malattia.

In caso di 2-2-2: La radice di Ginseng si spezzerà: Il paziente verrà completamente guarito, ma il Druido assorbirà l'intero male del paziente.

In caso di 3-3-3: La radice di Ginseng si spezzerà: Il paziente verrà completamente guarito, ma il Druido assorbirà l'intero male del paziente.

In caso di 4-4-4: Le ferite del paziente si rimargineranno solo apparentemente; il paziente sarà convinto di essere guarito.

In caso di 5-5-5: Le ferite del paziente si rimargineranno solo apparentemente; il paziente sarà convinto di essere guarito.

POZIONE DI GUARIGIONE (Contusioni e Ferite da Impatto)

TEMPO: Variabile

DIFFICOLTA': 40

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: 5 (ritmi duplicati) o 10 (ritmi triplicati)

PREPARAZIONE: Radice di Ginseng, Belladonna: Mettere la radice in una bacinella d'acqua, scaldarla sul fuoco per 30 minuti e poi versare i reagenti al suo interno.

Il Druido ha la possibilità di approntare diverse Pozioni Guaritrici, che accelerano le capacità di rigenerazione e rafforzano la resistenza dell'organismo: il Master è libero di ideare (o di proibire) eventuali pozioni che curino particolari Malattie, dolori, etc.; questa pozione, fornita come esempio, raddoppia (spendendo 5 punti di PotD) o triplica (spendendo 5 punti di PotD) i normali ritmi di guarigione per le contusioni, le distorsioni, i lividi o le ferite da impatto (ma non per quelle da Taglio o Punta); gli effetti della pozione si protrarranno fino al termine della Durata indicata, ma cesseranno anche in caso di una completa guarigione. Le pozioni non sono cumulabili.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

PREVISIONE ATMOSFERICA

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 40 o più (vedi sotto)

GITTATA: N/A

DURATA: Variabile

COSTO [PotD]: 5

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà limitarsi a rivolgere lo sguardo al cielo.

Questo Potere permette al Druido di effettuare con efficacia delle previsioni atmosferiche per quanto riguarda la regione in cui si trova: l'ampiezza della regione varierà a discrezione del Master, ed a seconda dello spazio in cui il Druido si trova. Questo potere avrà una portata ed un'efficacia maggiore se verrà utilizzato in un territorio non civilizzato, e dovrà in ogni caso essere lanciato all'aperto.

RISULTATI DEL TIRO

40	Vaga idea delle condizioni meteorologiche locali nel corso delle prossime 24 ore.
45	Idea precisa delle condizioni meteorologiche locali nel corso delle prossime 24 ore.
50	Vaga idea delle condizioni meteorologiche locali nel corso delle prossime 48 ore.
55	Idea precisa delle condizioni meteorologiche locali nel corso delle prossime 36 ore.
60	Vaga valutazione della normalità dei fenomeni meteorologici locali
65	Idea precisa delle condizioni meteorologiche locali nel corso delle prossime 48 ore.
70	Valutazione precisa della normalità dei fenomeni meteorologici locali
75	Previsione generale del tempo nel corso delle quattro stagioni a venire.
80	Previsione della prossima catastrofe naturale dovuta alle perturbazioni climatiche (nell'arco di un mese al massimo)

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

PURIFICAZIONE DELL'ARIA

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 55

GITTATA: 2 passi per PD impiegato

DURATA: Fino a quando il Druido mantiene la concentrazione.

COSTO [PotD]: 2 per passo

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà rivolgere una breve preghiera agli spiriti del vento e dell'aria, stringendo in mano foglie di Brionia miste a foglie di Drosera.

Questo Potere purifica l'aria da tutti i maleodori, da tutti i gas o da tutti i germi di malattia attorno al Druido, per un raggio compreso in un numero di passi equivalente ai punti di PD spesi (vedi sopra). L'incantesimo dura un numero di minuti pari al punteggio di Volontà del Druido, e si sposta con lui.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

PURIFICAZIONE DEL CIBO E DELL'ACQUA

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 55

GITTATA: A contatto

DURATA: Permanente

COSTO [PotD]: da 5 a 15 (a discrezione del Master, a seconda della quantità)

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà rivolgere una breve preghiera agli spiriti della terra, spargendo frammenti foglie di Drosera sul cibo. Le foglie scompariranno come dissolvendosi a contatto con esso.

Questo Potere è in grado di purificare un quantitativo di cibo e acqua all'interno di un contenitore, neutralizzando ogni sorta di malattie, veleni o impurità: il Master avrà cura di calibrare il costo a seconda della quantità purificata.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

RESPIRARE SOTT'ACQUA

TEMPO: 2-3 Round

DIFFICOLTA': 45

GITTATA: Solo sul Druido (a quanto sembra, vedi sotto)

DURATA: Variabile (a seconda della concentrazione, e a discrezione del Master)

COSTO [PotD]: 7

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà porre una foglia di brionia sotto la lingua, e respirare per alcuni secondi del fumo di balsamina.

Questo Potere consente al Druido di respirare sott'acqua, senza pericolo di affogare o di perdere i sensi: si badi che se il Druido non sa nuotare, il Potere non potrà in alcun modo aiutarlo a fare null'altro fuorchè salvarlo da una morte certa: resterà comunque impossibile per lui, ad esempio, risalire un fiume o salvare un compagno che sta affogando. Questo Potere non sembra funzionare in alcun modo su un bersaglio diverso dal Druido stesso, nonostante alcune leggende parlino di Druidi (estremamente potenti) che siano riusciti ad estenderlo anche ad altre persone.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

SOLIDIFICAZIONE DEL FANGO

TEMPO: 2 Round

DIFFICOLTA': 40

GITTATA: Variabile

DURATA: Pochi minuti

COSTO [PotD]: 5

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà strizzare delle bacche di Xensedrina nel pugno, per poi spargere le (poche) gocce risultanti sul terreno.

Il fango, le sabbie mobili e tutte le forme di terreno acquitrinoso si solidificano sotto ai passi del Druido quanto basta per sorreggerlo, e formano dietro ad esso un sentiero praticabile. (durata a tempo, dopo di che il fango tornerà normale).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

TALISMANO DI PROTEZIONE DAGLI ANIMALI

TEMPO: 5-10 minuti

DIFFICOLTÀ: 60

GITTATA: Su chi lo porta

DURATA: 3d6 giorni

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Occorreranno una Radice di Omenoss, una Radice di Zaam, 3 Bacche di Xensedrina, 3 foglie di belladonna, 3 foglie di licopodio, ed una “pietra cava”: la preparazione è descritta sotto.

La preparazione di questo Amuleto richiede un Tiro di Botanica (Diff. 50) ed uno di Alchimia (Diff. 60), mediante i quali il Druido impasterà i Reagenti e le Erbe necessarie in un pestello recitando una lenta litania: il contenuto del pestello andrà poi inserito all'interno di un piccolo contenitore (usualmente una noce, o una scatolina) che andrà poi sigillato e stretto per alcuni istanti nella mano sinistra del Druido. Al termine del processo (5-10 minuti a seconda dei risultati dei due Tiri), il Druido dovrà effettuare il Tiro di Potere Druidico: se tutti e 3 i Tiri saranno coronati da successo, tutto sarà andato per il meglio e l'amuleto risulterà efficace per 3d6 giorni (a discrezione del Master ed a seconda del Tiro di Potere Druidico), impedendo a qualsiasi animale, selvatico o ammaestrato, di nuocere alla persona che lo tiene al collo; in caso contrario, il Druido sarà comunque convinto di aver fatto tutto nel migliore dei modi, ma l'amuleto si rivelerà completamente inutile alla prova dei fatti.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

TALISMANO PORTAFORTUNA

TEMPO: 12 ore

DIFFICOLTA': 40,50,60 (vedi sotto)

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: Variabile (numerosi mesi o anni, a discrezione del Master e a seconda del Tiro)

COSTO [PotD]: 25

PREPARAZIONE: Occorreranno una Radice di Omenoss, 3 Bacche di Sangue, 3 foglie di belladonna, 3 foglie di lycopodio, 3 foglie di Arnica montana, una “pietra cava”: la preparazione è descritta sotto.

Mediante questo Potere, il Druido sarà in grado di preparare un vero e proprio talismano portafortuna, una sorta di catalizzatore di influssi naturali positivi che potrà essere utilizzato per benedire e proteggere campi, luoghi o persone: la preparazione consta di 3 momenti distinti, nell’arco di 12 ore.

Sarà necessario pestare le foglie e le bacche per molto tempo (effettuando il primo Tiro, Diff. 40), fino a formare una sorta di fanghiglia appiccicosa che andrà fatta seccare per circa 6 ore, posta all’interno di una “pietra cava”.

Dopo l’attesa, sarà necessario mettere la Radice di Omenoss a contatto con la pietra, e recitare la litania (secondo tiro, Diff. 50). Dopo altre 6 ore, il Druido dovrà separare il Talismano dalla Radice, effettuando il terzo Tiro (Diff. 60) per renderlo “autonomo”.

Il Talismano così ottenuto avrà delle particolari peculiarità protettive nei confronti degli spiriti “maligni” o meno (impedirà le comunicazioni oniriche, terrà alla larga le manifestazioni spiritiche, contribuirà a scacciare eventuali maledizioni su terreni, case o persone): la sua utilità non sarà mai in ogni caso assoluta o completamente risolutiva, anche se potrà risolvere una serie di problemi concreti (siccità, incubi, malesseri particolari, apparizioni, fenomeni paranormali di varia natura, maledizioni di altri druidi, etc.).

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Il fallimento del primo tiro di PotD comporterà la mancata realizzazione della fanghiglia

Il fallimento del secondo tiro di PotD comporterà il mancato funzionamento dell’amuleto (nessuno lo saprà mai).

Il fallimento del terzo tiro di PotD comporterà un effetto opposto a quello sperato: l’amuleto avrà effetti contraddittori tra loro.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

TALISMANO MALEDETTO

TEMPO: 12 ore

DIFFICOLTA': 40,50,60 (vedi sotto)

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: Variabile (numerosi mesi o anni, a discrezione del Master e a seconda del Tiro)

COSTO [PotD]: 25

PREPARAZIONE: Occorreranno una Radice di Omenoss, 3 Bacche di Sangue, 3 foglie di belladonna, 3 foglie di licopodio, 3 foglie di Arnica montana, una “pietra cava”: la preparazione è descritta sotto.

Versione “negativa” del Talismano Portafortuna, questo Potere consentirà al Druido di utilizzare il suo potere per maledire, mediante il Talismano, una persona, un luogo, un campo coltivato, e via dicendo. La preparazione di questo Talismano è in tutto e per tutto simile a quella del precedente, eccezion fatta per il Fiore del Male, che sostituisce il ruolo della Radice di Omenoss e che va maneggiato con estrema cautela per via del suo alto tasso di tossicità.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Il fallimento del primo tiro di PotD comporterà la mancata realizzazione della fanghiglia

Il fallimento del secondo tiro di PotD comporterà il mancato funzionamento dell'amuleto (nessuno lo saprà mai).

Il fallimento del terzo tiro di PotD comporterà un effetto opposto a quello sperato: l'amuleto avrà effetti contraddittori tra loro.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

TORNADO

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 60 o più (vedi sotto)

GITTATA: fino a 50 metri

DURATA: 1 minuto [+]

COSTO [PotD]: 15

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà avere almeno tre soffioni sul palmo della mano, che dovrà essere aperto e rivolto verso l'alto: dovrà poi soffiare violentemente sulla mano, spazzando letteralmente via i soffioni (occorre effettuare con successo un Check di Costituzione affinché la potenza sia sufficiente).

Questo Potere permette di sollevare un vento di grande violenza, in grado di sradicare rami e recinzioni, travolgere le coperture dei tetti, strappare le vele e provocare onde pericolose sulle superfici d'acqua. Tutte le persone colte dentro al tornado subiscono un malus generale di -15 a qualsiasi azione, e di -30 se cercano di contrastarne il verso o la direzione. Questo incantesimo dura un minuto in più per ogni punto di Potere Druidico aggiuntivo impiegato, ed un raggio estremamente variabile a seconda dello spazio aperto in cui viene lanciato (a discrezione del Master): non potrà essere lanciato all'interno di spazi chiusi.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

VENTO DEL VOLO

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTÀ: 60

GITTATA: 5x5x5 metri di ampiezza (fino a 15 metri dal Druido)

DURATA: 1 Round per PD impiegato

COSTO [PotD]: 6 +1 PD al Round

PREPARAZIONE: Il Druido dovrà rivolgersi al vento, intonando a gran voce il Cantico dei Sette Venti (tiro di Cantare avente una Difficoltà pari a 60) agitando le braccia nella direzione desiderata.

Immediatamente dopo la preparazione, un vento di incredibile potenza si sprigionerà a partire dalle spalle del Druido, soffiando nella direzione prescelta; il vento spazzerà un'area di 5x5x5metri (entro 15 metri dal Druido, o comprendente il Druido stesso), arrivando a sollevare e sorreggere nel suo percorso qualsiasi oggetto o creatura avente un peso inferiore ai 90 Kg: se si desidera restare “con i piedi per terra”, occorrerà effettuare un tiro di Forza avente Difficoltà 60 (variabile a discrezione del Master a seconda del peso e della posizione della vittima).

Il Vento seguirà la direzione indicata dal Druido, che potrà anche modificarla lungo il tragitto: non sarà possibile però interrompere temporaneamente l'effetto del vento (la prima interruzione coinciderà con la fine del potere). Sebbene questo Potere possa essere utilizzato in modo estremamente pericoloso e persino mortale, difficilmente gli Spiriti della Natura interverranno in favore del Druido per spingere i suoi avversari in crepacci, precipizi o verso altre crudeli e tristi fini. Il Master dovrebbe vigilare sul corretto utilizzo, da parte del Druido, di questa notevole forza della Natura.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.

VENTO RESPINGENTE

TEMPO: 1 Round

DIFFICOLTA': 55

GITTATA: raggio di 25 metri intorno al Druido

DURATA: 1 minuto per PD impiegato

COSTO [PotD]: 6 +1 PD al minuto

PREPARAZIONE: Nessuna.

Per fare uso di questo potere, il Druido dovrà limitarsi a soffiare davanti a sé: immediatamente dopo, un vento di incredibile potenza si sprigionerà a partire dalle sue spalle, rivolto verso la direzione dove il Druido guarda; il vento renderà difficilissimo avvicinarsi al druido, e sarà tanto più forte quanto più vicino sarà l'eventuale aggressore, costringendolo ad un tiro di Forza di Difficoltà variabile a seconda della sua posizione o di ciò che intende fare, secondo la seguente tabella (a discrezione del Master).

Avvicinarsi/restare a meno di 10 metri dal druido **Diff. 50**

Avvicinarsi/restare a meno di 5 metri dal druido **Diff. 60**

Avvicinarsi/restare a contatto del druido **Diff. 70**

Il vento renderà inoltre inutile l'uso della forza nei colpi, e vano qualsiasi tentativo di effettuare colpi mirati, critici o aventi danno minimo.

RISULTATI DEL TIRO

Nessuno.

EFFETTI COLLATERALI

Nessuno.

RISULTATI PARTICOLARI

Nessuno.