



Druidi, Rituali e Malattie
per
Uno Sguardo nel Buio

Druidi e Druidismo

Su Atlantide i Druidi sono un gruppo estremamente esclusivo e potente di uomini e donne, che praticano un tipo molto particolare di magia con l'aiuto di formule e rituali.

Sono figure estremamente misteriose e tenebrose che si dedicano intensamente allo studio delle forze magiche della terra, accedendo in questo modo ad un sapere oscuro e potente.

I Druidi non mettono mai per iscritto cose che riguardano i loro insegnamenti o conoscenza, né li rendono in altro modo accessibili agli estranei: imparano tutto a memoria e si nascondono al momento di compiere i loro Incantesimi, che sono più propriamente detti Rituali.

Anche il motivo per cui vanno all'Avventura rimane misterioso e loro non ne parlano: non sono particolarmente interessati alla ricerca di oro e pietre preziose né hanno un particolare desiderio di conoscenza. Qualcuno sostiene che i Druidi partecipano alle avventure perché traggono nuova forza dalla lotta e dallo spargimento di sangue.

Regole specifiche

Per diventare Druido un Personaggio deve possedere 13 punti in Coraggio e Intelligenza e al momento dell'affiliazione il suo punteggio di Fascino scende a 10 (se era superiore). Avventurieri e Nani possono diventare Druidi se lo desiderano, trovando un Druido maestro che li accolga come apprendista. Sarà il Narratore (o il giocatore che ha scelto di essere il Druido istruttore) a decidere quali Rituali l'apprendista sia in grado di imparare. Per mantenere quell'alone di mistero che dovrebbe circondare ogni Druido, è meglio che le formule magiche e i rituali rimangano un segreto dei Druidi e non vengano rese note a tutti i Personaggi.

Per i loro particolari poteri magici, i Druidi non sono in grado di usare armi o armature di ferro. Per questo il Druido usa più di frequente armi non molto comuni, quali il boomerang e la fionda. Un elemento di grande importanza nell'equipaggiamento di un Druido è rappresentato da un Pugnale di ossidiana, che è l'oggetto in cui si focalizzano i suoi poteri magici: un po' come la bacchetta magica del Mago.

Come il Mago, anche il Druido si serve per i propri Incantesimi di Punti di Energia Astrale, che riceve, assieme al Pugnale, quando viene accolto nella comunità. I Punti di Energia Astrale di un Druido all'inizio di carriera ammontano a 20.

Ad ogni nuovo Livello il Druido deve decidere se aumentare la propria Energia Vitale o quella Astrale, lanciando 1D6 e sommando il risultato ai punti di cui già dispone.

Armi speciali per i Druidi

Arma	Punti Impatto	Peso	Prezzo	Attacco	Parata	Coeff. di rottura	Note
Pugnale di ossidiana	1d6	30	50	-	-4	6	Rituals Druidici
Lingua di Basilisco	1d6 +1	25	35	-	-3	1	
Dente di Drago	1d6 +2	40	80	-	-1	1	

Rituali dei Druidi

I. Voodoo 1: la bambolina del potere (10 PA)

Il Druido deve conoscere il nome intero della sua vittima e almeno alcuni particolari molto specifici della sua vita (trascorsi, eventi rilevanti, aspirazioni). Il Druido appronta quindi una bambolina in miniatura della vittima e con questa si ritira in meditazione. Il tempo di preparazione della bambola e di meditazione dovrebbe essere di almeno 20 Turni. Dopo la meditazione il Druido può entrare nel subconscio della vittima puntando l'estremità del suo Pugnale di ossidiana contro la bambola e pronunciando a bassa voce il nome della vittima e i particolari della sua esistenza.

A questo punto il Druido penetra nel subcosciente della sua vittima e fargli balenare davanti agli occhi delle cose che in realtà non esistono. Per ogni rituale il Druido può scegliere uno di questi effetti:

- La vittima comincia ad accusare manie di persecuzione e si separa dal gruppo
- Pensa di dover eseguire delle azioni che riducono di D6 punti il punteggio di una Qualità stabilita dal Druido (Fas, Int, Cor)
- Pungendo la bambola con la punta del Pugnale, la vittima soffre di dolori tali che i suoi punteggi di Forza e Abilità si dimezzano

Il Rituale non ha effetto su animali e mostri e dura fino a che il Druido si concentra sulla bambolina. Il punteggio di Coraggio del Druido deve essere più elevato di quello della sua vittima.

II. Voodoo 2: l'amuleto del potere (21 PA)

Premessa necessaria è che il Druido conosca il nome completo della sua vittima e possieda almeno una piccola parte del suo corpo (un capello, un pezzo d'unghia, un frammento di pelle etc.). Poi si ritira a meditare per la durata di 20 Turni con un pezzo di cuoio e il suo Pugnale magico di ossidiana. Infine mette l'elemento del corpo della vittima sul pezzo di cuoio, che piega e sigilla magicamente con la punta del Pugnale fatato.

Da questo momento il giocatore che conduce il Druido può far agire a suo piacimento la figura in questione per il resto di quella giornata, ma senza causarne il suicidio; non possiede però il sapere della vittima, e deve quindi agire con cautela. L'interruzione del controllo sulla vittima è possibile in ogni momento: questa non si ricorderà più niente. Dopo un giorno l'Amuleto perde il suo potere, che sia stato utilizzato o no. Il Rituale non ha effetto su animali e mostri. Il punteggio di Coraggio del Druido deve essere più elevato di quello della sua vittima. Il Rituale termina se il Druido smette di tenere l'Amuleto a contatto con la pelle.

III. Il Malocchio (8 PA)

Il Druido deve stare ad una distanza di 5 metri al massimo dalla sua vittima e poterla guardare negli occhi. Se c'è questa premessa, e il punteggio di Fascino del Druido aggiunto al suo Livello raddoppiato (quindi: $\text{Livello} \times 2 + \text{Fascino}$) è maggiore della Resistenza alla Magia della vittima, si ha un Malocchio. L'Incantesimo ha effetto solo sugli esseri umani.

Il Druido sceglierà uno dei seguenti effetti:

A) Demoralizzazione. Abbassa di 5 i Punti Attacco della vittima. 25% di probabilità dopo ogni Scontro che la vittima si arrenda.

B) Paura. Dimezza il Coraggio della vittima. Fuga alla massima velocità possibile (la direzione viene stabilita dal Narratore) in caso fallisca la Prova di Coraggio, che ora è da superare dopo ogni Scontro.

C) Odio. La vittima combatte i propri amici.

La durata dell'Incantesimo è di 20 Scontri.

IV. Danza ossessiva (5 PA per ogni persona stregata)

Il Druido fissa la sua vittima – da una distanza che non può essere superiore a 5 metri – e muove le mani come per salutare. 1 Scontro più tardi la vittima avverte l'irrefrenabile impulso di danzare.

La vittima entra in uno stato ipnotico, nel quale inizia a danzare e saltare furiosamente; balla così intensamente per 1 Turno di gioco che per i successivi 20 possiede un punteggio di Resistenza dimezzato.

V. Scompiglio malefico (4 PA per ogni persona stregata)

Il Druido deve poter vedere la sua vittima (entro una distanza di 50 metri) e fissarla per la durata di 5 Scontri. In questo tempo emette una "irradiazione di disturbo", che si sovrappone agli impulsi della mente della vittima e in breve tempo li confonde. L'Incantesimo riesce se il punteggio di Fascino raddoppiato del Druido è maggiore della Resistenza alla Magia della vittima, che perde l'orientamento e sceglie il suo percorso a caso (D20: 1-5 nord, 6-10 ovest, 11-15 sud, 16-20 est). In caso di combattimento: Forza, Abilità, Attacco e Parata vengono diminuiti di 3. L'effetto ha una durata di 20 Scontri.

VI. Maledizione della pestilenza (Grado della malattia \times 3 PA)

Il Druido si deve trovare nelle immediate vicinanze (al massimo 10 metri) della sua vittima e fissarla per la durata di 5 Scontri. Se c'è questa premessa, è in grado di mandargli una malattia a piacere (vedi Malattie).

La maledizione riesce se il Fascino del Druido più il suo Livello moltiplicato per due (quindi: $\text{Livello} \times 2 + \text{Fascino}$) è maggiore della Resistenza alla Magia della vittima, che nota i primi sintomi un giorno dopo e dovrà subire tutti i danni provocati dalla malattia, finché non guarisce normalmente o con l'aiuto di cure (magiche o non).

VII. Dominio sul regno animale (Classe dell'animale in PA)

Il Druido deve essere nelle immediate vicinanze (5 metri) dell'animale e fissarlo per 2 Scontri, mentre con l'indice teso compie movimenti circolari davanti alla bestia.

Con questo Incantesimo il Druido può ridurre ogni animale in suo potere e impartirgli degli ordini. Sotto l'effetto dell'Incantesimo, l'animale si comporta come se fosse bene addestrato, indipendentemente dal fatto che sia addestrabile o meno. Animali comandati a questo modo possono essere impiegati quali alleati in combattimento, portatori di dispacci, ecc. L'Incantesimo riesce solo se il punteggio di Fascino del Druido sommato al suo Livello moltiplicato per due (quindi: $\text{Livello} \times 2 + \text{Fascino}$), è maggiore della Classe dell'animale. A questo punto il raggio d'azione dell'animale è a piacere, limitato solo dalla durata dell'incantesimo che è di 1 Turno di gioco.

Malattie

Grado 1 - Parassiti: pulci *Probabilità:* 5% per ogni notte nelle vicinanze di stalle o animali, 10% al giorno se i compagni sono infestati. *Conseguenze:* -2 Punti di Fascino.

Grado 2 - Parassiti: zecche *Probabilità:* 5% per ogni giornata o pernottamento nel bosco. *Conseguenze:* 5% di probabilità che le zecche provochino altre Malattie.

Grado 3 - Parassiti: sanguisughe *Probabilità:* 20% nel caso di almeno 1 Turno di permanenza in zone paludose. *Conseguenze:* 1-3 Punti Ferita, 5% di probabilità che le sanguisughe causino Malattie.

Grado 4 - Malattia del sonno* *Danni:* 1d6-2 al giorno. *Durata:* 2d6 giorni. Chi viene colpito da questa malattia cade immediatamente in un sonno profondo. Ogni 24 ore si lancia il dado per stabilire se l'ammalato si sveglia. La probabilità è del 10%. Dopo il risveglio l'ammalato è guarito ma indebolito. Tre giorni dopo la conclusione della malattia ha di nuovo tutti i suoi Punti di Energia Vitale. *Probabilità di contagio:* 10%.

Grado 5 - Lutanias *Danni:* 1d6 al giorno. *Durata:* 2d6 giorni. L'ammalato soffre di attacchi d'asma con difficoltà di respiro. I punteggi valevoli per il combattimento e il movimento (Coraggio, Forza, Attacco, Parata) sono dimezzati per la durata della malattia. Se l'ammalato non sta a riposo, gli vengono inflitti 1D6 Punti Ferita al giorno.

Grado 6 - Febbre traumatica *Danni:* 1° giorno/2D6; 2° giorno/2d6-1; 3° giorno/2d6-2, ecc. *Durata:* dipende dalla Resistenza. *Decorso:* più la Resistenza dell'ammalato è alta, maggiori sono le possibilità che superi da solo la malattia. Resistenza 20: -1 sul lancio per stabilire i Punti Ferita; Resistenza 25: -2; Resistenza 30: -3, ecc.; da Resistenza 50 in su: -7.

Grado 7 - Malaria* *Danni:* 1° giorno/1d6; 2° giorno/2d6; 3° giorno/3d6; 4° giorno/2d6; 5° giorno/1d6. *Durata:* più la Resistenza dell'ammalato è alta, maggiori sono le possibilità che superi da solo la malattia. Resistenza 20-30: -1 sul lancio per stabilire i Punti Ferita; Resistenza 31-50: -2 sul lancio; Resistenza 51 e più: -3. *Probabilità di contagio:* 20%.

Grado 8 - Paralisi *Danni:* Abilità e Forza scendono di 3 punti al giorno. *Durata:* 1d6+1 giorni. Chi è colpito da questa malattia si paralizza poco a poco. Se Abilità e Forza scendono a 0, non è più in grado di muoversi da solo. Dopo di che, la paralisi ha esito letale nel 50% dei casi entro una settimana.

Grado 9 - Pazzia fulminante *Danni:* 1° giorno/1d6; quindi per sei giorni 2d6 Punti Ferita. *Durata:* 7 giorni. *Decorso:* nel primo giorno di malattia l'Intelligenza dell'ammalato si dimezza; il paziente fa movimenti bruschi e sconsiderati e infine diventa violento (con 75% di probabilità attacca un suo compagno). Il secondo giorno cade in un coma interrotto da allucinazioni demenziali.

Grado 10 - Vaiolo di Zorgan* *Danni:* 1d6+6 al giorno. *Durata:* a seconda della Resistenza dell'ammalato. Malattia con rapido decorso mortale, che è per giunta molto contagiosa e può assumere le dimensioni di un'epidemia. *Probabilità di contagio:* 25%.

* Questa Malattia è contagiosa! Chi viene a contatto o si con un ammalato o si trattiene per nelle sue vicinanze corre il rischio di essere contagiato.

La *probabilità di contagio* indica se ciò avviene. Il numero in percentuale rappresenta un semplice contatto o trattamento; se si trascorre più tempo nelle immediate vicinanze della persona ammalata (ad esempio una notte) la probabilità di contagio raddoppia.

Agenti di contagio

Ratti (morso): 10% di probabilità d'infezione. Malattie trasmesse: Malaria (40%), Lutanans (40%), Vaiolo di Zorgan (20%).

Pipistrelli (morso): 10% di probabilità d'infezione. Malattie trasmesse: Malattia del sonno (70%), Pazzia fulminante (30%).

Sanguisughe: 5% di probabilità d'infezione. Malattie trasmesse: Malaria (70%), Paralisi (20%), Lutanans (10%).

Zecche: 5% di probabilità. Malattie trasmesse: Malattia del sonno (40%), Paralisi (60%).

