

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE
PRESENTA
DRUIDI



SFERE DIVINE

COMPENDIO DI MAGIA PER
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

SFERA DI RHYA

FUOCO ESTINTO

DIFFICOLTA' DI LANCIO: 5 TEMPO DI LANCIO: AZIONE INTERA

INGREDIENTI: Una goccia d'acqua (+1)

DESCRIZIONE:

Lanciando questo incantesimo, tutti i fuochi che si trovino ad una distanza massima visiva di 200 metri dal Druido, si spegneranno immediatamente. Per fuochi si intendono anche incendi di piccola o grossa portata, tutto quello che rientra nel campo visivo del Druido sarà interessato dallo spegnimento.

CONTROLLO DEGLI ANIMALI

DIFFICOLTA' DI LANCIO: 5 TEMPO DI LANCIO: AZIONE INTERA

INGREDIENTI: Un dente dell'animale da controllare (+1)

DESCRIZIONE:

Questo incantesimo ti permette di entrare in contatto telepatico con qualsiasi animale che si trovi a 16 metri da te. Puoi comunicare liberamente con la creatura scelta, potendola comandare. Gli animali si dimostreranno subito amichevoli con te, se i compiti da eseguire contrastano con le proprie caratteristiche, essi effettueranno una prova di volontà per eseguire l'ordine, altrimenti non eseguiranno l'ordine. Questo incantesimo ha la durata di 1 turno, ma con una prova di volontà puoi prolungare l'incantesimo di altri round (ogni prova di volontà la prima non ha malus, le successive -5% per ogni tentativo).

ZONA DI NASCONDIGLIO

DIFFICOLTA' DI LANCIO: 7 TEMPO DI LANCIO: AZIONE INTERA

INGREDIENTI: Un lenzuolo (+1)

DESCRIZIONE:

Lanciando questo incantesimo, si crea un diametro di 16 metri intorno a te. Tutte le creature all'interno, della zona, si mimetizzano immediatamente con il terreno circostante, non possono essere viste da una distanza superiore a 12 metri, tale vantaggio rimarrà finché si rimarrà immobili, se si effettuano movimenti a passo cauto, chi osserva la zona dovrà effettuare una Prova di Percepire con -10%, se la prova riesce, le creature verranno scorte. Provare a colpire con armi da lancio comporta una penalità di -20%. Combattere a corpo a corpo all'interno della zona comporta per entrambi i contendenti una penalità all'AC di -10%. La durata dell'incantesimo è di 1 ora, riuscendo in una prova di volontà (-10%), si potrà mantenere la zona (1 ora aggiuntiva). Finché l'incantesimo è attivo, il prete non può fare nulla (né parare, né schivare) ed è ritenuto inerme..

INARIDIRE VEGETAZIONE

DIFFICOLTA' DI LANCIO: 10 TEMPO DI LANCIO: AZIONE INTERA

INGREDIENTI: Un pezzo di sterco di orco (+1)

DESCRIZIONE:

Puoi lanciare questo incantesimo, su un'area vegetativa (bosco, campi ecc.) che si trovi a 48 metri di diametro da te. Tutta la vegetazione che si trovi all'interno di questa area, inizierà ad appassire, distruggendosi in 1D10 Turni.

SPACCA PIETRA

DIFFICOLTA' DI LANCIO: **12** TEMPO DI LANCIO: **MEZZA AZIONE**

INGREDIENTI: *La mascella di un troll delle montagne (+2)*

DESCRIZIONE: Quando lanci questo incantesimo, potrai rompere qualsiasi roccia o pietra a mani nude, puoi far crollare qualsiasi costruzione di pietra con una resistenza pari o inferiore a 14. La durata dell'incantesimo è di 1 round, puoi effettuare una *Prova di Volontà (-5%)* per aumentare la durata di un altro round. Questo incantesimo è di tipo a contatto.

SABBIE MOBILI

DIFFICOLTA' DI LANCIO: **13** TEMPO DI LANCIO: **AZIONE INTERA**

INGREDIENTI: *Un sacchetto terra di palude (+2)*

DESCRIZIONE: L'incantesimo crea un'area di 12 metri di sabbie mobili, entro 48 metri dal Druido. Chiunque entri in quest'area, subirà una riduzione del movimento di -3, se un personaggio arriva a 0 o meno, non riuscirà più a muoversi. L'incantesimo ha la durata di 1 ora, tutti quelli che sono entrati nelle sabbie mobili, dovranno riuscire in una Prova d'Agilità, se fallito ad ogni round, la creatura inizierà a sprofondare. E' possibile ritentare ad uscire ad ogni nuovo turno, ma la prova subirà una penalizzazione di -5% per ogni turno. Se un Personaggio arriva a 5 turni di sabbie mobili, viene considerato risucchiato, egli morirà in un numero di turni pari alla sua BR. Se la prova d'agilità riesce, il personaggio viene considerato salvo.

TUNNEL NELLA PIETRA

DIFFICOLTA' DI LANCIO: **15** TEMPO DI LANCIO: **MEZZA AZIONE**

INGREDIENTI: *Lo stomaco di un troll delle montagne (+2)*

DESCRIZIONE: Questo incantesimo ti permette di aprire in muri, pareti, terreni rocciosi, sabbiosi o fangosi, tunnel senza l'ausilio di attrezzi. Queste gallerie sono magiche, quindi non possono crollare e non causano danni agli edifici, puoi muoverti attraverso questi ostacoli senza nessuna penalità al movimento. La larghezza delle gallerie consente il passaggio di una persona alla volta o in fila indiana, il primo della fila ovviamente sei tu. Il tunnel rimane aperto per 1 turno, il tunnel può essere richiuso prima del tempo da te o in caso di tua dipartita, chiunque si trovi all'interno muore immediatamente. Puoi dare una durata maggiore al tunnel riuscendo in una *Prova di Volontà*, per un ulteriore turno la prova non ha penalità, per gli altri turni successivi al 2° le prove subiscono una penalità di -5% cumulabile a seconda della durata.

PETTO DI PIETRA

DIFFICOLTA' DI LANCIO: **16** TEMPO DI LANCIO: **MEZZA AZIONE**

INGREDIENTI: *La Punta di una freccia (+2)*

DESCRIZIONE: Quando lanci questo incantesimo, ottieni una protezione insormontabile per qualsiasi arma da tiro (comprese le armi da fuoco). La durata dell'incantesimo è di un numero di round pari alla tua caratteristica Magia.

KERNOUS

DIFFICOLTA' DI LANCIO: **19** TEMPO DI LANCIO: **AZIONE INTERA**

INGREDIENTI: *Una parte qualsiasi dell'animale della trasformazione (+3)*

DESCRIZIONE: Questo incantesimo ti permette di trasformarti in qualsiasi animale non fantastico, esistente in natura. La trasformazione è completa, al Druido rimane solo la sua intelligenza e la volontà, per il resto egli si comporterà come l'animale in questione. La durata dell'incantesimo è di **1 ora**. Se il Druido sviene, ritorna a trasformarsi in umano, nella trasformazione i vestiti ed eventuale equipaggiamento, vengono inglobati nella creatura, fino al termine dell'incantesimo. Non si possono lanciare nessun tipo di altro sortilegio, fino a quando non si riprende la forma umana.

BOSCHI ILLUSORI

DIFFICOLTA' DI LANCIO: **20** TEMPO DI LANCIO: **AZIONE INTERA**

INGREDIENTI: *Un piccolo albero (+2)*

DESCRIZIONE: Questo incantesimo ti permette di creare l'illusione di un bosco visibile fino ad una distanza massima di 1,5 chilometri, la dimensione del bosco che puoi creare è pari ad area di 16 metri di diametro da te. Le creature all'interno dell'incantesimo vengono nascoste alla vista esterna, mentre loro vedono normalmente. I personaggi all'interno della zona possono muoversi, attaccare con armi da lancio senza subire penalità, mentre chi prova ad attaccare la zona subirà una penalità al tiro di **-20%**, combattere all'interno con armi da mischia comporterà un malus per te o i tuoi alleati di **-10%**, mentre per gli avversari la penalità è del **-25%**. La durata del bosco illusorio è di 1 ora, potrai muoverti all'interno spostando automaticamente il bosco, per poter durare per un lasso di tempo più lungo, si dovrà effettuare una Prova di Volontà per ogni ora con una penalità del **-5%** per ogni tentativo. L'incantesimo può avere una durata minore dipende da te, o può interrompersi in caso di tua morte.



1° Edizione: Maggio 2007 Autore, Grafica e Impaginazione: Barani Marco "Gotrek" gotrek@wfrp.it

TRATTO DA:
Druidi Compendio di Barani Marco "Gotrek"
Manuale Base di Martelli da Guerra

COPYRIGHT

© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundjinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione. L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice. Tutte le immagini appartengono ai rispettivi autori. ©Autore del presente file Marco Barani (gotrek@wfrp.it)