

Elenco dei poteri utilizzabili dai **Druidi**, dai Sacerdoti di **Harkel** e dai Sacerdoti di **Ilmatar**. Il loro funzionamento in termini di gioco è simile alle **Invocazioni dei Sacerdoti**, rispetto alle quali sussistono alcune differenze legate alla terminologia utilizzata e alle condizioni particolari in cui è possibile farne uso.

Per una piena comprensione di questa voce è consigliabile consultare le regole relative alle **Invocazioni dei Sacerdoti**.

Somiglianze e differenze con le Invocazioni

Per una piena comprensione del funzionamento delle Melodie della Natura in termini di gioco è consigliabile consultare la voce relativa alle **Invocazioni dei Sacerdoti**: le Melodie della Natura seguono infatti le medesime meccaniche e possono essere a pieno titolo intese come delle Invocazioni alla Dea **Harkel**, alla sua divina figlia **Ilmatar**, agli spiriti della Natura ovvero alla Natura stessa a seconda della cultura, della religiosità e del sistema di valori del Druido o Sacerdote che ne fa uso.

Le differenze sostanziali tra le regole descritte nella **voce dedicata alle invocazioni** e le Melodie della Natura riguardano principalmente i Druidi e sono le seguenti:

L'Armonia

L'Abilità Speciale dei Druidi non si chiama *Fede*, bensì *Armonia*. La differenza è puramente terminologica: il costo dell'Abilità è infatti il medesimo, così come il calcolo della **Concentrazione (Volontà + Armonia)**: il suo utilizzo, spiegato più avanti, è anch'esso affine al normale utilizzo della *Fede*.

La Risonanza

La **Soglia di Fede** (o **threshold**) prende nel caso dei Druidi il nome di *Risonanza* e dovrà essere calcolata nel seguente modo:

- **Presenza di membri appartenenti alla Comunità del Druido** (per elemento): Presenza +1 al Tiro, +1% Risonanza. Partecipazione +3 al Tiro, +3% Risonanza.
- **Presenza di altri Druidi appartenenti alla Comunità del Druido** (per elemento): Presenza +3 al Tiro, +3% Risonanza. Partecipazione +5 al Tiro, +5% Risonanza.
- **Presenza di animali provenienti da o appartenenti al Santuario del Druido** (per creatura, max 10): +1 al Tiro, +1% Risonanza.
- **Se il Druido si trova all'interno del suo Santuario**: +10 al Tiro, +10% Risonanza.

Con il termine Santuario si intende il luogo naturale che il Druido ha il compito di difendere e/o custodire. Tale luogo viene stabilito dal Master al termine della **Creazione del Personaggio** compatibilmente con il *background* fornito dal Giocatore o con le esigenze della **Campagna**. Il Santuario può cambiare, temporaneamente o permanentemente, in conseguenza di particolari missioni o incarichi assegnati al Druido: in nessun caso è possibile avere più di un Santuario alla volta dal quale poter ricevere i *bonus* di Risonanza.

Novizi, Savii e Anziani

Così come i Sacerdoti si suddividono in *Diaconi*, *Presbiteri* ed *Episcopi*, anche i Druidi prevedono tre gradi crescenti di iniziazione: *Novizi*, *Savii* e *Anziani*. E' possibile, stante le grandi differenze tra le diverse comunità druidiche presenti nell'**ambientazione di riferimento**, che non tutte adottino questo criterio di classificazione e/o la medesima terminologia. E' opportuno ricordare che tale suddivisione serve unicamente al Master per poter valutare l'esperienza/anzianità del Druido e il numero di PI attribuibili ai suoi poteri: qualsiasi alternativa che consenta di ottenere questo risultato è quindi pienamente percorribile.

Utilizzo della Concentrazione

Oltre all'impiego nelle melodie previste, il druido o sacerdote potrà utilizzare la sua *Concentrazione* per ridurre temporaneamente qualsiasi penalità legata a fattori climatici, atmosferici, meteorologici o geografici di qualsivoglia tipo di un numero di punti pari ai punti di Concentrazione spesi, fino a un massimo di 10 per i Diaconi/Novizi, 20 per i Presbiteri/Savii e 30 per gli Episcopi/Anziani: la riduzione della penalità durerà da 1 a 3 *round* a seconda del grado di iniziazione del Sacerdote/Druido. La riduzione della penalità può, a discrezione del Master, essere applicata anche come riduzione della difficoltà di un tiro qualora quest'ultima abbia subito un incremento legato unicamente all'impatto negativo delle condizioni di cui sopra.

- Alcuni esempi di penalità (o incrementi della difficoltà) da considerare *valide*: cattiva visibilità in caso di nebbia, pioggia o notte (*Individuare, Ascoltare, Orientamento*, etc.); utilizzo di armi da lancio o da tiro di notte e/o in condizioni di scarsa visibilità per cause naturali; effetti negativi dovuti al caldo dell'estate e/o del sole o al freddo dell'inverno e/o portato da vento, notte o neve (*Resistenza, Resistenza a Veleni/Malattie, Atletica*, etc.); difficoltà di muoversi o arrampicarsi su terreni accidentati o scivolosi (*Atletica, Furtività*, etc.).
- Alcuni esempi di penalità (o incrementi della difficoltà) da considerare *non valide*: cattiva visibilità in caso di fumo, incantesimi, poteri o altro impedimento artificiale; utilizzo di armi da lancio o da tiro in condizioni di scarsa visibilità per cause generate dall'uomo o comunque non naturali; effetti negativi dovuti a oggetti indossati, trasportati, rotti o malfunzionanti; difficoltà di muoversi o arrampicarsi su mura, pareti, statue, edifici, strade, segrete, gallerie o altre opere di qualsivoglia tipo; penalità o difficoltà legate agli effetti dell'interazione con creature o animali (manovre di combattimento, attacchi, difese, etc.).

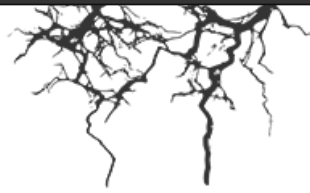
Qualsiasi caso o situazione dubbia dovrebbe essere risolta dal Master non consentendo l'impiego della concentrazione ovvero consentendolo soltanto per la riduzione di eventuali penalità, evitando di concedere riduzioni alla Difficoltà di un Tiro.

Elenco delle Melodie

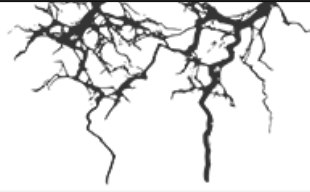
Rispetto alle **Invocazioni dei Sacerdoti** le Melodie della Natura presentano una importante limitazione: è possibile dar loro voce soltanto se il Sacerdote/Druido si trova all'aperto e/o in condizioni favorevoli al compimento del prodigio che egli richiede alla Natura. In altre parole, è necessario che l'effetto naturale che egli intende incrementare sia effettivamente in grado di manifestarsi nel punto in cui si trovano sia il Sacerdote/Druido che l'oggetto (o bersaglio) della melodia. Questo significa che non sarà possibile favorire la pioggia portando l'acqua all'interno di un edificio, invocare un fulmine durante un temporale su un bersaglio che si trova sottoterra, potenziare gli effetti di una pianta che non si ha a disposizione, e così via. La descrizione dettagliata di queste limitazioni è presente nelle descrizioni di ciascuna melodia.

Armonici Naturali

Grado 1

Scheda MPS		
Difficoltà:	50 +VS	
Costo di Lancio:	10	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	una creatura	
Gittata:	a contatto o in prossimità (1-3 metri)	
Durata:	6+1d6 <i>round</i> o più (a discrezione del Master)	
Apprendimento:	10 PI	

Grado 2

Scheda MPS		
Difficoltà:	55 +VS	
Costo di Lancio:	15	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	una creatura	
Gittata:	a contatto o in prossimità (1-3 metri)	
Durata:	8+1d8 <i>round</i> o più (a discrezione del Master)	
Apprendimento:	20 PI	

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	60 +VS	
Costo di Lancio:	20	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	una creatura	
Gittata:	a contatto o in prossimità (1-3 metri)	
Durata:	10+1d10 <i>round</i> o più (a discrezione del Master)	
Apprendimento:	30 PI	

Questa melodia può essere utilizzata soltanto all'aperto e nelle vicinanze di un luogo dove le forze della natura sono preponderanti rispetto agli insediamenti civilizzati: boschi, montagne, vallate e, per estensione, villaggi o campi coltivati nei pressi delle stesse. Al Tiro effettuato andrà applicata:

- una *penalità* di -10 in prossimità di accampamenti, centri abitati di medie dimensioni, miniere attive o altre manifestazioni di civiltà.
- un *bonus* di +10 all'interno di foreste, boschi, zone montane o altri luoghi incontaminati e/o in assenza di insediamenti abitati.
- nessun *bonus* o *penalità* in tutti gli altri casi.

Questa melodia consente al sacerdote/druido di far risuonare le note della Melodia della Creazione nell'aria e nello spazio circostante, ottundendo o incrementando la ricettività del bersaglio nei confronti dell'ambiente e delle altre creature. Il sacerdote/druido potrà ottenere questo effetto prendendo temporaneamente il controllo dei cinque sensi del bersaglio (o di se stesso) e alterandoli, in positivo o in negativo, nei limiti di quanto previsto dai singoli gradi del potere.

- **Grado 1:** da +5 a -5 alle seguenti Abilità Secondarie: *Individuare, Ascoltare, Distinguere odori, Freddezza, Percepire Emozioni, Resistenza, Resistenza a Veleni/Malattie*.
- **Grado 2:** da +5 a -5 alle seguenti Abilità Primarie: *Intelligenza, Volontà, Destrezza, Agilità, Costituzione*.
- **Grado 3:** da +10 a -10 alle seguenti Abilità Primarie: *Intelligenza, Volontà, Destrezza, Agilità, Costituzione*.

Come si può vedere l'effetto, in termini di gioco e di modificatori ai punteggi, è relativamente lieve. La melodia ha però un impatto molto forte a livello emotivo/emozionale che può essere reso narrativamente adottando una o più delle seguenti modalità di somministrazione:

- il sacerdote/druido ha la possibilità di rendere l'alterazione dei sensi più o meno violenta, più o meno graduale, provocando una sensazione di tensione o rilassamento, ansia o calma, nervosismo o tranquillità a seconda dei casi.
- il sacerdote/druido ha la possibilità di far "visualizzare" al bersaglio della melodia una rappresentazione sensibile degli armonici stessi, che appariranno sotto forma di minuscoli filamenti di luce nell'aria e nello spazio circostante. Tale effetto, idealmente adatto nei casi in cui la melodia venga utilizzata per infondere pace o tranquillità, può anche avere l'effetto di rendere più forti e minacciose le forze della natura presenti.
- il sacerdote/druido ha la possibilità di "condividere" con il bersaglio le sue stesse sensazioni, percezioni ed emozioni: il senso di oppressione legato a un equilibrio naturale minacciato, l'attitudine neutrale ed equilibrata nei confronti dell'inevitabilità delle cose - ad esempio per metabolizzare un lutto o alleviare un dolore - e qualsiasi altro impulso o sentimento provato in quel momento: tale condivisione potrà essere paritaria ovvero accentuata nei termini e nei numeri previsti dai gradi della melodia. Non sarà ovviamente possibile infondere sensazioni diverse da quelle provate.

Tutte le modalità indicate producono effetti puramente narrativi e non hanno conseguenze in termini di gioco: il loro scopo è quello di fornire al Master e/o al Giocatore una impalcatura interpretativa adeguata per descrivere gli effetti veri e propri del potere.

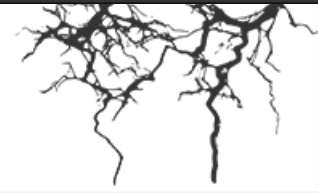
Il bersaglio che non abbia intenzione di subire gli effetti degli Armonici Naturali avrà la possibilità di resistere al potere effettuando un Tiro di **Volontà + Volontà + 3d10** pari o superiore a quello del Tiro di Difficoltà legato al lancio della melodia. In caso di successo non avranno luogo né gli effetti numerici né quelli narrativi: di contro, uno scarto più o meno grande tra il lancio e il tentativo di difesa non avrà impatto sui numeri indicati ma potrà essere tenuto in considerazione per misurare l'intensità delle modalità interpretative descritte sopra.

Folata di Vento

Grado 1

Scheda MPS		
Difficoltà:	50 +VS	
Costo di Lancio:	10	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	area di 3x3x3 metri (brezza) o 1 creatura (spazzata)	
Gittata:	entro 10 metri	
Durata:	2d6 <i>round</i> (brezza) o 1 <i>round</i> (spazzata)	
Apprendimento:	10 PI	

Grado 2

Scheda MPS		
Difficoltà:	55 +VS	
Costo di Lancio:	15	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	area di 3x3x3 metri (brezza) o fino a 3 creature (spazzata)	
Gittata:	entro 20 metri	
Durata:	2d6 <i>round</i> (brezza) o 1 <i>round</i> (spazzata)	
Apprendimento:	20 PI	

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	60 +VS	
Costo di Lancio:	20	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	area di 5x5x5 metri (brezza) o fino a 5 creature (spazzata)	
Gittata:	entro 30 metri	
Durata:	2d6 <i>round</i> (brezza) o 1 <i>round</i> (spazzata)	
Apprendimento:	30 PI	

Questa melodia può essere utilizzata soltanto all'aperto e in presenza di almeno un alito di vento. Al Tiro effettuato andrà applicata:

- una *penalità* di -10 nel caso in cui il vento sia particolarmente lieve;
- un *bonus* di +10 nel caso in cui tiri un forte vento;
- nessun *bonus* o *penalità* in tutti gli altri casi.

La melodia avrà l'effetto di incrementare l'intensità del vento nella zona indicata dal sacerdote/druido scegliendo tra due diversi possibili modalità: una **brezza** sostenuta della durata di 2d6 *round* in un'area di alcuni metri, avente una forza tanto più grande quanto più alto sarà il Grado di intensità scelto, oppure una singola **spazzata** della durata di 1 *round* diretta a uno o più bersagli a seconda del Grado d'intensità scelto. In dettaglio:

- **Grado 1:** una brezza sostenuta della durata di 2d6 round in un'area di 3x3x3 metri in grado di gonfiare una vela o far cadere oggetti di piccole dimensioni, oppure una spazzata concentrata su un singolo bersaglio per un singolo *round*: il bersaglio dovrà effettuare un Tiro di Atletica avente difficoltà pari al risultato del lancio +10 per non perdere l'equilibrio e cadere in terra.
- **Grado 2:** una forte brezza della durata di 2d6 round in grado di rendere difficile l'avanzata in un cono di 3x3x3 metri (-10 alle prove di movimento in direzione opposta), oppure una spazzata concentrata su un massimo di 3 bersagli: questi ultimi dovranno effettuare un Tiro di Atletica avente difficoltà pari al risultato del lancio +20 (se uno), +15 (se due) o +10 (se tre) per non perdere l'equilibrio e cadere in terra.
- **Grado 3:** una fortissima brezza della durata di 2d6 round in grado di rendere difficile l'avanzata in un cono di 5x5x5 metri (-20 alle prove di movimento in direzione opposta), oppure una poderosa spazzata concentrata su un massimo di 5 bersagli: questi ultimi dovranno effettuare un Tiro di Atletica avente difficoltà pari al risultato del lancio +30 (se uno), +25 (se due), +20 (se tre), +15 (se quattro), +10 (se cinque) per non perdere l'equilibrio e cadere in terra.

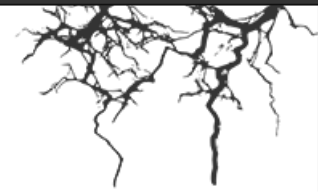
Tanto l'entità della caduta quanto la distanza eventualmente percorsa dai bersagli di una *spazzata* che dovessero fallire il tiro di Atletica andrà stabilita dal Master tenendo in considerazione la differenza tra la Difficoltà prevista e l'effettivo tiro: una differenza di poche unità indicherà una semplice caduta (bersaglio a terra), laddove scarti più elevati comporteranno una proiezione forzata di alcuni metri nella direzione del vento e/o cadute più o meno rovinose.

Folgorazione

Grado 1

Scheda MPS		
Difficoltà:	60 +VS	
Costo di Lancio:	25	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	area di 3x3x3 metri (brezza) o 1 creatura (spazzata)	
Gittata:	entro 10 metri	
Durata:	2d6 <i>round</i> (brezza) o 1 <i>round</i> (spazzata)	
Apprendimento:	10 PI	

Grado 2

Scheda MPS		
Difficoltà:	65 +VS	
Costo di Lancio:	30	
Tempo di Lancio:	nessuno	
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>	
Bersaglio:	area di 3x3x3 metri (brezza) o fino a 3 creature (spazzata)	
Gittata:	entro 20 metri	
Durata:	2d6 <i>round</i> (brezza) o 1 <i>round</i> (spazzata)	
Apprendimento:	20 PI	

Grado 3

Scheda MPS		
Difficoltà:	70 +VS	
Costo di Lancio:	40	
Tempo di Lancio:	nessuno	

Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>
Bersaglio:	area di 5x5x5 metri (brezza) o fino a 5 creature (spazzata)
Gittata:	entro 30 metri
Durata:	2d6 <i>round</i> (brezza) o 1 <i>round</i> (spazzata)
Apprendimento:	30 PI

Questa melodia può essere utilizzata soltanto all'aperto e in presenza di nuvole abbondanti, pioggia o una condizione atmosferica favorevole alle precipitazioni (a discrezione del Master). Al Tiro effettuato andrà applicata:

- una *penalità* di -10 nel caso in cui non piova e non abbia piovuto nelle ultime ore;
- un *bonus* di +10 in caso di pioggia molto forte;
- nessun *bonus* o *penalità* in tutti gli altri casi.

La melodia evoca una scarica elettrica avente un'aspetto simile a quello di un piccolo fulmine, direzionabile dal sacerdote/druido su un singolo bersaglio. La scarica ha una probabilità di andare a segno pari al 90% meno 1 per ogni punto di Fortuna del bersaglio (punteggio nominale, senza contare eventuali punti spesi). Tanto l'aspetto della scarica quanto i suoi effetti saranno più o meno forti a seconda del Grado d'intensità:

- **Grado 1:** 1d6 danni a 1d6 parti del corpo.
- **Grado 2:** 1d6 danni a 1d8 parti del corpo.
- **Grado 3:** 1d6 danni a 2d6 parti del corpo.

In aggiunta ai danni subiti il bersaglio dovrà effettuare un Tiro di Resistenza avente Difficoltà pari a 30 +5 per ogni danno subito per non perdere i sensi per 1d6 ore, e avente Difficoltà pari a 50 +5 per ogni danno subito per non restare *stordito* per 1d6 *round* in conseguenza dell'impatto.

Impedimento

Grado 1

Scheda MPS	
Difficoltà:	50 +VS
Costo di Lancio:	10
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>
Bersaglio:	una creatura
Gittata:	entro 10 metri
Durata:	2d4 <i>round</i>
Apprendimento:	10 PI

Grado 2

Scheda MPS	
Difficoltà:	55 +VS
Costo di Lancio:	15
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>
Bersaglio:	fino a 3 creature
Gittata:	entro 20 metri
Durata:	2d6 <i>round</i>
Apprendimento:	20 PI

Grado 3

Scheda MPS	
Difficoltà:	60 +VS
Costo di Lancio:	20
Tempo di Lancio:	nessuno
Tempo di Attivazione:	a fine <i>round</i>
Bersaglio:	fino a 5 creature
Gittata:	entro 30 metri
Durata:	2d8 <i>round</i>
Apprendimento:	30 PI

Questa melodia può essere utilizzata per ridurre o annullare temporaneamente le capacità di movimento di un singolo bersaglio. Può essere utilizzata soltanto in presenza di alcuni impedimenti naturali nei pressi del bersaglio: radici, liane, cespugli, fango, pozze d'acqua, sabbia, neve, rocce, etc.; al Tiro effettuato andrà applicata:

- una *penalità* di -10 nel caso in cui tali impedimenti siano minimi, radi o poco rilevanti. Ad es.: il giardino curato di una chiesa all'interno di una città, una strada battuta, etc.
- un *bonus* di +10 nel caso in cui tali impedimenti siano particolarmente evidenti. Ad es.: una mulattiera scoscesa, il folto di una foresta, il greto di un fiume, una palude, etc.

In tutti gli altri casi il Tiro non avrà *bonus* né *penalità*.

Per resistere agli effetti descritti il bersaglio dovrà effettuare un Tiro di Volontà + Freddezza + 3d10 avente Difficoltà pari o superiore al Tiro di lancio della melodia, +10 per Grado di difficoltà del Potere, -5 per ogni bersaglio indicato superiore al primo. Ad esempio, la difficoltà per resistere a un *Impedimento* di Grado 2 lanciato contro 3 avversari sarà pari al Tiro di lancio +20 -15 (ovvero +5).

In caso di fallimento, la differenza tra i due tiri andrà confrontata con la tabella seguente:

- 0 o meno: nessun effetto.
- 01-09: La vittima avrà l'impressione che il terreno sia diventato più ostico, erto, scivoloso o altrimenti difficoltoso: subirà una *penalità* di -10 a tutti i Tiri che comportino azioni di movimento e/o spostamenti di qualsivoglia tipo.
- 10-19: La vittima si sentirà fortemente rallentata o trattenuta dal terreno e dall'ambiente circostante: subirà una *penalità* di -20 a tutti i Tiri che comportino azioni di movimento e/o spostamenti di qualsivoglia tipo. Questa insicurezza lo renderà inoltre poco propenso a correre o a svolgere azioni che prevedano scatti o movimenti veloci, i cui fallimenti anche non critici produrranno risultati particolarmente disastrosi.
- 20 o più: La vittima si sentirà fortemente rallentata o trattenuta dal terreno e dall'ambiente circostante: subirà una *penalità* di -30 a tutti i Tiri che comportino azioni di movimento e/o spostamenti di qualsivoglia tipo. Questa insicurezza lo renderà inoltre poco propenso a muoversi se non adottando una certa cautela: eventuali fallimenti anche non critici di movimenti produrranno risultati particolarmente disastrosi.

Nel caso in cui il bersaglio sia a cavallo l'effetto della melodia potrà estendersi alla sua cavalcatura, che reagirà in modo imprevisto all'ambiente circostante trasferendo le penalità del caso al suo cavaliere e/o ai suoi tiri di cavalcare.