

LOCANDA DELLE DUE LUNE
PRESENTA

DRUIDI



COMPENDIO PER IL GIOCO DI RUOLO DI
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

NOTE DELL'AUTORE

Quando nel mese di novembre iniziai a convertire le carriere dei Druidi, era più per dovere che per piacere. Con il mio gruppo con cui gioco a Martelli da Guerra, decidemmo che con l'avvento della nuova edizione del gioco, si poteva provare a portare aria fresca allo stesso. Il patto fu, noi passiamo alla nuova edizione con i vecchi PG, da qui allora lavorai per la conversione di tutte le carriere da loro intraprese, fortuna volle che il 99% delle loro carriere, grosso modo compariva anche in questa edizione del gioco, tutte tranne i Druidi. Per prima cosa iniziai a studiare un metodo di conversione che non avvantaggiasse né il PG, né lo penalizzasse. In quei tempi frequentavo spesso il forum della casa editrice Nexus games, lì conobbi un utente denominato Il Verro Diabolico, che mi passò una sua conversione di tali carriere, ma non ero soddisfatto, perché una delle pecche della vecchia edizione, era che i Druidi non venivano presi in considerazione, come nel libro magico Reami della Magia, un buon libro sicuramente, ma che mi deluse perché apportava delle modifiche sostanziose al sistema magico, senza spiegare chiaramente il tutto, come per dire "prima ci siamo sbagliati, ora giocate così!" In quel libro mancavano completamente i druidi, mentre venivano introdotte carriere che non centravano nulla, con il sistema magico. Come dicevo il file passatomi dal Verro, mi ispirò e iniziai a rendere più migliore la mia conversione delle caratteristiche, ed iniziai col porermi alcune questioni, i druidi sono un popolo misterioso, hanno a che fare con le erbe, sì ma quali? Molte volte girovagando su internet incrociai compendi vari sulle erbe, ma mai nessuno mi era piaciuto più di tanto, da lì iniziò una ricerca meravigliosa, che se ripenso all'idea iniziale qualcuno può chiedermi, "ma chi te la fatto fare? Semplicemente la passione per un gioco molto bello, ma mal sfruttato nel Background, al di fuori del Vecchio Mondo". Altro passo fu l'ambientazione, in molti sui vari forum, auspicavano per le razze che mancavano dalla prima edizione, una rinascita nelle terre di Norsca, Albione o addirittura nel Nuovo Mondo. Io decisi che uno dei luoghi che più mi affascinavano della nostra storia antica, era l'Inghilterra, Scozia, Galles e Irlanda. Chi non ha mai letto le cronache di Camelot di Jack White o di qualsiasi altro autore, qui vi era un Druido, che tutti conoscono come Merlino, reso ancor più famoso dal film di animazione "La Spada nella Roccia", di Walt Disney. Allora iniziai a fare una ricerca che divenne di volta in volta più interessante, infatti iniziai dall'amore dei Druidi per gli alberi, alla vera e propria storia dei Celti. Infatti i Druidi appartenevano alla popolazione dei Celti e ne erano fra le personalità più importanti. Queste ricerche mi portarono dalla conoscenza degli alberi, a quella delle piante, fino ai Tumuli e Circoli di Pietra, altra domanda chi non è rimasto affascinato dalla storia misteriosa di Stonehenge? Penso che in un modo o nell'altro tutti. Mano a mano che andavo avanti scoprii un mondo che la società moderna, ha voluto dimenticare ma che ne riaffiora spesso l'ideologia, quando si parla di superstizioni o rituali per vincere al superenalotto, bene tutto questo risale a centinaia di anni fa. Tutto perso o meglio la maggior parte disperso nella memoria del tempo, perché questi popoli erano talmente gelosi oppure saccenti, da tramandare il tutto per via orale. La maggior parte della conoscenza fu persa per tutti i più svariati motivi, ma qualcosa c'è, soprattutto c'è qualcuno che crede in questo. Questo non ha l'arroganza di essere un saggio e non ne ha la pretesa, questo vuole essere solamente, un'idea per un gioco meraviglioso come lo è Warhammer Fantasy Roleplay, ma è anche un passaggio per tutti quelli, che dopo questa lettura ne vogliono sapere di più sul mondo Celtico e Druidico. Per mie motivazioni di gioco, ho mantenuto il nome di popolo Druidico, per non creare né confusione, né voler introdurre popoli che con il gioco non centrano nulla.

Questo sproloquio lungo e noioso, l'ho scritto per sedare eventuali polemiche o furboni che punteranno il dito, dicendo "ma questo ha preso spunto dalla storia per scrivere questo compendio", per il 30% può essere vero, ma il resto l'ho pensato, solamente che il popolo Celtico ed in esso i Druidi, erano magici nel vero senso della parola. Di enciclopedico vi sono le tradizioni e le descrizioni delle erbe e degli alberi, vi sono le danze e l'abbinamento delle feste, vi è sicuramente la scrittura runica Ogham, ed i nomi degli dei minori. Ho pensato alla fine di mantenere i nomi originali, per rendere onore ad un popolo del passato che rivive ogni 2 anni in quel di Trigallia, vi posso assicurare che è un'esperienza meravigliosa. In quel di Argenta (FE), rivivono battaglie storiche fra romani e celti, ma rinascono tradizioni e rituali che a distanza di secoli rimangono vivi. Questo perché forse in un angolo delle ormai poche foreste rimaste, qualche Druido c'è ancora che tramanda le proprie tradizioni.

Spero che questo compendio non offenda nessuno ma vuol essere solo un riconoscimento a quei popoli passati, che spesso se ne scorda l'esistenza.

Barani "Gotrek" Marco

CAPITOLO I

“...Druidi, questa razza di profeti e dottori...”

STORIA

La storia del Vecchio Mondo risale a molti secoli or-sono, quando la razza umana viveva in tribù isolate, sempre in lotta tra loro, questo terminò con l'avvento di un uomo all'epoca ragazzino, di nome Sigmar Heldenhammer.

In quell'epoca vi era però un movimento di soli umani, che praticava la preghiera e l'armonia con tutte le forme viventi presenti in natura. Il loro credo si basava attraverso il contatto con la natura stessa, il sacrificio dovuto verso di essa ed il proteggerla da tutti gli eventi non naturali ma distruttivi, come le antiche battaglie. I Druidi sono originari della terra di Albione, situata a nord della Bretonnia e di Norsca, essi secoli addietro iniziarono una vera propria migrazione verso queste terre, giungendo anche nel Vecchio Mondo, convinti di poter estendere il loro sapere, a quante più razze umane, volessero entrare in armonia con la natura.

La tradizione druidica viene tramandata nel corso dei secoli attraverso descrizioni orali, infatti i Druidi hanno formulato un giuramento, che non permette di descrivere i loro segreti, unica eccezione sono le novelle raccontate dai Bardi, che esaltano il comportamento della società druidica, nel salvare un Bosco Sacro o un animale in pericolo. La tradizione dei Druidi molto forte tra di loro è però in declino ormai da diversi secoli, le cause sono molte, dall'avanzata del caos, alla scarsa continuità degli uomini, che preferiscono sempre di più l'arricchimento personale, magari a scapito proprio della natura. Altro fattore che penalizza i Druidi è sicuramente questa ricerca della tradizione orale, che nei secoli a causa di guerre, malattie o altri fattori ha contribuito alla sua dispersione.

Attualmente i Druidi vivono prevalentemente nella parte settentrionale dell'isola d'Albione, presso la Cittadella della Guida, ma migrano soprattutto nei mesi primaverili ed estivi, nella parte centrale dell'isola oltre la catena montuosa dei Picchi della Bestia, nella foresta di Sherweald, la più grande dell'isola. Questa porta alle rovine di un antico tempio denominato Og-Agog, un tempo faro della cultura druidica. I Druidi oltre al contatto estremo con la natura hanno iniziato un nuovo tipo di culto, legato alle sacre pietre, se il tempio di Og-Agog fu distrutto per un incursione dei Fimir, poco più di due secoli fa, il cerchio di pietre denominato Gran Ogham è attualmente il punto focale dei riti, legati alla Dea Madre, alla luna Mannslieb in combinazione con la sacralità delle pietre del luogo.

I DRUIDI NELLA SOCIETÀ'

I Druidi nella frammentata società albionica sono persone molto sagge, ricoprono principalmente il ruolo di sacerdote in armonia con la natura, ma sono rispettati ed hanno importanza anche come studiosi e scienziati. Gli studi e le ricerche effettuate dai Druidi nel corso dei secoli, ha così permesso di apprendere il totale senso dell'evoluzione naturale delle cose, entrare in armonia con tutte le forme della natura e in particolare con gli alberi. L'albero sacro per i Druidi è la quercia, per due motivi, il primo è l'imponenza di essa nella composizione del bosco, la seconda è perché sudi essa vi nasce il vischio, particolarmente adatto per ottenere pozioni ed infusi medicamentosi. Le popolazioni presenti in Albione, presentano una società semplice ma molto chiara, le gerarchie sono quelle del Re o Capo Villaggio, Guerrieri, Druidi e i Popolani (Mercanti, Artigiani e Contadini che compongono l'elemento produttivo della società).

Ogni villaggio dell'isola ha una sua cerchia di Druidi, che protegge e sviluppa la conoscenza all'interno di esso. Anche se a volte i villaggi sono in attrito tra loro, i Druidi sono molto uniti anche se sparsi in tutta l'isola; motivo di incontro sono le festività più importanti, dove oltre alla preghiera, vi è lo scambio di tutte le nuove conoscenze apprese ed il ripasso delle vecchie. Il Druido è solito radunare ed insegnare ai piedi di una quercia, qui ogni volta si radunano i giovani dei villaggi per ascoltare ed eventualmente iniziarsi alla vita sacerdotale. Se l'entusiasmo dei primi insegnamenti, permette a molti di poter raggiungere il ramo di Druido, il proseguo è lasciato solamente ai più valorosi e fedeli servi della natura. Gli insegnamenti sono molto duri e spossanti, molte volte le prove sono molto difficili, ed anche se non frequentemente può succedere che un studioso druidico perda la vita. L'età di iniziazione alla cultura druidica è solitamente intorno ai 15-16 anni, per arrivare al grado di Druido ne occorrono almeno 5 cinque di studio e ricerca. Il grado di Druido Consacrato solitamente viene raggiunto intorno ai 35 anni di età.

In questi cinque anni molti ragazzi definiti Druidi, lasciano la vita sacerdotale per intraprendere una vita di conoscenza, infatti alcuni diventano Astrologi, Bardi, Giudici, Veggenti ecc.. sempre all'interno della cerchia druidica, ma senza la possibilità di poter lanciare i incantesimi.

Nel corso dei secoli, i Druidi hanno avuto il bisogno di difendere i loro sacri boschi, da creature malvagie o da guerre, questo ha comportato la scelta di creare una cerchia di Guerrieri della Natura, denominati "Guerrieri dell'ordine della Dea Madre", "Cavalieri dell'ordine della Dea Madre" e "Veriloquianti".

L'ordine della Dea Madre è composto dai fanti denominati "Guerrieri", i migliori ascenderanno al rango di "Cavaliere". Questa casta ha giurato di proteggere, aiutare e combattere nel nome della Dea Madre, contro ogni male del Caos ed ogni essere che infligga danni consistenti alla Natura. Quest'ordine risiede all'interno della foresta di Sherwald, in una roccaforte che si trova al centro di essa, solitamente l'apprendimento per essere guerriero, dura per 5 anni, altri 3 ne occorrono per divenire cavaliere.

I Veriloquianti sono guerrieri autonomi che solitamente scendono al fianco dell'Ordine, questi guerrieri eccezionali, hanno conoscenza della magia arcana, nel corso dei secoli ne hanno perfezionato il controllo, istituendo una sfera loro, denominata "Veriloquante". All'interno della società i Veriloquianti sono rispettati ancora più dei Cavalieri, spesso questo rispetto sfocia in terrore, perché se un veriloquante è in zona, qualcosa di oscuro sta per accadere. Questi guerrieri, si ritrovano in un luogo sconosciuto sui Picchi della Bestia, qui si scambiano conoscenze e tattiche di combattimento, le leggende narrano di allenamenti al limite. Chi vuole far parte di questa schiera guerriera, deve allenare duramente sui Picchi per 5 anni.



CAPITOLO 2

“Come interpretarli”

VITA DA DRUIDO

Famiglio

I personaggi che riescano a passare al grado di Druido Prete, ricevono in sogno la visita di una famiglia. Il famiglia diviene parte del Prete, seguendolo in ogni luogo ed esperienza. La notte dell'unione, il famiglia conferirà alcuni poteri al Druido Prete, chiedendo fedeltà tramite alcune regole che il personaggio dovrà rispettare. Il famiglia è visibile solamente al Druido Prete, tutti i personaggi che hanno l'abilità *Senso Magico*, distingueranno vagamente la forma del famiglia. Solitamente il druido lo distingue come un animale normale con l'unica particolarità che i suoi occhi sono color ambra, chi invece ne distingue solo la forma, questa sarà di un colore bianco o grigio (a seconda della specie di appartenenza), gli occhi saranno sempre di un vivido color ambra.

Il famiglia ha caratteristiche proprie, ma appartiene alla categoria degli Spiriti, quindi non ha la possibilità di interagire con il mondo materiale, ma può apparire e provare a segnalare pericoli ed ordini impartitegli dal Prete stesso, solamente a quei personaggi che posseggono l'abilità *Senso Magico*. Il famiglia essendo intangibile, può attraversare muri, porte o qualsiasi altro ostacolo naturale, per tutti gli ostacoli magici dovrà effettuare una Prova di Volontà altrimenti non riuscirà ad oltrepassarlo. Il famiglia può essere ferito e ucciso solamente dalla magia o da oggetti magici. Un famiglia non può allontanarsi più di 10 metri dal proprio Prete, esistono artefatti o incantesimi che però consentono allo spirito di allontanarsi maggiormente dal Druido. La gestione del famiglia è lasciata al giocatore, con la limitazione d'informare sempre l'AdG su quale azione deve eseguire, infatti il famiglia soffre delle limitazioni date dalla razza di appartenenza. I famiglia donano dei benefici aggiuntivi ad alcune abilità e talenti. Per famiglia sono concessi solo 1 abilità o talento, questi scompaiono immediatamente con la morte del famiglia.

TABELLA DEI FAMIGLI “ABILITÀ E TALENTI”:

d100	Famiglio	Abilità o Talento
1-4	Alce	Più Veloce (+1 M)
5-8	Aquila	Vista Eccellente (+10%)
9-12	Cane	Attitudine alle Lingue (+10%)
13-16	Cavallo	Più Veloce (+1 M)
17-20	Cigno	Galateo (+10%)
21-24	Cinghiale	Molto Resistente (+5% R)
25-28	Civetta	Divinare (+5% Int ; +5% Vo)
29-32	Coniglio	Fuga! (+1 M)
33-36	Corvo	Vista Eccellente (+5% Prove)
37-40	Drago	Molto Forte (+5% F)
41-44	Ermellino	Ipnottizzare (+5% Vo)
45-48	Gatto	Riflessi Fulminei (+5% Ag)
49-52	Gufo	Visione Notturna (15 metri)
53-56	Lontra	Nuotare (+5% Prova)
57-60	Lupo	Selvaggio (+5% Prove)
61-64	Orso	Colpire con Forza (+1 BF)
65-68	Pavone	Affascinare (+5% Prove)
69-72	Pipistrello	Udito Acuto (+5% Prove)
73-76	Rana	Acrobazia (+5% Prove)
77-80	Ratto	Resistenza alle Malattie (+5% Prove)
81-84	Salmone	Nuotare (+5% Prove)
85-88	Scoiattolo	Arrampicarsi (+5% Prove)
89-92	Serpente	Resistenza al Veleno (+5% Prove)
93-96	Vipera	Ipnottizzare (+5% Vo)
97-00	Volpe	Arguzia (+5 Prove)

* I bonus donati dal famiglia all'abilità sono aggiuntivi alla stessa.

Il famiglia concede al prete druidico di poter portare armature, abbassando il malus in caso di lancio d'incantesimi. L'armatura indicata è l'unica che il prete può portare se vuole lanciare incantesimi, quindi se

un prete ha indicato cuoio indosserà solo il cuoio, mentre se si trova indicato piastra, indosserà solo piastra e non anche o solo cuoio. I malus sono:

0	Armatura Leggera
-1	Armatura Media
-2	Armatura Pesante

TABELLA DEI FAMIGLI "ARMATURE"

Famiglio	Armatura	Famiglio	Armatura
Alce	Cuoio	Lontra	-
Aquila	-	Lupo	Cuoio
Cane	Cuoio	Orso	Maglia
Cavallo	Cuoio	Pavone	-
Cigno	-	Pipistrello	Cuoio
Cinghiale	Cuoio Borchiato	Rana	-
Civetta	Cuoio	Ratto	Cuoio
Coniglio	-	Salmone	-
Corvo	-	Scoiattolo	Cuoio
Drago	Piastra	Serpente	Cuoio
Ermellino	Cuoio	Vipera	Cuoio
Gatto	-	Volpe	Cuoio
Gufo	Cuoio		

Il famiglio per tutti questi vantaggi esige un tributo di riconoscenza e preghiera. Ad ogni festa di Rhya o Antica Fede, il Druido deve ritirarsi in preghiera, per 24 ore nell'habitat naturale del famiglio. Se il druido manca la preghiera per più di tre volte, perderà il famiglio e guadagnerà 1D10 punti follia. Se il druido non fosse possibilitato ad effettuare la preghiera per cause contro la sua volontà (malattie, gravi ferite ecc...), il famiglio andrà incontro al druido dimezzandogli il tempo di guarigione, in cambio il druido dovrà pregare per 7 giorni e 7 notti nell'habitat del famiglio.

TABELLA DEL FAMIGLIO "HABITAT"

Famiglio	Habitat	Famiglio	Habitat
Alce	Foresta	Lontra	Foresta
Aquila	Montagna	Lupo	Foresta
Cane	Pianura	Orso	Foresta
Cavallo	Pianura	Pavone	Pianura
Cigno	Lago	Pipistrello	Pianura
Cinghiale	Foresta	Rana	Lago
Civetta	Pianura	Ratto	Città
Coniglio	Pianura	Salmone	Fiume
Corvo	Foresta	Scoiattolo	Foresta
Drago	Montagna	Serpente	Foresta
Ermellino	Montagna	Vipera	Pianura
Gatto	Pianura	Volpe	Pianura
Gufo	Pianura		

Habitat Descritti

CITTA': Tutte le città-stato, paesini e villaggi vanno bene, la prova solitamente si esegue in luoghi chiusi, con l'eccezione del Ratto che richiede un immersione nel sistema fognario dell'abitato.

FORESTA: Tutte le foreste esistenti vanno bene, solitamente la prova è da eseguire all'aperto, con l'eccezione di Orso e Lupo che possono eseguirlo in caverne.

MONTAGNA: Tutte le montagne e non le colline, vanno bene. Solitamente la prova si esegue all'aperto con l'eccezione del Drago che può eseguirlo anche in grotta.

PIANURA: Tutte le pianure e le colline spoglie di foreste vanno bene. Solitamente la prova si esegue all'aperto con l'eccezione di Cane, Gatto, Cavallo, Pavone che possono eseguirlo anche in luoghi asciutti come case o stalle.

Precetti

I Druidi hanno un proprio rigido regolamento di vita, basato sulla comunione, sul rispetto e della difesa della natura, essi hanno stipulato i precetti fondamentali, da rispettare in ogni caso e situazione:

- **MAI** danneggiare un Animale, se non per autodifesa o per mangiare se non esiste alternativa alla carne (erbe).
- **MAI** danneggiare o uccidere un Animale della stessa specie del proprio Famiglio o di quello che appartiene al proprio maestro, anche se per autodifesa o per sostentamento, impedendo anche alle persone circostanti di farlo.
- **MAI** danneggiare un Circolo di Pietre, un Menhir o un Tumulo, impedendo che altri lo facciano.
- **MAI** mangiare quello che il proprio famiglio non mangia:
 - **VEGETARIANO:** Se il famiglio si nutre solo di erba, il Druido *non* potrà mangiare carne e prodotti derivati dagli animali.
 - **PREDATORE CARNIVORO:** Se il famiglio del Druido è un predatore carnivoro, egli dovrà cacciarsi la preda e consumarla. Non potrà mangiare la carne macellata o uccisa da altri.
 - **MARINO:** Se il famiglio del Druido si nutre di carne di pesce, egli si nutrirà esclusivamente di essa, anche se pescata da altri.
 - **ONNIVORO:** Se il famiglio del Druido è onnivoro, potrà consumare tutto quello che vuole.
- **MAI** scordarsi di entrare in comunione con la natura, almeno quattro volte l'anno, *Solstizio d'Inverno, Solstizio d'Estate, Equinozio Autunno ed Equinozio Primavera.*
- **MAI** scordarsi di entrare in comunione con la natura ogni luna nuova. *Questa osservanza vale per i Druidi Preti, Druidi Consacrati ed Arci Druidi.*
- **MAI** utilizzare l'arma vietata dal proprio famiglio.
- **MAI** utilizzare Scudi o Armature se il proprio famiglio lo vieta.
- **MAI** dormire in luoghi non naturali e non piacevoli per il famiglio, salvo condizioni estreme.

Incantesimi

La magia è una parte fondamentale nella vita del popolo druidico. Essi fin da piccoli sono consci della sua esistenza nell'ordine naturale delle cose, ma sanno anche di doverla temere, perché solamente i più bravi possono maneggiarla. Solitamente dopo la prima prova di accettazione un Druido Prete riesce a maneggiare gli incantesimi di Magi Minore -Divina-. Una volta che si diviene Druidi Consacrati alla Dea Madre, si possono conoscere ed imparare gli incantesimi della sfera divina della Dea Madre Rhya. Se il Druido Consacrato verrà scelto come Arci Druido, egli accederà all'ultima sfera divina dell'Antica Fede e solo dopo due anni dall'iniziazione ad Arci Druido egli imparerà i Rituali magici dei Druidi.

Tumuli e Druidi

Uno dei compiti dei Druidi è quello di proteggere l'isola di Agog denominata dei Tumuli ed i tumuli stessi presenti in Albione. Quando un abitante del popolo druidico sceglie la vita da Druido, sia essa portata a compimento (divenendo prete ecc..) oppure una breve parentesi (divenendo guerriero, bardo ecc..) pronuncerà un sacro giuramento. Il giuramento consiste nel proteggere Tumuli, Circoli di Pietra, Menhir e tombe del popolo druidico, da tutti i saccheggiatori o esseri caotici che provino solo anche a danneggiare la lapide. Tutte le lapidi per tombe, le grosse pietre dei tumuli o dei circoli sono incise con rituali di protezione. Se invece è il Druido stesso che prova ad entrare violando i sacri sigilli e saccheggiare la tomba o il tumulo, verrà immediatamente maledetto dalla Dea Madre Rhya che gli infligge una perdita immediata di 1D10 punti follia ed 1D10 ferite. Le ferite saranno perse *permanentemente*. Su di lui si abatterà anche la maledizione degli Antichi, infliggendogli 1D10 punti follia ed 1D10 ferite. Le ferite saranno perse *permanentemente*. Successivamente verrà bandito dal popolo druidico e dai Druidi stessi e dovrà abbandonare l'isola albionica. Se durante la profanazione il druido incappa in uno spettro dei tumuli dei suoi avi, egli dovrà effettuare una Prova contrapposta di Volontà con una penalità di **-30%**, se la prova viene fallita, egli sverrà perdendo 1 punto fato. Se incorre in uno spettro dei tumuli normale, effettuerà sempre la prova contrapposta di volontà senza penalità, in caso di fallimento sverrà guadagnando solamente 2D10 punti follia.

Druidi e Licantropi

Il popolo druidico è sempre stato a conoscenza della malattia che colpisce alcuni uomini e l'hanno definita Licantropia. Avendola studiata fin da tempi antichi, gli Arci Druidi tutt'ora applicano lo stesso rituale, curando il malcapitato.

CAPITOLO 3 "ERBARIO"



Erboristeria dei Druidi

L'Erboristeria Druidica è la più avanzata al mondo, essa infatti oltre ad utilizzare le erbe per curare, le applica anche in altri campi, sottodescritti.

Una delle famiglie che compongono l'Erboristeria è quella dell'*Aromaterapia*.

- **AROMATERAPIA**

Nell'erboristeria, l'**aromaterapia**, si basa sul potere curativo delle piante, estraendo l'olio contenuto in esse, senza dover utilizzare l'intera pianta.

L'olio essenziale, concentra in se tutte le proprietà curative e i caratteri distintivi della pianta da cui proviene, i druidi sono convinti che nell'olio sia presente la forza vitale della pianta.

L'azione dell'olio essenziale è quella di rivitalizzare gli organi sottoposti al trattamento. La sua azione è molto efficace dove occorra una cura veloce.

ESTRAZIONE E PREPARAZIONE DELL'OLIO CURATIVO:

L'estrazione di un olio da una pianta curativa, deve avvenire con gli strumenti appositi in combinazione con l'abilità Conoscenze Rurali – Botanica ed il talento Preparazione delle Erbe. Essi infatti donano in totale un **+20% alla Prova di Creazione Erbe Curative (Intelligenza)**, da modificare in più o in meno a seconda dell'utilizzo degli strumenti corretti. I metodi di estrazione sono tre:

Spremitura:

Utilizzando un pestello e mortaio, si schiacciano le bucce estraendone l'olio che viene a crearsi, per la polpa il miglior metodo è schiacciarlo con le mani o utilizzando un pestello.

Macerazione:

Si utilizza una lastra in vetro, di ridotte dimensioni, spalmandola di grasso animale. Posizionare i petali del vegetale sulla lastra per 24-72 ore. Il grasso satura il petalo, venendo riscaldato, successivamente si lava il tutto con l'alcool, il ricavato è l'olio naturale.

Distillazione:

Si riscalda l'essenza con un fuoco, il vapore si carica di olio e viene concentrato in un alambicco a forma di collo di cigno, entra in un condensatore, dove al suo interno si creeranno due strati, il superiore è l'olio curativo, il secondo è l'acqua.

Le erbe dalle quali si estraggono gli oli curativi, verranno descritte successivamente.

Se si utilizzano gli oggetti ed i luoghi più favorevoli, si ottiene un ulteriore bonus, altrimenti si rischia di subire penalizzazioni come indicato nella tabella sottostante.

%	TABELLA DELLA PREPARAZIONE ED ESTRAZIONE DELLE ERBE, IN OLIO CURATIVO
+5	Se si utilizza, il Pestello e Mortaio di Eccellente fattura (Pietra o Metallo)
+10	Se si utilizza uno studio Medico o Alchemico
+10	Se il tempo di lavorazione dell'olio è di 3 giorni
-5	Se non si utilizza il Pestello e Mortaio
-10	Se l'ambiente utilizzato non è medico o alchemico
-20	Se il tempo di lavorazione è inferiore a 2 giorni

UTILIZZO DEGLI OLI CURATIVI:

Utilizzare un olio curativo, comporta l'aggiunta di 1 Punto Ferita aggiuntivo, rispetto alla cura normale.

• ERBARIO

Trovare o comprare un'erba adatta ad un determinato malessere, può rivelarsi molto complicato.

Solitamente ci si rivolge a chi di mestiere vende materiale erboristico (Erborista), a chi delle erbe ne fa un utilizzo frequente (Speciale), in ultimo ci si rivolge ad un medico, con costi superiori e teorie applicative divergenti da chi utilizza erbe per curare.

L'abilità adatta per ritrovare erbe nascoste in natura è *Conoscenze Rurali - Botanica*.

Ogni erba una volta raccolta, ha un suo metodo di preparazione e di conservazione, non osservare attentamente questi due fattori, oltre a comportare la perdita dell'erba stessa, in alcuni casi può causare infezioni o avvelenamenti. Per preparare le erbe ad un utilizzo adatto, bisogna procurarsi un Pestello e Mortaio, spezzettando all'interno l'erba e pestarla energicamente creando una piccola pappetta o una fine polverina, questo metodo è simile per ricavare oli curativi che vengono pestati in modo diverso, appunto per estrarre. L'utilizzo dell'attrezzo Pestello e Mortaio non occorre, se si rivolge in un negozio di Erborista o da uno Speciale, questi solitamente hanno già erbe lavorate.

Solitamente vengono inseriti all'interno di piccole ampolline in vetro o peltro, chiuse e sigillate con un tappo in sughero cerato, questo accorgimento può far durare l'erba anche alcuni anni. Conservarla all'interno di sacchetti non sigillati, comportano il deterioramento dell'erba (vedi Tabella delle Erbe).

Successivamente l'erba va posata o ingerita sulla parte interessata del corpo, il valore in ore o giorni di questa caratteristica indica quanto tempo deve trascorrere tra una dose e l'altra, la posologia richiede l'abilità *Guarire*. Le erbe si possono applicare per *Applicazione, Infusione, Inalazione e Ingestione*.

Alcune di queste piante presentano anche effetti Velenosi.

Qui di seguito vengono descritti i quattro metodi:

Applicazione: Viene applicata sulla ferita un Olio, Unguento o l'erba ridotta in Poltiglia (nel caso sia già composta essa deve venire utilizzata come è stata venduta).

Inalazione L'erba viene messa in ammollo dentro all'acqua bollente, il vapore va inalato, anche se si tratta di olio curativo, unguento o ridotta in poltiglia).

Infusione L'erba viene messa in ammollo dentro all'acqua bollente, ma solo per alcuni istanti, successivamente bisognerà bere l'infuso. In questo specifico caso non si possono utilizzare erbe già preparate per un posologia da Applicazione.

Ingestione L'erba si presenta sottoforma di pappetta, questa deve essere ingerita per sortire l'effetto.

- ELENCO DELLE ERBE, PIANTE

Nome: **ABETE BIANCO**

Famiglia: PINACEAE

STAGIONE: Primavera (fiori e gemme), Autunno (Trementina)

LUOGO: Montagne del sud Impero

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Rara

PREZZO A DOSE PREPARATA: 20 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 1 C.O.

OLIO CURATIVO: Sì

VELENO: No

POSOLOGIA: 3 volte al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatto a curare Bronchiti, Polmoniti, Ferite, Contusioni, problemi reumatici, inoltre può venire utilizzato al posto del disinfettante o alcool, nella pulizia e cura esterna delle ferite.

- CURARE POLMONITI, BRONCHITI, PROBLEMI REUMATICI

Inserire le gemme di Abete Bianco, nell'acqua bollente, gli effetti dell'infuso si noteranno dopo 2 giorni, riuscendo in una Prova di Resistenza, constaterà la completa guarigione.

- CURARE FERITE; CONTUSIONI E REUMATISMI

Aggiungere trementina (la resina), all'impacco d'acqua per i reumatismi e contusioni, massaggiando il dolore si attenua fino a scomparire dopo circa 2 ore di massaggi. Utilizzare trementina (la resina), al posto del disinfettante per curare ferite. Il recupero delle ferite, è lo stesso descritto nell'abilità *Guarire Ferite*.

DESCRIZIONE

Normalmente si presenta come un albero alto sui 50 metri, il tronco si innalza ritto verso il cielo, la corteccia si presenta liscia e di color grigio. La pianta produce fiori maschili e femminili, essa genera pinoli che con il gusto assomigliano molto al limone, mentre le pigne contengono trementina, utilizzabile in campo erboristico e medico al posto di disinfettanti o infusi.

TRADIZIONE

La tradizione del popolo druidico, indica all'abete grande considerazione, in molti villaggi presenti nella terra di Albione, durante il 33° giorno di Vorhexen viene innalzato al centro di esso un abete, che uomini nudi percuotono durante le feste dedicate alla Dea Madre come rito propiziatorio per liberare lo spirito dell'anno nuovo. I Druidi Preti e loro superiori, dedicano preghiere e riti a quest'albero, durante tutte le festività invernali, in particolare nel giorno di Mondstille (solstizio d'Inverno), vista la particolarità dell'albero di rimanere verde nonostante la rigidità dell'Inverno.

Nome: **AGRIFOGLIO**

Famiglia: AQUIFOLIACEE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno/Inverno (cura e veleno)

LUOGO: Tutte le praterie

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Comune

PREZZO A DOSE PREPARATA: 5 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 8s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: Sì (6 C.O. a dose)

POSOLOGIA: 1 al giorno (febbre), 3 al giorno (bronchiti)

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione (cura e veleno)

CURA

Adatto per curare febbri e bronchiti. L'agrifoglio viene consumato tramite un decotto per le febbri, un infuso per le bronchiti, il trattamento va ripetuto una volta al giorno per il primo caso, tre volte al giorno per il secondo. Entrambi durano per 3 giorni consecutivi al termine dei quali il personaggio effettuerà una prova di resistenza (+5%), l'esito positivo indica la completa guarigione, un esito negativo allunga i giorni di degenza, a seconda del numero delle prove fallite.

STORIA

Cresce facilmente in tutti i tipi di terreni, si presenta come un alberello costantemente verde, con foglie spinose, adatte per il decotto, i frutti sono tondi di color rosso ma sono altamente tossici.

VELENO

Le bacche dell'agrifoglio sono un veleno tossico, ma non mortale.

"LA ROSSA"

Dose 1: Dolori intestinali (tutte le creature)

Dose 2: Sonno lento (tutte le creature)

TRADIZIONE

La tradizione druidica indica nell'agrifoglio il termine ed il simbolo del Re dell'anno che volge alla fine.
I rami intrecciati della pianta tengono lontani tutti i problemi di famiglia e sono di invito per gli spiriti non ostili.

Nome: **BETULLA**

Famiglia: LABIATAE

STAGIONE: *Inverno/Primavera*

LUOGO: *Boschi*

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': *scarsa*

PREZZO A DOSE PREPARATA: 10 C.O. .

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 15 s

OLIO CURATIVO: Si

VELENO: No

POSOLOGIA: 3 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: *Ingestione (uso interno)/Applicazione (uso esterno)*

CURA

Adatta per curare problemi alle vie urinarie, la gotta e malattie della pelle

- CURARE MALATTIE URINARIE

Bere un infuso di foglie di Betulla tre volte al giorno, i suoi effetti diuretici inizieranno dopo 2 ore, fare questo trattamento per 3 giorni, poi effettuare una *Prova di Resistenza +10%*.

- CURARE LA GOTTA

Fare un infuso con le foglie di betulla essiccate e sbriciolate, dopo attendere 30 minuti e berne 3 volte al giorno per 3 giorni consecutivi, effettuare una *Prova di Resistenza +10%*.

- CURARE MALATTIE DELLA PELLE

Bere 1 infuso di foglie di betulla al giorno per 8 giorni consecutivi, dopo effettuare un *Prova di Resistenza +10%*.

- OLIO CURATIVO

Aggiungere un **+5%** a tutte le prove per debellare le tre malattie (**+15%** alla *Prova di Resistenza*)

STORIA

La betulla è utilizzata per diversi rami della società, i suoi fiori vengono utilizzati per creare l'inchiostro e conciatore, dalla sua corteccia si può ricavare lo zucchero adatto per alcune bevande.

TRADIZIONE

La tradizione druidica rivela che l'ottavo giorno di luna crescente si inserisce una foglia di betulla sotto al cuscino, si sogna il futuro sposo/a, se ogni ottavo giorno del mese si raccoglie la rugiada sulle foglie della betulla, si preserva la vista da malattie. Dalla resina della betulla si ricava un liquore, che normalmente viene ingerito prima di imprese difficili il suo nome è "Betla". Piantare una pianta nelle vicinanze della propria abitazione durante il Solstizio d'Inverno porta prosperità e protezione ad essa.

Nome: **BIANCOSPINO**

Famiglia: ROSACEAE

STAGIONE: *Estate/Primavera*

LUOGO: *terreni incolti, radure in colline molto soleggiate, montagna*

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 4 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: 15 C.O.

POSOLOGIA: 1 ogni 10 ore

SOMMINISTRAZIONE: *Ingestione(uso interno)*

CURA

Adatto a curare stati depressivi, stati diarroici e vampate o colpi di calore tipici dell'età avanzata. Bevendo un infuso di Biancospino, si tranquillizza la situazione agevolando il sonno, l'effetto è immediato.

STORIA

Le storie legate al biancospino si sono perse nelle memorie del tempo.

VELENO

Le bacche del Biancospino, hanno alte proprietà tossiche, causando spesso la morte

Dose 1: Paralizzato (tutte le creature)

Dose 2: Morto (tutte le creature)

Dose 3: Morto (tutte le creature)

Dose 4: Morto (tutte le creature)

TRADIZIONE

Nella cultura druidica portare un ramo di biancospino in casa, vuole dire invitare la morte siccome olfatti molto sensibili, riferiscono di un forte odore di tomba provenire dai frutti del biancospino. Altra tradizione quella di costruire un culla con il legno di tra piante di biancospino cresciute una vicino all'altra, questo porta bene per il nascituro.

Nome: **CAPRIFOGLIO**

Famiglia: CAPRIFOLIACEE

STAGIONE: Primavera (curare)/Estate (veleno)

LUOGO: Giardini, pianure e boschi

PREPARAZIONE: 1 giorno (cura), 3 giorni (veleno)

DISPONIBILITA': Scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 7 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 6 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: Si (20 C.O. a dose)

POSOLOGIA: 1 volta al giorno (decotto), 3 volte al giorno (tisana e infuso)

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatto a curare stati influenzali e problemi intestinali. I fiori e gli steli della pianta possono essere somministrati tramite decotto per gli stati febbrili, mentre come tisana o infuso per i dolori intestinali.

Il decotto verrà consumato per 1 volta al giorno per 3 giorni consecutivi, al termine di questo lasso di tempo il paziente effettua una *prova di resistenza +10%*, l'esito positivo indica la completa guarigione, un esito negativo indica che la cura non ha effetto su di esso e deve essere cambiata. L'infuso o la tisana devono essere somministrate via orale per 3 volte al giorno, al termine della giornata i problemi intestinali sono risolti.

VELENO

Il veleno di caprifoglio colpisce tutte le creature di carne e ossa, non le vegetali. Il caprifoglio nei mesi estivi, genera delle bacche da frutto nere, l'alto consumo del succo contenuto in esse, porta alla morte, la durata per estrarre il succo velenoso è di 3 giorni, al termine dei quali si otterrà 1 dose di veleno, che è composta da circa 100 bacche di caprifoglio.

Dose 1: Sonnoletto

Dose 2: Paralizzato

Dose 3: Morto

Dose 4: Morto

STORIA

Il caprifoglio è una pianta rampicante molto presente nel Vecchio Mondo, utilizzata sempre più spesso come siepe nei giardini o come arrampicante da parete. Genera fiori in primavera e frutti nella stagione estiva, il succo di quest'ultimo è molto velenoso.

TRADIZIONE

Nella tradizione druidica il caprifoglio è simbolo di generosità, la sua simbologia è associata alla ricerca del proprio io interiore.

Nome: **EDERA**

Famiglia: ARALIACEE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno/Inverno (cura)/ Autunno (veleno)

LUOGO: Tutti i Boschi tranne quelli in montagna

PREPARAZIONE: 1 giorno (cura)/ 3 giorni (veleno)

DISPONIBILITA': Abbondante (cura)/Scarsa (veleno)

PREZZO A DOSE PREPARATA: 12 s

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 1 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: Si (7 C.O. a dose)

POSOLOGIA: 1 al giorno (cura)

SOMMINISTRAZIONE: Applicazione (cura) / Applicazione (veleno uso esterno) / Ingestione (veleno uso interno)

CURA

Adatta per curare ferite da ustioni o scottature lievi. Creare un cataplasma, con le foglie dell'edera e un po' di farina, successivamente passare l'impacco sulla parte interessata; le ferite si cauterizzeranno ma senza far recuperare i punti ferita persi.

VELENO

I frutti dell'edera sono denominati bacche nere, il loro succo è molto forte, ingerirlo richiede una *prova di resistenza (-30%)*, se fallito la vittima avrà sintomi come vomito e nausea. Assumere una dose molto elevata, può far collassare immediatamente chi la ingerisce, senza nessuna prova da effettuare.

“Veleno Nero” se Ingerito

Dose 1: Nausea

Dose 2: Vomito

Dose 3: Collasso (1 d 10 Turni svenuto –inerme-)

Dose 4: Collasso (1 giorno di svenimento –inerme-)

“Veleno Nero da Lama” se a Contatto con la pelle

Dose 1: Scottatura

Dose 2: Ustione

Dose 3: Ustione 2° grado (1 ferita)

Dose 4: Ustione 3° grado (1 d 10 ferite)

STORIA

Pianta rampicante molto presente nel Vecchio Mondo, si trova facilmente nei boschi del Reikwald e Drakwald, in autunno genera fiori e frutti. I frutti della pianta sono bacche di colore nero, molto tossiche che non provocano la morte, ma disturbi gastrointestinali. Se il succo contenuto nelle bacche entra a contatto con la pelle, provoca delle scottature, in grosse quantità genera ustioni con perdita di ferite.

TRADIZIONE

Nella tradizione druidica l'edera è una pianta con alte proprietà magiche, infatti viene spesso inserita per amuleti o feticci che riescono a tener lontani Fantasmi, Spettri e Spettri dei Tumuli.

Nella simbologia l'edera indica la ricerca interna di se stessi, i Druidi la utilizzano per curare persone affette da disturbi mentali.

Nome: **ERBA LUCENTE o DELLO SMARRIMENTO**

Famiglia: ERBACEE

STAGIONE: Primavera/Estate

LUOGO: Boschi o Praterie

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Molto Rara

PREZZO A DOSE PREPARATA: 1 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: -

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: -

SOMMINISTRAZIONE: -

STORIA

Questo tipo di erba, nasce in primavera, ma se ne raccolgono le piantine o addirittura i semi che esse ne producono, durante il giorno di Sonnstill. Per riconoscerla gli Elfi utilizzano la loro conoscenza erboristica, mentre i druidi, utilizzano un giovane vitello, che si accinge al primo pascolo, esso infatti mangerà questa particolare erba.

TRADIZIONE

La tradizione di quest'erba non curativa, riferisce che questa venga seminata da antichi folletti e fate, tipici dell'isola d'Albione. Raccogliere questo tipo di erba consente ai viaggiatori, di non perdersi lungo il cammino, sia che si trovino su sentieri battuti, sia su sentieri poco battuti o quasi impercettibili. Questa erba viene utilizzata spesso dagli Elfi dei Boschi, per viaggiare e nascondersi velocemente nei boschi, senza mai perdersi.

Nome: **ERICA**

Famiglia: ERICACEAE

STAGIONE: Estate

LUOGO: Boschi

PREPARAZIONE: 8 Giorni

DISPONIBILITA': normale

PREZZO A DOSE PREPARATA: 3 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s

OLIO CURATIVO: NO

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta a curare tutti i tipi di infezioni, sia quelli derivati da ferite infette sia quelli meno visibili come infezioni al reparto urinario ecc...

STORIA

Il fiore delle nevi e dei terreni poveri ed ostili. Il suo nome significa spezzo, rompo, proprio perché l'erica è più forte della dura crosta di terra invernale o della neve che la ricopre, tant'è che la buca senza fatica, emergendo all'aria aperta. I fiori dell'erica, che vanno dal bianco alle varie

tonalità di rosa, assomigliano, rovesciati, ai copricapi degli elfi. L'erica è tenuta in grande considerazione tanto da essere utilizzata per costruire le scope che servono a pulire i templi degli Dei, viene utilizzata anche per il forno dove cuocere il pane.

TRADIZIONE

L'erica viene spesso associata alle Driadi, facendole dimorare fra i suoi rami e sconsigliando di sdraiarsi a dormire fra queste piantine, per non correre il rischio di essere rapiti da esse. I veggenti ed alcuni preti la utilizzano per comunicare con gli spiriti.

L'erica viene posta a guardia del giorno di Sonnstill (solstizio d'estate), periodo nel quale raggiunge la fioritura più completa.

I druidi associano l'erica all'Aldilà e all'Amore, in particolare viene ricavato un particolare Miele dalle api ghiotte dei fiori della pianta. Il miele durante il rito appropriato, riesce a mettere in comunicazione con gli Spiriti, o far innamorare la persona desiderata.

Nome: **FELCE**

Famiglia: DRYOPTERIDACEAE

STAGIONE: Inverno/Autunno/Estate/Primavera

LUOGO: Boschi

PREPARAZIONE: 8 Giorni

DISPONIBILITA': normale

PREZZO A DOSE PREPARATA: 10 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 1 C.O.

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 ogni 3 settimane

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione (uso interno)/Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatta a curare tutti i tipi di infezioni intestinali, i suoi rami possiedono le proprietà di curare artrosi o malformazioni ossee dovute a fratture, infatti la felce emana un'aura che ne previene il dolore. Per uso interno come ulcere o indigestioni il rizoma o i fiori della felce vengono amalgamati in un'ostia da ingerire, per uso esterno come artrosi o malformazioni ossee, essa viene massaggiata sulla parte interessata. Unica nota dolente è che l'utilizzo smisurato di questa pianta può portare a Cecità o subire **IDIO** Punti follia.

STORIA

Nell'alfabeto Ogham rappresenta la rottura di un periodo di inerzia e l'acquisizione di nuova linfa vitale. Aiuta ad intraprendere nuovi lavori senza perdere di vista i risultati ottenuti in precedenza. Permette di vedere con maggior chiarezza il punto di vista altrui per dare avvio a dei cambiamenti importanti in se stessi.

TRADIZIONE

Il rizoma della felce viene aggiunto ai filtri d'amore, mentre le fronde è usanza mangiarle durante le avventure amorose per non far intervenire gli spiriti maligni. Altro credo comune sulla felce è quello che i suoi semi conferiscano il dono dell'invisibilità. La Felce viene utilizzata spesso da Indovini o Veggenti, per ottenere visioni profetiche sul futuro, le donne che vogliono avere gravidanze, inseriscono nel proprio letto alcuni radici, per agevolare il concepimento e la benevolenza sulla nuova vita. Le fronde della Felce vengono utilizzate spesso per tingere i capelli. Un'altra tradizione dice che nella notte di Sonnstill, se si possiede un fiore della felce in mano, scalando una montagna, esso porterà ad un'vena d'oro.

Nome: **FAGGIO**

Famiglia: FAGACEAE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno/Inverno

LUOGO: Boschi sui monti

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 10 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 12 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 3 volte al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatto a curare tutti i tipi di febbre. La cura si somministra tramite un decotto utilizzando la corteccia, bevuto per 3 volte al giorno, per almeno 3 giorni consecutivi. Al termine del terzo giorno, si effettua una *prova di resistenza (+10%)*, se si ha esito positivo la febbre è finita, altrimenti bisogna ripetere la prova ogni giorno, con una penalità del **-5%** per ogni tentativo.

STORIA

L'albero del faggio si innalza maestoso, raggiungendo oltre i 30 metri di altezza, la sua ramificazione è molto densa, la corteccia è liscia. In inverno si creano delle gemme allungate, protette da una capsula di colore rosso-violaceo, i frutti generati sono verdastri ed ovali, solitamente vengono impiegati come cibo per suini.

TRADIZIONE

Il faggio nella tradizione druidica viene indicato come un albero cosmico. Infatti si crede che quest'albero, sia il tramite per unire cielo, terra e dei. Vi è tutta via un'ulteriore tradizione, proveniente da Druidi emigrati nelle terre bretoniane, che secondo loro tutti i faggi presenti nel mondo, sono le anime tormentate da colpe che devono essere espiate in questo modo. Il faggio per i Druidi indica inoltre la conoscenza degli Antichi.

Nome: **FRASSINO**

Famiglia: OLEACEAE

STAGIONE: Autunno/Estate/Primavera

LUOGO: Boschi

PREPARAZIONE: 8 Giorni

DISPONIBILITA': scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 10 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 1 C.O.

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione (uso interno)

CURA

Adatto per curare tramite decotti ed infusi, infezioni intestinali e reumatismi in combinazione con le foglie di felce, la corteccia di Frassino è indicato nei decotti per **curare emorragie interne, malattie come scabbia e gotta.**

- CURARE INFEZIONI INTESTINALI

Utilizzare le foglie in infuso dopo 1 ora gli effetti lassativi e riparatori per il reparto intestinale.

- CURARE REUMATISMI

Praticare il massaggio utilizzando le foglie di frassino, per donare ulteriori benefici combinarle con le foglie di felce.

- CURARE EMORRAGIE INTERNE

Utilizzare la corteccia in un decotto da somministrare al malato, l'emorragia si fermerà entro 1 ora.

- CURARE MALATTIE

Il Decotto di frutti, foglie e corteccia è indicato per curare malattie come Scabbia e Gotta.

STORIA

L'albero del Frassino è uno degli alberi sacri, si dice che doni saggezza e acume. L'utilizzo di questo albero è dato dal suo resistente e flessibile legno, infatti da esso si ricavano ruote di carri, manici per attrezzi ed in ultimo legna per scaldarsi. Tutta la scala gerarchica militare druidica, utilizza armi ricavate dal frassino, vi è anche un detto coniato dal Re di una delle maggiori tribù albioniche RE DAN:

“..non bruciare il frassino dalle nere gemme, il suo legno fa veloce la ruota, dona al cavaliere un suo scudiscio, la lancia di frassino pesa le sorti della battaglia..”

TRADIZIONE

Nella cultura Druidica, il frassino è fonte di rigenerazione e guarigioni miracolose. Le usanze tipiche sono quelle legate alle malattie che affliggono i nuovi nati, il rituale è molto semplice, il corpo del neonato passa attraverso il tronco cavo di un frassino tagliato. Altra usanza è quella di praticare un'incisione longitudinale nel tronco di un giovane frassino, all'alba si fa passare più volte nella fenditura il corpo del nascituro malato, successivamente si richiude il taglio con dell'argilla, legandolo molto stretto, se l'albero cicatrizzava il rito aveva successo. Chi beneficiava di questo rito, viveva per impedirne il taglio, in quanto si pensa che l'anima del bambino smetta di vivere nel momento che l'albero muore.

Nome: **GINESTRA**

Famiglia: FEBACEAE

STAGIONE: Primavera

LUOGO: Bosco ai bordi, lungo le strade, in collina nelle radure

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': comune

PREZZO A DOSE PREPARATA: 2 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta a curare tumori della pelle, infezioni alle vie urinarie, gastriti e forti stati mestruali.

Preparare l'infuso con radici, semi e fiori di ginestra, berne 1al giorno per 3 giorni consecutivi, successivamente effettuare una *Prova di Resistenza +10%*, l'esito positivo equivale allo stato di guarigione.

STORIA

La ginestra si presenta come un arbusto alto 3 metri, presenta sui propri rami flessuosi fiori di colore giallo che emettono un buon profumo.

TRADIZIONE

La ginestra nella tradizione druidica dona coraggio nei cambiamenti, come delusioni lavorative o amorose.

Nome: **IPERICO**
Famiglia: CLUSIACEAE

STAGIONE: Estate
LUOGO: Boschi
PREPARAZIONE: 16 giorni
DISPONIBILITA': scarsa
PREZZO A DOSE PREPARATA: 5 C.O.
PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 15 s
OLIO CURATIVO: 15 C.O.
VELENO: No
POSOLOGIA: 1 al giorno
SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta a curare i disturbi psichici delle persone, essa può venire utilizzata per curare stati depressivi, furia e senso di autodistruzione. Con l'iperico si possono tenere sotto controllo gli effetti psicologici dovuti a forti traumi come: **Cervello Inaridito, Cuore della Disperazione, Cuor Perduto, Delirio del Salvatore, Disperazione e Condanna, Furore Blasfemo, La Bestia Dentro, La Paura, La Ruota del Piacere e della Disperazione, Pensieri Velenosi, Spasmi della Memoria**. Una volta somministrata l'erba, il suo effetto è Immediato, con una durata di 1 ora per dose. L'erba va infusa nell'acqua bollente e bevuta per sortire i suoi effetti.

OLIO CURATIVO

Dall'iperico si ricava un olio curativo, adatto per la cura di piaghe, ulcere, pruriti e ferite anche infette. Inoltre dimezza il tempo di guarigione per le ferite provocate da ustioni. L'olio deve essere spalmato sulla zona interessata, i suoi effetti si noteranno dopo 1 ora.

STORIA

L'iperico viene utilizzato nei rituali druidici, i quali usano addobbare con l'iperico fiorito i luoghi dove festeggiavano il giorno di Sonnstill (Solstizio d'Estate). Solo le foglie ed i fiori vengono utilizzate per la preparazione di cure mediche. I fiori dell'iperico sfioriscono dopo 1 giorno, se raccolti devono essere trattati velocemente, se si vuole utilizzare i loro effetti curativi. La raccolta dei fiori o delle foglie avviene nel periodo estivo, avendo il suo culmine nel giorno di Sonnstill.

TRADIZIONE

Si dice sia una pianta scaccia demoni, per questo il nome Iberico significa "sopra l'immagine", per l'uso di appenderla sopra l'immagine sacra per allontanare i demoni del male. I Druidi la definiscono Anch la "Rosa di Saron". Inoltre possedere un amuleto di Iperico, dimezza gli effetti di qualsiasi Incantesimo.

Nome: **LAVANDA**
Famiglia: LAMIACEAE

STAGIONE: Estate
LUOGO: Campagna e Collina
PREPARAZIONE: 1 giorno
DISPONIBILITA': normale
PREZZO A DOSE PREPARATA: 3 C.O.
PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 5 s
OLIO CURATIVO: No
VELENO: No
POSOLOGIA: 3 al giorno
SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta a curare infezioni e malattie del reparto respiratorio, malattie della pelle, sintomi influenzali, regolazioni dei cicli e problemi femminili, eccessive sudorazioni, infezioni dell'apparato digerente, veleno di serpente.

- **MALATTIE REPARTO RESPIRATORIO** (asma, laringite, gengiviti, stomatiti, afta)

L'infuso va utilizzato freddo, per fare risciacqui, il tempo di guarigione è di 3 giorni (Prova di Resistenza **+10%** con l'utilizzo dell'infuso)..

- **SINTOMI INFLUENZALI** (Febbre normale, Raffreddori)

Una tazza di salvia preparata in Decotto, con l'aggiunta di Miele, per 3 volte al giorno, per alcuni giorni. Effettuare una Prova di Resistenza al termine del secondo giorno di cura **+10%** alla fine di ogni giorno, **+15%** se si utilizza anche il miele.

- **INFEZIONI APPARATO DIGERENTE**

Dopo abbondanti pasti bere una tazza di infuso di salvia, per problemi intestinali con evacuazioni frequenti, ingerire la salvia in decotto.

- **STATI DI AGITAZIONI NERVOSI**

Può servire a tenere sotto controllo i seguenti stati mentali Furore Blasfemo, La Bestia Dentro, Pensieri Velenosi. Cura anche emicranie, insonnie, tachicardie, .

STORIA

Nessuna storia è pervenuta ai nostri tempi.

TRADIZIONE

Nella tradizione druidica la lavanda ha utilizzo in campo sentimentale, perché agli uomini piace particolarmente l'odore che emana. Viene anche bruciata nella stanza da letto per riuscire a dormire bene, senza incubi, mentre viene cosparsa intorno a casa per portare pace ad essa.

Nome: **MALVA**
Famiglia: MALVACEE

STAGIONE: Estate/Primavera
LUOGO: praterie, sentieri, campi incolti, lungo le strade, ruderi
PREPARAZIONE: 1 giorno
DISPONIBILITA': scarsa
PREZZO A DOSE PREPARATA: 1 C.O.
PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s
OLIO CURATIVO: No
VELENO: No
POSOLOGIA: 1 al giorno
SOMMINISTRAZIONE: Ingestione(uso interno)/Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatta a curare malattie alle vie respiratorie e stati di gonorrea. Per le infiammazioni respiratorie si utilizzano degli infusi, mentre per curare la gonorrea oltre all'infuso si usa legare intorno alla vita i semi della pianta.

STORIA

Nella storia dei druidi si pensa che la malva riesca a mettere in contatto, il druido stesso con la Madre Terra ed anche con gli Antichi.

TRADIZIONE

Non esiste una particolare tradizione druidica legata alla Malva.

Nome: **MELO**
Famiglia: ROSACEAE

STAGIONE: Primavera/Estate
LUOGO: Pianure/Boschi/Fiumi/Laghi
PREPARAZIONE: 1 giorno
DISPONIBILITA': Comune
PREZZO A DOSE PREPARATA: 15 C.O.
PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s
OLIO CURATIVO: No
VELENO: No
POSOLOGIA: 3 volte al giorno (infuso), 2 volte al giorno (impacchi)
SOMMINISTRAZIONE: Ingestione (uso interno)/Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatto per curare stati di insonnia e nervosi, i frutti del melo sono adatti per curare ferite da bruciature.

- CURARE INSONNIA E STATI NERVOSI

Si crea un infuso denominato Acqua di Mele, nell'infuso deve essere inserito del miele e il frutto della pianta stessa una mela tagliata a pezzi, questo infuso deve essere bevuto ogni qualvolta si presenti il problema, il suo effetto si vedrà dopo 2 minuti circa dalla somministrazione.

- CURARE FERITE DA BRUCIATURE

Formare un impacco ed inserirvi i fiori del Melo, questa cura consente di cauterizzare la ferite rimarginandola, inoltre previene l'infezione della stessa. Questa cura non fa recuperare punti ferita.

STORIA

Il melo è un albero molto diffuso sul pianeta difatti è possibili ritrovarlo un po' ovunque con eccezione fatta per zone aride o paludose., presenta un legno molto duro, ha altezze variabili ma mai più dei 10 metri, le sue foglie sono ovali, in primavera presentano i fiori di vari colori, adatti per il trattamento delle ferite da bruciature ed ustioni, mentre il frutto denominato mela ha una forma tondeggiante, utilizzato per curare stati nervosi e di insonnia.

TRADIZIONE

La tradizione druidica recita che la pianta del melo, sia il contatto con esseri ancestrali e con gli dei stessi, infatti loro attraverso il sonno donano conoscenza e guarigione. Alcuni dei Druidi più esperti tendono a recitare i loro insegnamenti sotto le fronde di un melo o tenendo un ramo dello stesso in mano. I Druidi accostano il melo alla conoscenza, ma anche la forza del guerriero che viene domata dal cuore.

Nome: **NOCCIOLO**

Famiglia: BETULACEE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno (uso esterno)/ Estate (uso interno)

LUOGO: Boschi montani

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Normale (uso esterno)/Scarsa (uso interno)

PREZZO A DOSE PREPARATA: 2 C.O. (uso esterno)/ 6 C.O. (uso interno)

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 1 s (uso esterno)/ 14 s (uso interno)

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 volta al giorno (uso esterno)/ 2 volte al giorno (uso interno)

SOMMINISTRAZIONE: Applicazione (uso esterno)/ Ingestione (uso interno)

CURA

Adatto per curare ferite se viene utilizzato per uso esterno, tramite decotto per curare stati influenzali.

- CURARE FERITE

Creare degli impacchi con corteccia e foglie di nocciolo, metterli in acqua bollente e passarlo sulle zone interessate (ferite). Il recupero è immediato tramite cicatrizzazione.

- CURARE STATI INFLUENZALI (FEBBRI)

I decotti di nocciolo sono molto potenti ed agiscono su febbri leggere e molto forti. Al paziente deve essere somministrato 2 volte al giorno, per 3 giorni consecutivi al termine dei quali effettuerà una *prova di resistenza (+5%)*, in caso di fallimento la cura dovrà essere allungata di un numero di giorni pari ai fallimenti della prova di resistenza stessa.

- CURARE STATI DI MALATTIE DELLA PELLE (ACNE, PELI SOTTOCUTANEI ecc..)

Strofinare sulla zona di pelle interessata, per 3 giorni dopo i quali il problema si è molto attenuato, viene spesso utilizzato dai mutanti per nascondere proprie impurità della pelle. Gli ingredienti sono gli stessi del trattamento per curare le ferite con l'unica differenza che non bisogna farne un impacco, ma strofinarli direttamente sui punti interessati.

STORIA

Si ritrova spesso nei boschi montani, raggiungendo un'altezza di 5 metri massimo, ha foglie irregolari seghettate, fruttifera frutti gustosi denominati Nocciole.

TRADIZIONE

Nella tradizione druidica i rami del nocciolo vengono utilizzati per creare i bastoni da raddomante e le bacchette magiche. Se un druido ingerisce le ghiande del nocciolo si racconta che possa parlare con gli animali. Il nocciolo indica la saggezza e la conoscenza.

Nome: **ONTANO NERO**

Famiglia: BETULACEE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno/Inverno

LUOGO: Boschi vicino a fiumi o laghi

PREPARAZIONE: 8 giorni

DISPONIBILITA': normale

PREZZO A DOSE PREPARATA: 1 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta a curare angine, tonsilliti, faringiti, febbre normale, il PG dopo **1D10** ore, guarisce completamente.

Ha discrete proprietà cicatrizzanti nel caso di piaghe ed ulcere, il PG guadagna **1 ferita** dopo la somministrazione, il tempo di azione è di 1 ora. La corteccia viene utilizzata in un decotto.

STORIA

Il nome alnus deriva dall'albionico "al" e "han" che vuol dire vicino alle acque. Nasce spontaneamente lungo fiumi e i luoghi umidi. Vive spontaneo in quasi tutta l'Europa, escluse le estreme regioni settentrionali, dalla pianura fino a 1200 m di altitudine. E' fra i costituenti della vegetazione delle rive, su terreni argillosi o sabbiosi e poveri, che riesce a colonizzare, arricchendoli. Il legno esposto all'aria è poco durevole; a contatto con l'acqua, invece, diventa durissimo e per questo si presta a realizzare "palafitte" ed opere soggette a immersione. E' utilizzato in falegnameria per lavori d'intaglio ed oggetti d'uso quotidiano. Chiamato dai contadini l'albero degli zoccoli perché con il suo legno particolarmente leggero si costruiscono comode calzature.

TRADIZIONE

Appena tagliato il legno si colora di rosso tanto da suggestionare la fantasia popolare a credere che questa pianta sia maledetta.

Nome: **ORTICA o ERBA BRUCIA**

Famiglia: CLUSIACEAE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno

LUOGO: Costruzioni Rurali vicinanze, Luoghi Umidi

PREPARAZIONE: 16 giorni

DISPONIBILITA': scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 2 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 5 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta per curare stati di Anemia, Emostatica, Digestione, Astringente ed Emolliente.

- ANEMIE

Cura lo stato anemico causato da forte perdita di sangue, ma anche per stati di denutrizione.

- EMOSTATICA

Ferma le emorragie causate da colpi, perdite di sangue nasale e forti stati mestruali.

- DIGESTIONE

Rigenera danni da forti infezioni intestinali.

- ASTRINGENTE

Riesce a curare sintomi intestinali derivati dal Colera o da altri fattori.

- EMOLLIENTE

Cura gli stati di malattie della pelle normali come eczemi, eruzioni cutanee, caduta di capelli, rende la pelle più bella.

Rallenta le mutazioni generate da agenti del caos o mutapietra, il rallentamento ha successo se l'utilizzo è costante, 1 infuso ogni 2 ore, altrimenti non sortisce gli effetti desiderati. I tempi di sviluppo delle mutazioni sono dimezzati.

STORIA

Pianta nota soprattutto per la sua autodifesa, che genera orticazioni nelle parti interessate, creando arrossamenti e prurito.

TRADIZIONE

Nella tradizione druidica, l'ortica allontana malefici, male lingue e aiuta i malati a guarire, infatti essendo una fra le piante più potenti, oltre agli infusi e decotti, viene posizionata sotto il letto per i malati, sparsa intorno alle abitazioni per impedire agli spiriti maligni di entrare e bruciata nel fuoco per impedire alle malelingue di colpire la famiglia che genera questo rituale.

Nome: **PIOppo BIANCO**

Famiglia: SILICACEAE

STAGIONE: Primavera

LUOGO: Terreni molto umidi e argillosi

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 2 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 6 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 3 volte al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatto per sfogare irritazioni e problemi alle vie urinarie, ma anche solo per gustarne l'infuso.

- CURA DELLE INFEZIONI URINARIE

Preparare un decotto con le gemme della pianta, somministrare al paziente 3 volte al giorno, per circa 16 giorni, al termine dei quali l'infezione sarà sparita. Se l'infezione è più grave al termine della cura si effettuerà una prova di resistenza (+5%), il fallimento indica che l'infezione sarà permanente.

STORIA

Una pianta che abitualmente si trova in terreni umidi ed argillosi, può raggiungere i 30 metri di altezza, in età giovane la corteccia è grigiastria puntellata da piccole macchie bianche, con la maturità la corteccia diviene grigia scura. Le foglie sono irregolarmente ovali o tonde, presentano piccoli peli.

TRADIZIONE

Nella tradizione druidica, questa pianta viene associata alle anime dei guerrieri druidi caduti in battaglia. Nella simbologia dei Druidi il pioppo bianco, viene associato alla morte, si racconta che le porte di Morr siano del legni di pioppo bianco.

Nome: **QUERCIA**

Famiglia: FAGACEAE

STAGIONE: Primavera/Estate/Inverno

LUOGO: Boschi o colline

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Normale

PREZZO A DOSE PREPARATA: 5 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 5 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta a curare stati febbrili, tramite un decotto che deve venir somministrato per via orale, 1 volta al giorno per 3 giorni consecutivi, al termine dei quali il malato deve effettuare una *prova di resistenza (+10%)*, l'esito negativo indica che la cura va ripetuta, ma con il bonus alla prova modificato in un **+5%**.

STORIA

La quercia è una pianta assai longeva può arrivare anche ai 400 anni di età, ha un'altezza variabile di 20 Metri, genera frutti denominati ghiande. La sua diffusione nel Vecchio Mondo è molto diffusa.

TRADIZIONE

La tradizione druidica associa la quercia alla potenza del maschio, perché in fatti essa resiste incolume dall'inverno fino al solstizio d'estate (sonnstil). Porte costruite con legno di quercia, indicano una protezione per quell'abitazione da fulmini e dai guai. Le ghiande solitamente vengono utilizzate per addobbare l'abitazione, in quei posti dove può esserci un pericolo (scale, botole ecc.). La quercia per i druidi è simbolo di forte saggezza e conoscenza. Molti Druidi recitano sotto di essa gli insegnamenti da impartire alle nuove generazioni di iniziati.

Nome: **ROSAMRINO o RUGIADA DEL MARE**

Famiglia: LAMIACEAE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno/Inverno

LUOGO: Coste

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 3 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 7 s

OLIO CURATIVO: 5 C.O.

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

L'infuso è adatto per combattere stati influenzali (febbre normale) e di raffreddamento. Il suo effetto si ha dopo un sonno di 8 ore, il paziente si sveglierà senza più febbre o con il raffreddore ormai maturo.

STORIA

Solitamente il rosmarino viene abbinato alla magia, esso cresce in luoghi aridi e sulle coste, da qui la descrizione "Rugiada del Mare" o "Rosa del Mare". L'altezza della pianta è di 2 metri con un fusto legnoso.

TRADIZIONE

Nella cultura druidica, il rosmarino viene ritualmente utilizzato in ogni campo, dalla medicina alla magia. Esso infatti ha molte proprietà come indicato nella tradizione, chi lo posiziona sotto il cuscino otterrà un buon sonno, chi ne fa una corona avrà una buona memoria, aggiungere l'infuso di rosmarino alla tinozza mentre ci si accinge ad immergervi, porta giovinezza. Appendere un rametto di rosmarino sopra la propria porta, allontana gli spiriti maligni. Solitamente nei riti druidici brucia insieme all'incenso, in ogni talismano druidico vi è presente un legnetto di rosmarino.

Nome: **SALICE**

Famiglia: SALIACEE

STAGIONE: Estate

LUOGO: Rive dei Fiumi e Zone molto umide

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Rara

PREZZO A DOSE PREPARATA: 20 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 15 s

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 1 volta al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione (uso interno)/Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatto a curare stati di reumatismi, malformazioni ossee, stati febbrili e di insonnia.

- CURARE STATI DI DOLORI REUMATICI O MALFORMAZIONI OSSE.

Utilizzare le foglie del salice per formare un infuso, da aggiungere alla tinozza per il bagno oppure da cospargere dolcemente con una garza sulle parti interessate, il suo effetto si avrà dopo 1 ora, quando il dolore scomparirà.

- CURARE FEBBRE E INSONNIA

Somministrare tramite infuso di foglie di salice, in casi di febbre o insonnia, per le febbri il trattamento è di un giorno, al termine del quale bisogna effettuare una *prova di resistenza (+5%)*, in caso di insuccesso ripetere il trattamento però senza bonus alla prova. Nei casi di insonnia, il suo effetto sarà immediato previo *prova di volontà (-30%)* per il forte effetto sedativo dell'infuso.

STORIA

Questa pianta è molto diffusa in territori molto umidi, come gli argini dei fiumi o pianure alluvionali. La loro presenza è molto cospicua nelle terre al bioniche, mentre nel Vecchio Mondo la sua presenza è molto più diradata. Raggiunge i 15 metri di altezza, ed ha foglie molte lunghe, i suoi frutti sono delle piccole capsule con alcuni ciuffi di pelo intorno.

TRADIZIONE

Nella cultura druidica, il salice è il simbolo dell'energia femminile, anche se la forma cadente dei suoi rami viene associato a lacrime e dolore. Le fronde di questo albero sono utilizzate per costruire gli Acchiappasogni, utilizzando le foglie della stessa per formare piccoli fagotti curativi.

Solitamente le famiglie del villaggio druidico possiedono almeno un acchiappasogni, che per tradizione agevola la buona salute e tiene lontano le malattie. Il simbolo del faggio viene accostato all'intuito ed alla sapienza.

Nome: **SALVIA ERBA**

Famiglia: LABIATE

STAGIONE: Primavera/Estate/Autunno

LUOGO: Boschi vicino a Pianure

PREPARAZIONE: 2 giorni

DISPONIBILITA': normale

PREZZO A DOSE PREPARATA: 1 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s

OLIO CURATIVO: 5 C.O.

POSOLOGIA: 3 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Adatta a curare infezioni e malattie del reparto respiratorio, malattie della pelle, sintomi influenzali, regolazioni dei cicli e problemi femminili, eccessive sudorazioni, infezioni dell'apparato digerente, veleno di serpente.

- MALATTIE REPARTO RESPIRATORIO (asma, laringite, gengiviti, stomatiti, afta)

L'infuso va utilizzato freddo, per fare risciacqui, il tempo di guarigione è di 3 giorni (*Prova di Resistenza +10%* con l'utilizzo dell'infuso).

- MALATTIE DELLA PELLE (Dermatiti, Acne, Eczemi e Piaghe)

Preparare un decotto con le erbe di Salvia, formando piccole pastiglie da ingerire. L'utilizzo è di 1 pastiglia al giorno, dopo 8 giorni effettuare una Prova di Resistenza con *+10%* per l'utilizzo della pastiglia.

- SINTOMI INFLUENZALI (Febbre normale, Raffreddori)

Una tazza di salvia preparata in Decotto, con l'aggiunta di Miele, per 3 volte al giorno, per alcuni giorni. Effettuare una *Prova di Resistenza* al termine del secondo giorno di cura *+10%* alla fine di ogni giorno, *+15%* se si utilizza anche il miele.

- REGOLARIZZAZIONI CICLI E PROBLEMI FEMMINILI VARI (mestruazioni, infezioni)

Utilizzare l'infuso di salvia per 3 volte al giorno per problemi mestruali, per altre infezioni utilizzare un decotto di salvia essiccata e fiori della stessa e fare sciacqui con acqua tiepida.

- ECCESSIVA SUDORAZIONE

Una tazza di infuso ogni 4 ore.

- INFEZIONI APPARATO DIGERENTE

Dopo abbondanti pasti bere una tazza di infuso di salvia, per problemi intestinali con evacuazioni frequenti, ingerire la salvia in decotto.

- MORSO DI SERPENTE (Veleno)

La salvia è utilizzata per curare il morso velenoso del serpente, l'effetto avviene dopo qualche minuto, il personaggio deve effettuare una *Prova di Resistenza (+10%)*, l'esito positivo indica la perfetta riuscita della cura.

OLIO CURATIVO:

L'Olio curativo ha le stesse caratteristiche della cura attraverso gli infusi, molto più veloce di loro, il PG effettuerà la *Prova di Resistenza* con *+15%*. Nel caso il personaggio abbia perso ferite l'utilizzo dell'Olio ne fa guadagnare *1Fe* immediatamente.

STORIA

Scoperta dai Druidi alcuni secoli or sono, questa erba prende il nome di Salvia che risulta essere una derivazione di salute o buona salute. La salvia è una delle erbe curative più efficienti.

TRADIZIONE

Appena tagliato il legno si colora di rosso tanto da suggestionare la fantasia popolare a credere che questa pianta sia maledetta. E' facile trovare una pianta di salvia presso l'abitazione di commercianti o di ricche persone, se la pianta cresce rigogliosa gli affari andranno a gonfie vele. La salvia è utilizzata per le contrazioni in parti molto difficili.

Nome: **SAMBUCO**

Famiglia: COPRIFOLIACEE

STAGIONE: Estate

LUOGO: Piccoli Boschetti, Montagna e lungo i Fossi delle Campagne

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': scarso

PREZZO A DOSE PREPARATA: 5 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 12 s

OLIO CURATIVO: NO

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione(uso interno)/Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatto a curare stati influenzali e piccoli reumatismi, le cure si somministrano attraverso una gradevole tisana. L'effetto di presenterà dopo 1 ora dalla sua ingestione, la *prova di Resistenza* si deve effettuare in caso di stato influenzale (**+10%**). Mentre per lo stato reumatico l'effetto avviene dopo un ora durando per 4 ore. L'infuso di Sambuco viene utilizzato anche con applicazioni su ustioni *Prova di Resistenza +10%*.

STORIA

La pianta del Sambuco, raggiunge i 10 metri di altezza, genera frutti e fiori nei mesi estivi, dove si raccolgono per fare infusi per tutto l'anno. Il legno di sambuco è adatto per creare Cerbottane, Strumenti Musicali. Il sambuco è influenzato da Mannslieb, venendo definito l'albero delle Streghe, infatti questo Albero è prediletto per riti di stregoneria. Se un albero di Sambuco nasce sotto o nei pressi di un salice, le streghe ne ricaveranno dai rami dei potenti talismani, che intagliati e lavorati in concomitanza di particolari posizioni di Mannslieb, essi forniscono Visioni, Protezione dei Viaggiatori e aiutano l'apprendimento magico.

TRADIZIONE

Nella cultura druidica, chi incontra un sambuco deve inchinarsi sette volte innanzi a lui. Sette volte perché egli fornisce sette doni alla povera gente:

1° dono "La Resina": Placca il dolore derivato dalle Lussazioni

2° dono "La Radice": Il decotto per la Gotta

3° dono "La Corteccia": Cura problemi intestinali, ma anche orzaioli.

4° dono "Le Foglie": Ottimo curativo per la pelle

5° dono "I Frutti": Cura le influenze invernali

6° dono "I Fiori": Aiuta nelle evacuazioni intestinali

7° dono "I Germogli": Cura le nevralgie

Si dice che all'inizio dei tempi, i sambuchi fossero sotto il controllo di piccole fate, le stesse erano aidate dagli Elfi. Si racconta che il sambuco protegga dai ladri e gli animali da avvelenamenti o malattie.

Nome: **TIGLIO**

Famiglia: TILIACEE

STAGIONE: Estate/Primavera

LUOGO: Boschi di Montagna e Collina

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 5 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 10 s

OLIO CURATIVO: NO

POSOLOGIA: 1 ogni 10 ore

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione(uso interno)/Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatto a curare, stati influenzali normali (febbri) e gravi (bronchiti), cura malattie come l'epilessia, problemi gastrointestinali. L'effetto dell'infuso di tiglio sulle malattie come Febbri si ottiene dopo 2 giorni di cura, effettuando una *Prova di Resistenza +10%*, gli stati influenzali avanzati e più gravi richiedono almeno 4 giorni di cura con una *Prova di Resistenza +10%*, sull'epilessia ha l'effetto di un calmante, infatti l'effetto è immediato con una durata variabile, a seconda di quando questo disturbo torna a manifestarsi.

STORIA

L'albero del tiglio può raggiungere fino ai 30 metri di altezza, questa pianta oltre ad un utilizzo ornamentale per giardini dove forniva un'ottima ombra, forniva altri impieghi. Dalla corteccia si ricavano ottime stuoie e corde, da esso si riesce a ricavare un carboncino da disegno ottimo, i suoi frutti forniscono ottimo nettare per le api, mentre il suo legno bianco viene utilizzato per creare strumenti musicali.

TRADIZIONE

La tradizione legata al Tiglio, è che questo viene molto utilizzato per infusi e talismani d'amore, in particolare i fiori sono molto richiesti per questi riti. Un altro utilizzo rituale è quello che in combinazione con la benevolenza di Mannslieb e di Rhya, il talismano dono un **+10% alle prove di resistenza**. Solitamente si trova a protezione delle Fattorie.

Nome: **VERBENA**

Famiglia: VERBENACEE

STAGIONE: Estate/Primavera/Autunno/Inverno

LUOGO: praterie, sentieri, luoghi incolti, lungo le strade

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': normale

PREZZO A DOSE PREPARATA: 15s

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 1s

OLIO CURATIVO: NO

POSOLOGIA: 1 ogni 10 ore

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione(uso interno)/Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatta a curare infezioni intestinali, indigestioni, stati febbrili normali, agisce come tranquillante ed è anche molto utilizzata per curare le ferite non infette. La verbena viene preparata in decotti o infusi e somministrata tramite via orale, i suoi effetti sono immediati:

-CURARE UNO STATO DI DISTURBI AL REPARTO INTESTINALE o STATO FEBBRILE NORMALE::

Viene somministrata attraverso un infuso o decotto, una volta somministrata il suo effetto dura per 10 ore in questo lasso di tempo il personaggio, andrà frequentemente ad evacuare il proprio apparato digerente, al termine del tempo lanciare un dado in percentuale, se il risultato è di 95-00 il paziente non è guarito completamente, subendo un secondo trattamento.

-TRANQUILLANTE:

Viene somministrata come infuso, l'effetto si avrà dopo 1 ora dalla sua ingestione, scaduto il tempo il PG per rimanere sveglio, dovrà effettuare delle Prove di Volontà a **-30%**. Una volta addormentato il PG dormirà per 8 ore, se viene svegliato prima del tempo, egli sarà intontito per tutto il giorno.

-CURARE FERITE NON INFETTE:

L'erba in questo caso, deve essere lavorata con il pestello e mortaio, creando una specie di unguento che verrà inserito sopra le ferite, coperto con garza, gli effetti sono quelli descritti nell'abilità *Guarire*.

STORIA

Questa è un'erba sacra per i Druidi, essa infatti viene raccolta nella notte di Sonnstill (Solstizio d'Estate), nella lingua druidica il suo nome è Ferfen che significa "scacciare via". I sacerdoti la usano per sacrifici, da cui il nome Herba Sacra. I druidi la uniscono alla loro acqua lustrale.

Viene utilizzata per i vari riti religiosi, incantesimi e dagli ambasciatori per concludere alleanze. La Verbena è una pianta che genera fiori nei mesi primaverili, estivi ed autunnali, in inverno non produce fiori ma riesce a resistere alla durezza della temperatura nei luoghi più riparati. La si può trovare in luoghi assolati nelle stagioni calde in luoghi più coperti nelle stagioni invernali

TRADIZIONE

Macinata, viene indossata intorno al collo come talismano contro mal di testa e come portafortuna in generale. Si riteneva benefica per la vista. La Verbene viene benedetta dai druidi con un rituale commemorativo quando si raccoglie.

Nome: **VISCHIO**

Famiglia: LORANTACEE

STAGIONE: Estate/Primavera/Autunno/Inverno

LUOGO: Sotto e sopra i rami delle Querce

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': normale

PREZZO A DOSE PREPARATA: 1 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 2 s

OLIO CURATIVO: NO

VELENO: 20 C.O. a dose

POSOLOGIA: 1 al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Ingestione

CURA

Cura Avvelenamenti e infezioni del reparto intestinale.

- CURARE VELENI:

Il Vischio è adatto per curare qualsiasi tipo di veleno, sia esso chimico, vegetale o animale. Per poter curare uno stato di avvelenamento, il druido deve inserire il succo di tre Bacche di Vischio nell'infuso fatto con le foglie dello stesso e fatto assumere al paziente. L'effetto si avrà dopo una Prova di Resistenza (**+10%** per l'infuso), se ha successo dopo 8 ore di riposo il malcapitato guadagnerà 1 Punto Ferita, altrimenti se fallito, il giorno successivo il malato non avrà più veleno in corpo, non guadagnerà ferite, ma si ritroverà forti dolori allo stomaco.

- CURARE INFEZIONI INTESTINALI:

Come per curare i veleni, il Vischio per curare infezioni intestinali, ha alla base lo stesso principio, cioè l'infuso fatto con le sue foglie, in questo caso non si deve inserire la polpa dei frutti. Dopo 8 ore di riposo il personaggio non sentirà più nessun dolore.

VELENO

L'effetto dei frutti del Vischio sono devastanti ed immediati, il veleno è da somministrare per ingestione.

Dose 1: Incosciente (tutte le creature)

Dose 2: Sonnolento (tutte le creature)

Dose 3: Paralizzato (tutte le creature)

Dose 4: Morte (tutte le creature)

STORIA

La pianta del Vischio è una pianta perenne, che se ne possono sfruttare i benefici in qualsiasi momento dell'anno. Al termine della primavera spuntano i primi fiori che genereranno i frutti di vischio, che se assunti possono dare sonnolenza, ma se mangiati in grande quantità portano alla morte. Spesso questo frutto viene utilizzato nei veleni.

TRADIZIONE

I druidi sono soliti compiere i loro sacrifici ai piedi di una quercia, nel sesto giorno della luna di Ulriczeit, essi tagliano con un falcetto d'oro dei rami di vischio, usati poi come amuleti contro gli spiriti del male. Un tipico detto druidico narra:

"Raccogli l'arbusto che cresce tra terra e cielo, quello che rappresenta la vita inattesa del disgelo.

Conserva poi il vischio perché non ha uguali: è magico!

E può guarire tutti i mali!"

E' usanza che il vischio sia regalato all'inizio del nuovo anno come buon augurio e come oggetto magico per scacciare demoni e malefici; per assicurare il bel tempo e per ottenere raccolti abbondanti. Era anche ritenuto in grado di domare gli incendi e, per questo, se ne appendevano dei rametti sulle porte delle case e dei fienili. Si credeva, infine, che fosse un ottimo rimedio contro la sterilità femminile. Presso la comunità druidica il vischio viene associato alla fertilità.

Nome: **VITE**

Famiglia: VITACEAE

STAGIONE: Estate/Primavera

LUOGO: Campagne/Colline

PREPARAZIONE: 1 giorno

DISPONIBILITA': Scarsa

PREZZO A DOSE PREPARATA: 10 C.O.

PREZZO A DOSE DA PREPARARE: 1 C.O.

OLIO CURATIVO: No

VELENO: No

POSOLOGIA: 3 volte al giorno

SOMMINISTRAZIONE: Applicazione (uso esterno)

CURA

Adatta a curare i geloni provocati da temperature molto basse. Preparare un decotto con le foglie della vite, dopodichè fare 3 impacchi al giorno sulla zona interessata. La vittima dei geloni deve riuscire in una *prova di resistenza*, se non vuole perdere permanentemente *1 ferita* dallo schema base del personaggio.

STORIA

La vite si presenta come un arbusto con il fusto che può raggiungere anche i 20-30 metri di lunghezza. In estate la pianta della vite genera dei frutti, di forma ovale, di diverso colore solitamente bianco, nero o Rosso. Le foglie della pianta si utilizzano in decotti per curare stati di congelamento, mentre i frutti hanno diversi impieghi. Solitamente i frutti della pianta si utilizzano per ottenere il vino o altre bevande alcoliche. Il vino a seconda di come è ottenuto dalla cura e stato dalla pianta può essere di buona o eccezionale fattura, sai come gusto che come colore. L'utilizzo nel vecchio mondo è molto esteso, famosi su tutti i vini bretoni o estaliani. Le comunità druidiche godono di eccezionali viticoltori e solitamente il vino o le bevande ottenute, sono superiori o si accostano ai più pregiati vini del Vecchio Mondo. Altra bevanda che si ottiene con i frutti della vite è denominata aceto, questo solitamente viene aromatizzato con alcune spezie. Il suo odore forte è molto utile per riprendersi da svenimenti o stordimenti. Se diluito con acqua e passato con una garza sopra ferite o piaghe, impedisce che queste si infettino. L'aceto non cura ferite ma può solo lavarle.

TRADIZIONE

La vite per la comunità druidica è un simbolo di conoscenza della verità, essa richiede l'abbandono della rigidità, dei punti di vista troppo seriosi e di quelli troppo sicuri di se stessi. La Vite inneggia anche alla gioia, alle risate ed allegria. Molti la inseriscono sopra i camini o sulla parete esterna della propria abitazione, come aiuto per superare i momenti difficili della vita.

SCRITTURA E SCRITTURA RUNICA OGHAM



UN PO' DI STORIA

Fu il dono del Dio Ogma (*vedi - Religione*), decise di donare generosamente ai più eruditi fra i Druidi, la scrittura runica definita poi Ogham in suo onore. Tale conoscenza fu in parte insegnata ai Bardi, di qualsiasi appartenenza siano (da Guerra, di Corte o Errante), per innalzare lodi al Dio e per far riconoscere loro eventuali segni su alberi o pietre che indicassero presenza di Druidi; invece i Druidi più eruditi (Arci Druidi), furono istruiti su tutto il sapere dell'alfabeto Ogham. Tutto il resto della popolazione druidica ignora il significato di questi segni, così come gli abitanti del Vecchio Mondo, mentre i popoli druidici residenti in Bretonnia, hanno con il tempo apportato alcune leggere variazioni a questo tipo di scrittura runica con nuovi simboli runici che non cambiano il significato dell'alfabeto stesso. Ogni lettera dell'alfabeto Ogham

corrisponde ad un periodo preciso del calendario naturale, ogni mese corrisponde ad un albero preciso, sotto verrà indicato il calendario imperiale con l'abbinamento all'albero ed alla runa stessa.

La scrittura ogham è la stessa delle rune, la differenza sta in chi incide le rune, infatti solo gli Arci Druidi conoscono il segreto delle rune ogham.

SIGNIFICATO

Ogni lettera corrisponde ad un albero e questo ritrova corrispondenza nel calendario, venendo abbinato ad un mese, le rune come si può notare in **tabella 1**, sono superiori ai mesi, questo perché i Druidi hanno avuto la necessità di ampliare il proprio alfabeto. Sotto alla tabella 1 vi si trovano le descrizioni della runa abbinata con l'albero.

TABELLA 1: ALFABETO OGHAM

CONSONANTI SOLARI				
Rune Ogham	Lettera Abbinata	Calendario Druidico30gg	Calendario Imperiale	Albero Sacro
ᚠ	B	24 NACHEXEN - 15 JAHDRUNG	NACHEXEN	BETULLA
ᚢ	L	16 JAHDRUNG – 7 PFLUGZEIT	JAHRDRUNG	SORBO SELVATICO
ᚦ	F	8 PFLUGZEIT – 33 PFLUGZEIT	PFLUGZEIT	FRASSINO
ᚷ	S	1 SIGMARZEIT – 26 SIGMARZEIT	SIGMARZEIT	ONTANO
ᚹ	N	27 SIGMARZEIT – 19 SOMMERZIET	SOMMERZEIT	SALICE
ᚺ	H	20 SOMMERZEIT – 12 VORGEHEIM	VORGEHEIM	BIANCOSPINO
ᚾ	D	13 VORGEHEIM – 4 NACHGEHEIM	NACHGEHEIM	QUERCIA
ᚿ	T	5 NACHGEHEIM – 30 NACHGEHEIM	ERNTEZEIT	AGRIFOGLIO
ᚻ	C	31 NACHGEHEIM – 24 ERNTEZEIT	BRAUZEIT	NOCCIOLO
ᚼ	Q	25 ERNTEZEIT – 16 BRAUZEIT		MELO
ᚽ	M	17 BRAUZEIT – 9 KALDEZEIT	KALDEZEIT	VITE
ᚾ	G	10 KALDEZEIT – 2 ULRICZEIT	ULRICZEIT	EDERA
ᚿ	NG	3 ULRICZEIT – 28 ULRICZEIT		GIUNCO
ᚻ	ST (Z)	29 ULRICZEIT – 10 VORHEXEN	KALDEZEIT	PRUGNO SELVATICO
ᚼ	R	10 VORHEXEN – 23 VORHEXEN	VORHEXEN	SAMBUCO
VOCALI LUNARI				
Rune Ogham	Lettera Abbinata	Giorni Intercalari	Calendario Imperiale	Albero Sacro
ᚰ	A	Giorni intercalari Hexenstag	HEXENSNACHT	ABETE BIANCO
ᚱ	O	Giorni intercalari eq.primavera	MITTERFRUHL	GINESTRONE
ᚲ	U	Giorni intercalari solstizio estate	SONNSTILL	ERICA
ᚳ	E	Giorni intercalari eq.autunno	MITTHERBST	PIOPPO BIANCO
ᚴ	I	Giorni intercalari Eq.inverno	MONDSTILLE	TASSO
SIMBOLI AGGIUNTI ALL’ORIGINALE ALFABETO				
Rune Ogham	Lettera Abbinata			Albero Sacro
ᚷ	EA			PIOPPO TREMULO
ᚸ	OI			FUSAGGINE
ᚹ	UI			CAPRIFOGLIO
ᚺ	IO			UVA SPINA
ᚻ	AE			FAGGIO

Consonanti Solari descrizione delle Rune

𐌲 “Forza”

STORIA: Questa runa è abbinata alla betulla, pianta che come narrano i racconti storici, fu il primo albero a comparire dopo lo scioglimento dei grandi ghiacci.

RUNA SU ARMA: Incisa su un arma da mischia compresi i guanti, tirapugni o manopole quando si lotta o rissa, dona un **+1 alla BF**

RUNA SU ORNAMENTO DA COLLO O DA DITO: Questa runa può essere incisa su un oggetto da essere portato al collo o al dito, questa runa dona un bonus del **+10% alle prove di paura e +5% alle prove di terrore**, provocate da tutti gli esseri eterei.

𐌺 “Protezione”

STORIA: Questa runa è abbinata al sorbo selvatico, pianta utilizzata per costruire i bastoni dei druidi, inoltre può essere utilizzata per scacciare gli spiriti inquieti.

RUNA SU ARMA: Incisa sulle armi delle famiglie dei bastoni e delle mazze, dimezza le ferite subite da incantesimi. Se il possessore è un druido o un usufruttore di magia, esso guadagna un bonus di **+1 al lancio dell'incantesimo**.

RUNA SU ORNAMENTO: Incisa su un qualsiasi ornamento o oggetto (non arma), dona un bonus di **+5% alle prove di paura e terrore** causate dagli esseri eterei, dona un **+1 alla BR** per gli attacchi subiti dai non morti.

𐌽 “Potere”

STORIA: Questa runa è abbinata al frassino, pianta denominata albero cosmico, per il suo potere spirituale. Dal suo legno vengono ricavate le bacchette magiche, utilizzate da druidi, maghi, veggenti ed indovini, infatti in loro oltre a raccogliere al loro interno potere magico sotto forma di incantesimi, possono anche donare poteri divinatori.

RUNA SU BACCHETTA MAGICA PER MAGHI: Incisa su una bacchetta in frassino, agevola il rituale per inserire l'incantesimo all'interno di essa. Per ogni incantesimo inserito bisogna effettuare una *prova di volontà*, con un malus iniziale di **-5% (Vo)** che aumenta del medesimo valore per ogni rituale magico inserito. Una volta che la bacchetta ha consumato l'ultimo incantesimo, questa si riduce in polvere.

RUNA SU BACCHETTA MAGICA PER VEGGENTI E INDOVINI: Incisa su una bacchetta di frassino per scopi divinatori, dona un bonus del **+10%** a tutte le prove divinatorie. Ogni prova riuscita fa scoprire segreti, eventi pericolosi oppure meravigliosi (*AdG: rivela le parti che possono realmente aiutare o scongiurare pericoli ai PG*)

𐌶 “Resistenza”

STORIA: Questa runa è abbinata all'ontano, pianta solitamente utilizzata per la costruzione di ponti o palizzate per fortificazioni in legno, proprio per la resistenza e durezza di questo particolare legno.

RUNA SU ARMATURA O SCUDO: Incisa su un pezzo di armatura o su di uno scudo (legno o metallo è uguale), dona una resistenza agli urti incredibile, il bonus è di **+3 ai PA**.

RUNA SU PIETRA: Incisa su pietre divinatorie, può avvertire l'indovino o il veggente su qualsiasi evento catastrofico, che sta per accadere (*AdG: devi rivelare quello che accadrà, non come accadrà*).

𐌷 “Sapienza”

STORIA: Questa runa è abbinata al salice, simbolo di fertilità e femminilità, solitamente vengono utilizzate le foglie per costruire gli acchiappasogni.

RUNA SU COLLANA O AMULETO IN LEGNO: Incisa su amuleti o collane in legno, dona 1 volta al giorno, un intuizione (*AdG: per intuizione si intende un aiuto ai PG che non notano o non fanno una piccola azione utile a capire il funzionamento di un meccanismo o la scoperta di un foglio semi nascosto ecc..*).

𐌴 “Purezza”

STORIA: Questa runa è abbinata al biancospino, simbolo di purezza e castità, amuleti o armi con incise questa runa, possono uccidere o tenere a distanza streghe o esseri caotici medio piccolo.

RUNA SU ARMA: Incisa su un arma da mischia o sulle punte delle frecce o dardi, se feriscono streghe o creature medio piccole appartenenti al caos (goblin, skaven ecc..), escludendo creature eteree o non morte, queste devono effettuare una prova di resistenza con un malus del **-5%** per ogni ferita, se fallito la creatura muore all'istante,

RUNA SU AMULETO: Incisa su di un amuleto qualsiasi, crea intorno al personaggio una zona di purezza di 30 metri, tutti gli esseri caotici, demoniaci, non morti e eterei, non possono entrare dentro questa zona.

⌘ “Forza”

STORIA: Questa runa è abbinata all'albero più importante per il popolo druidico, la quercia. Dal legno di essa hanno spesso ricavato navi molto resistenti, druidi e bardi pregano spesso sotto si essa, ispirandosi e rigenerando il proprio spirito, protetti dalla maestosità dell'albero, che viene denominato signore della foresta, per come cresce lento e maestoso, durando diversi decenni o secoli, nonostante fulmini o intemperie la colpiscano.

RUNA SU ARMA: Incisa su un arma da taglio, da impatto o da lancio (per archi e balestre viene incisa sulla freccia), dona un +2 da aggiungere al normale valore di **BF** del personaggio. Su frecce e dardi la runa una volta impattato contro il nemico, si distrugge.

RUNA SU ARMATURA: Incisa su scudi o armature, dona al pezzo interessato dalla runa, una forza resisitiva superiore agli impatti. Ogni colpo inferto al personaggio e nello specifico nella parte/i del corpo interessato dalla runa, diminuisce di 2 il valore dell'impatto inflitto dal nemico. In caso il personaggio scenda in critico, il valore del critico, diminuirà di -1 (*esempio: il PG/PNG subisce un critico +1, possedendo lo scudo con scrittura runica, in realtà il personaggio scala a Ferite 0, se fosse un critico +2, scalerebbe a critico +1 ecc...*).

⌘ “Potenza Vitale”

STORIA: Questa runa è abbinata all'agrifoglio, simbolo di potenza vitale che non si estingue. Nei combattimenti l'agrifoglio combatte e difende con le proprie spine, la sua esistenza da chi lo vuole distruggere. In un detto druidico sull'agrifoglio recita “mai sconfitti, mai lo saremo”.

RUNA SU ARMA: Con il legno di agrifoglio si ricavano le ottime lance dei guerrieri della Dea Madre, solitamente su ognuna di esse viene incisa questa runa, che dona a lance, giavellotti, roncone, lance da lancio e alabarda, la qualità “Bilanciata” (descritta nel capitolo “Equipaggiamento”).

RUNA SU ANELLI o AMULETI: La runa dell'agrifoglio, dona la caratteristica tipica di questa pianta, denominata “autorità in battaglia”. Incisa su piccoli anelli (legno o altri materiali è uguale) o amuleti, dona a chi indossa questi oggetti, dona un +10% alle prove di abilità *Linguaggio Segreto da Battaglia*.

⌘ “Creatività”

STORIA: Questa runa è abbinata al nocciolo, simbolo per poeti, veggenti, indovini per accendere i fuochi sacri, i druidi lo utilizzano per costruire le bacchette per lanciare incantesimi, ma anche per la raddomanzia, infatti il nocciolo è molto abile a scovare fonti d'acqua.

RUNA SU OGGETTI TIPICI DEL POPOLO DRUIDICO: Questa runa solitamente viene incisa su oggetti tipici delle seguenti carriere: “veggente”, “indovino”, “poeta” e “tutte le classi del Druido”. Dona un bonus del +10% alle prove richieste per i talenti: “imitatore”, “inclinazione artistica”, “divinare”.

⌘ “Scelta del Destino”

STORIA: Questa runa è abbinata al melo, simbolo di scelta, solitamente ardata dal destino. Solitamente per decidere la proprietà di un nuovo ettaro di terreno, la posizione o la proprietà, vengono inserite un numero di mele incise con la runa, poi a turno si estraggono abbinando il campo in questione alla mela estratta, solitamente non è mai un singolo campo, ma diversi ettari di terreno divisi, che vengono abbinati a più persone.

RUNA SU OGGETTI COMUNI: Incisa su oggetti comuni, questa runa permette di fare delle scelte più precise. Utilizzando l'oggetto in questione e trovandoci di fronte ad una scelta, esso dona al personaggio un bonus all'intelligenza del +10% (*AdG: la scelta dovrà essere sempre la migliore per il PG. Esempio: in un bivio fondamentale, non mentire, ma di sempre la strada giusta, ovviamente se il PG dichiara di utilizzare l'oggetto in questione*).

⌘ “Profezia”

STORIA: Questa runa è abbinata alla vite, simbolo di profezie e veridicità, essa infatti tramite il suo prezioso succo (vino), permette di raccontare la verità senza inibizioni.

RUNA SU OGGETTI DIVINATORI: Incisa sugli oggetti tipici della divinazione, fa ottenere un bonus del +10% quando si prova a profetizzare il futuro, sia proprio che di altri (*AdG: sarà a discrezione tua rivelare quali parti*).

⌘ “Resistenza al Veleno”

STORIA: Questa runa è abbinata alla pianta dell'edera, simbolo di resistenza a tutti i veleni (chimici, animali e vegetali), inoltre è simbolo di nutrimento dell'anima per la propria ricerca spirituale.

RUNA SU PROTEZIONI: Incisa su scudi o armature, permette di essere immuni a qualsiasi ferita avvelenata, inferta alla parte del corpo protetta dalla scrittura runica.

≡ "Verità"

STORIA: Questa runa è abbinata al giungo, simbolo della ricerca dei propri obiettivi e della verità. Vive e nasce presso i corsi dei fiumi e spesso le sue radici ramificate nell'acqua, offrono una copertura di caccia per il luccio, quando punta la preda.

RUNA SU AMULETI: Incisa su amuleti di qualsiasi materiale, si illumina di una fioca luce bluastra, quando un qualsiasi personaggio racconta un bugia. Chi lo possiede e indossa è immune all'effetto della runa della verità.

≡ "Rinascita"

STORIA: Questa runa è abbinata all'albero del sambuco, simbolo di morte e rinascita dell'individuo. I guerrieri druidici, solitamente possiedono questa particolare runa su di un oggetto, arma ecc.. essa infatti garantisce la rinascita delle ferite perse. Inoltre viene utilizzato in alcuni rituali druidici.

RUNA SU PROTEZIONI E ARMI: Incisa su protezioni o armi, questa garantisce il recupero di *1 ferita a round* per chiunque brandisca un arma da mischia o protezione. Per le protezioni, le ferite si recuperano solo se la parte del corpo è quella interessata dalla ferita.

RUNA SU OGGETTI O AMULETI: Incisa su oggetti o amuleti, essa garantisce *1D10 ferite* recuperate immediatamente, per 1 volta al giorno. L'oggetto o amuleto si ricarica ogni mezzanotte.

Vocali Lunari descrizione delle Rune

+ "Dominio"

STORIA: Questa runa è abbinata all'abete bianco, simbolo di dominio data dalla sua altezza che spesso nei corsi dei secoli raggiunge anche i 130-150 metri. Per il popolo druidico l'abete bianco significa anche un'elevata visione del futuro, oltre che di forza e salute.

RUNA SU ARMA O AMULETO: Incisa su armi da mischia o su amuleti, una volta che questi vengano branditi o indossati, dona un bonus del *+5% alla volontà (Vo)*, un bonus del *+10% alla simpatia (Sim)* alle prove d'abilità che riguardino le abilità Comandare e Linguaggio Segreto "Battaglia".

+ "Arcobaleno"

STORIA: Questa runa è abbinata al ginestrone, arbusto che cresce lontano da altri alberi in radure (brughiere), che all'apparenza non genera fiori, ma che vi sono, spesso viene anche abbinato alla moltitudine di colori che ci circondano. Nella tradizione il ginestrone dà forza e aiuto di seguire un cammino che ci delineiamo giorno per giorno.

RUNA SU OGGETTI DA PRETE O MAGO: Incisa su oggetti dei maghi o dei preti druidici, dona un bonus del *+3* al lancio dell'incantesimo ed 1 volta al giorno, dona un dado aggiuntivo al lancio stesso (rigenerato alla mezzanotte).

≡ "Piccolo Popolo"

STORIA: Questa runa è abbinata all'erica, simboleggia la congiunzione tra terra fertile e lo spirito del pianeta. Nella tradizione le ragazze nubili piantano l'erica per trovare un buon marito, ma degustandone le bacche si ottiene la visita delle fate (*vedi Bestiario*), che offrono il loro aiuto a chi le ha richiamate.

RUNA SU OGGETTI VARI: Incisa su di un qualsiasi oggetto, si può richiamare una fata ed ottenere da essa un piccolo aiuto, in cambio la creatura richiederà una piccola prova o un dono particolare. Per attivare questa runa occorre una parola d'ordine, determinata al momento dell'incisione della runa.

≡ "Resistenza"

STORIA: Questa runa è abbinata al pioppo bianco, simbolo degli aspetti terreni e materiali dell'esistenza. Il legno di questo albero viene utilizzato per ricavare durissimi scudi, inoltre secondo tradizioni protegge dalla morte e dalle realtà spesso inquietanti della vita.

RUNA SU SCUDI: Incisa su un qualsiasi scudo, dona un bonus di *+3 alla BR*, quando lo scudo è utilizzato.

≡ "Morte"

STORIA: Questa runa è associata al tasso, simbolo di immortalità, spesso l'albero si trova all'interno di cimiteri, anche come protezione dagli spiriti. Nella tradizione indica il recupero dopo una scelta sbagliata.

RUNA SU AMULETI O ANELLI: Incisa su amuleti o anelli, dona una protezione psicologica verso gli effetti del terrore o della paura, causata da creature non-morte o eterree.

Rune aggiunte

✱ “Resistenza Maggiore”

STORIA: Questa runa è abbinata al pioppo tremulo, simbolo della materialità terrena. Il legno di questo albero viene utilizzato per ricavare scudi di una durezza superiore a quelli ricavati con il pioppo bianco, inoltre secondo tradizioni protegge dagli eventi catastrofici della vita sostenendo spiritualmente l'individuo.

RUNA SU SCUDI: Incisa su un qualsiasi scudo, dona un bonus di +5 alla BR, quando lo scudo è utilizzato.

Φ “Aiuto”

STORIA: Questa runa è abbinata al piccolo alberello chiamato fusaggine, simbolicamente è abbinato alla dolcezza, delizia e rapidità intellettuale. Il legno della fusaggine è molto duro, viene spesso utilizzato per rocchi, fusi e pioli.

RUNA SU AMULETO: Incisa sugli amuleti, dona una rapidità intellettuale, il bonus è del +10% in tutte le prove in cui occorra utilizzare l'intelligenza.

☞ “Dea”

STORIA: Questa runa è abbinata al caprifoglio, simbolo della conoscenza interiore e di un cammino divino, in cui tramite la preghiera e le poche distrazioni si ottiene la benevolenza della Dea Madre. Questa pianta piace particolarmente alla Dea, per il suo particolare profumo.

RUNA SU AMULETO: Incisa su amuleti, dona alla casta dei preti druidici, un bonus di +1 al lancio dell'incantesimo.

✂ “Visionaria”

STORIA: Questa runa è abbinata all'uva spina, simbolo di visioni future, non parlate ma avvenute tramite un susseguirsi di immagini. Il succo (vino) di questa particolare pianta è dolce, utilizzato soprattutto alle feste.

RUNA SU OGGETTI DIVINATORI: Incisa sugli oggetti tipici della divinazione, fa ottenere un bonus del +10% alle prove di intelligenza, per comprendere il messaggio onirico.

■ “Conoscenza Perduta”

STORIA: Questa runa è abbinata al faggio, simbolo di conoscenza e saggezza perduta. Con il legno del faggio si ricavano le tavole “ogham”, dove i druidi solitamente scrivono, grazie alla malleabilità del legno.

RUNA SU AMULETO: Incisa su amuleti in legno di faggio, essi donano 1 ricordo perduto al giorno, sia esso conosciuto dal druido che lo indossa, sia esso appartenente alla tradizione conosciuta dagli avi del druido.

CIRCOLI DI PIETRE OGHAM



La nascita del popolo druidico si perde nei secoli di storia, non avendo scritti che ne attestino la loro nascita, rimane solo una lunga e misteriosa per i non druidi storia orale; essi hanno scelto la convivenza prima, il matrimonio poi, con tutte le forme naturali che compongono il pianeta. Va ricercata nel pianeta la concezione prima e la creazione poi dei Circoli di Pietra.

Sicuramente l'unione e lo studio più importante da parte degli studiosi Druidi è quello con la Madre Terra, essa infatti è ritenuta a tutti gli effetti un essere vivente, da essere difesa contro le barbarie distruttive dell'uomo e da quel cancro che ne consuma la superficie denominato Caos.

Lo studio druidico sulla Madre Terra ha portato nel corso dei secoli, indubbi benefici ma anche malefici su tutte le razze che vivono sopra e sotto la superficie del pianeta. La scoperta delle linee energetiche che avvolgono l'intero pianeta, denominate "Le ossa del Drago" sono state inizialmente un beneficio indubbio per il pianeta, ma il contatto di esso con il potere generato dal collasso dei portali nel sud del pianeta, ha contribuito a corromperlo generando nuove forme di energia che presero il nome di Magia.

Come questo sia potuto accadere senza che i Druidi ne potessero prevedere gli effetti, nessuno può saperlo ma alcuni racconti sono riusciti a varcare la soglia della memoria, attraversando i secoli se non millenni per giungere fino ai giorni nostri ed essere messi a conoscenza, ma soprattutto per mettere in guardia lo stolto che ne volesse ripercorre le gesta.

... "vi fu un tempo la colonizzazione del Vecchio Mondo da parte degli Elfi, il loro dominio si espanse oltre l'attuale bretonnia, giungendo nell'allora primitiva Albione e Norsca. La loro convivenza con la razza umana fu pacifica ed istruttiva, da loro appresero a guerreggiare e la sopravvivenza in momenti disperati, gli umani del Vecchio Mondo guadagnarono la conoscenza e l'istruzione. Ma vi fu una razza di umani in quei tempi che affascinò gli Elfi che giunsero in terra di Albione, denominata Druidi. Sorprese gli Elfi stessi, la loro sorprendente attaccamento amoroso alla Madre Terra ed al contesto naturale che li circondava, la domanda che passò per la mente degli Elfi stessi fu come mai questi umani hanno raggiunto uno sviluppo intellettuale e costruttivo più elevato delle altre tribù? La risposta che si diedero fu che era l'amore per la Madre Terra e per la natura stessa, ad ampliare le loro menti. L'idillio per quella razza

di umani durò qualche secolo, fino a che essi non osarono imprigionare il potere che scaturiva dalla Madre Terra, infatti gli umani Druidi avevano sviluppato lo studio delle energie che circondano il pianeta, che furono denominate "ossa del Drago". Le energie furono imprigionate in Circoli di Pietra dentro ai quali si concentrava un potere immenso, tale da far entrare in contatto il Druido che entrava per utilizzarne il potere, tutto questo terminò intorno all'anno -4500 del calendario umano, quando collassarono i Cancelli Interdimensionali. Il collasso generò una risonanza nelle energie del pianeta, facendo esplodere la maggior parte dei Circoli di Pietra che ne racchiudevano il potere, questi mutamenti generarono la magia come la conosciamo oggi. Le ripercussioni sulla razza druidica, furono un arretramento di essa verso il Vecchio Mondo a causa delle incursioni delle forze del Caos. Successivamente questa arretrò fino allo stato attuale, a causa dell'aumento del potere del Caos e dalle guerre scatenata dagli Umani e Nani."

Da questo breve brano tratto da una ballata druidica, si capisce lo spaventoso potere che un Circolo di Pietre può racchiudere e sprigionare, solo gli Arci-Druidi hanno la capacità di potervi entrare e utilizzarne il potere, gli altri meno esperti corrono incontro alla morte o ad una mutazione tremenda se non riescono a controllarne il potere.

COMPOSIZIONE DI UN CIRCOLO DI PIETRA

Solitamente un Circolo di Pietre è composto da una doppia fila di pietre che compongono due cerchi posti uno all'interno dell'altro. La distanza tra le colonne di pietra è di 4 metri e sono unite da un'altra colonna posta sopra di esse, formando una specie di porta o architrave. Il tipo di pietra utilizzata per questi megaliti è la Dolorite, Riolite o cenere Vulcanica.

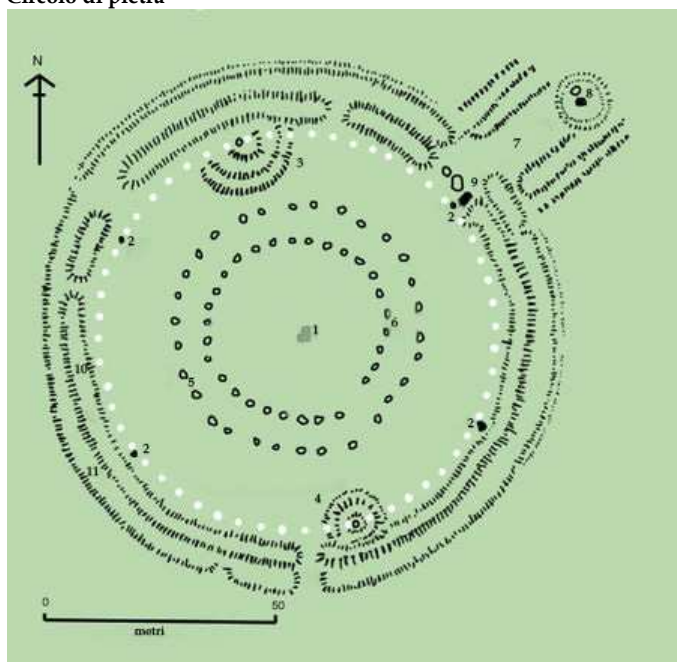
L'altare posto al centro e lavorato con iscrizioni druidiche invece è composto di pietra Arenaria.

In quattro punti del cerchio vengono poste 4 pietre denominate della luna, infatti esse sono piantate nel terreno e lavorate in modo che esse formino un semiluna verso l'altare posto al centro, queste sono sempre di Dolorite, servono per incanalare l'energia del pianeta, se dovessero mancare o essere distrutte in parte, il circolo perderebbe il 50% del proprio potere. Tutta l'area del circolo è protetta da un fossato alto 3 metri, così come il viale d'ingresso che solitamente porta ad un fiume, lago o mare.

La pietra d'ingresso (8), descrive i precetti dei Druidi e gli avvertimenti degli Arci Druidi ai loro simili meno esperti, il tipo di scrittura è l'Ogham, subito prima di entrare nel circolo si trovano tre altari del sacrificio, dove solitamente sul principale si sacrifica in onore della Dea Madre, degli Spiriti dei Defunti o Agli Antichi, una giovine, un animale ecc..

Non è una regola scritta, ma molte volte gli Arci Druidi usano tumulare i proprio maestri all'interno dell'area del circolo di pietra (3-4), per arrecare più potere e stabilità allo stesso liberando la loro anima che raggiunge subito il regno dei defunti, in questa tumulazione non si usa l'incantesimo Tumulo di Pietra.

Circolo di pietra



LEGENDA CIRCOLO DI PIETRA

1. Altare in Pietra
2. Pietre della Luna
3. Tumulo Arci Druido Anziano
4. Tumulo Arci Druido Anziano
5. Anello Esterno del Circolo
6. Anello Interno
7. Il viale d'ingresso costeggiato da due fossati
8. La pietra d'ingresso dove viene descritto il giuramento druidico
9. I tre altari del sacrificio (quello in nero è il più grande)
10. Fossato che contorna il circolo
11. Sponda del fossato

COSTRUIRE UN CIRCOLO DI PIETRA

Per individuare il punto di incrocio delle Ossa del Drago, occorre un calcolo ed una conoscenza della crosta terrestre, questo viene facilitato dagli antichi studi dei Druidi. Per potervi accedere bisogna essere un Arci

Druido, solo a loro è consentito costruire i Circoli, questa precauzione fu introdotta qualche anno dopo l'esplosione dei Circoli di Pietra a causa del collasso dei Cancelli Interdimensionali. Una volta individuato il punto di incrocio, si erigono intorno ad esso i blocchi di pietra alti 10 metri a larghi 3, uniti tra loro da altri massi posizionati sopra ed in contatto tra loro. Successivamente l'Arci Druido inizierà un rituale di "attivazione del potere", il rituale inizia con la luna nuova e termina dopo 27 giorni di preghiere e riti arcani. Dopo questo tempo l'Arci Druido proverà a benedire il Circolo, un fallimento costerebbe la vita ad esso e l'esplosione del Circolo stesso che colpirebbe tutte gli esseri viventi che si trovino entro 200 metri, con **1 colpo con Danno 8**.

PROVA DI ATTIVAZIONE CIRCOLO DI PIETRA

L'individuazione del punto d'incrocio delle energie planetarie è descritta nel libro "LE OSSA DEL DRAGO", questo unico tomo si trova all'interno della biblioteca sacra della Cittadella della Guida.

La seconda parte viene dedicata all'individuazione delle pietre di dolorite, una volta individuate sono creature come Gnomi e Giganti in collaborazione che si occupano del recupero e del posizionamento di esse sotto il vigilante controllo dell'Arci Druido; in cambio queste creature ottengono cure o riti propiziatori per la propria gente. Una volta posizionate, intorno al circolo si istituisce un piccolo esercito di Cavalieri dell'Ordine della Dea Madre, per proteggere la vita del sacerdote e in seguito la protezione del Circolo di Pietre.

L'Arci Druido si posiziona al centro e per ogni pietra posizionata (solitamente 16), viene tracciata una linea che attraversa il centro del cerchio finendo dove è posizionata l'altra.

Successivamente l'Arci Druido si posiziona nel punto di incrocio delle linee, che è anche il punto di incrocio delle linee energetiche del pianeta.

I primi 5 giorni del rito vengono dedicati alla richiesta di buon auspicio, attraverso la recita delle preghiere verso la Dea Madre, questa recita è in *linguaggio Druidico Arcano* e viene fatta a voce alta. Al termine di questi 5 giorni e 5 notti il prete deve effettuare una *Prova di Benevolenza (Vo)* ottenendo un bonus del **+5%**, per l'applicazione. Se la Prova fallisce l'Arci Druido dovrà attendere una nuova luna per riprovare il rituale, se la prova riesce ottiene per le prossime prove un bonus fisso del **+10% (dono di Rhya)**.

I successivi 20 giorni vengono divisi per 4 ottenendo un rituale per ogni componente della Madre Terra (Terra, Acqua, Fuoco, Aria), al termine di ogni rituale dedicato ai questi elementi si esegue una Prova di Acquisizione del Potere (Vo), se tutti e quattro i rituali hanno esito positivo, il prete ottiene anche la benevolenza della Madre Terra, ottenendo per il rituale finale un bonus ulteriore di **+10%**.

Gli ultimi due giorni sono per imprigionare il potere della Madre Terra e delle Ossa del Drago, l'Arci Druido reciterà un monologo di 4 ore dove richiederà la forza della Dea e la promessa di utilizzare il potere delle Ossa del Drago per scopi di difesa della Madre Terra e per eliminare gli agenti del Caos o mutati da esso. Se l'Arci Druido viene meno alla propria parola, viene maledetto da Rhya l'esito della maledizione è da verificare nella **Tabella di Rhya**, la Madre Terra lo maledirà negando lui il potere degli incantesimi (*ogni incantesimo ha la difficoltà raddoppiata*).

Il rituale di Attivazione del Circolo di Pietre viene concluso con la Prova di Attivazione descritta qui sotto:

- **PROVA DI ATTIVAZIONE:** *Prova di Volontà + Bonus Rhya (+10%) + Bonus Madre Terra (+10%) – Condizioni Atmosferiche (-5%) – Scarsa Preparazione del Rituale (-10%)*. Il successo fa attivare il circolo di pietre.

Se la Prova lanciare 1D100:

- 1-10:** Il circolo viene attivato ma non è sicuro, ad ogni rituale che si effettua la *Prova di Volontà* subisce una penalizzazione del **-10%**.
- 11-50:** Il circolo collassa su se stesso creando un cratere delle dimensioni doppie del cerchio previsto, il buco è profondo una decina di metri, il sacerdote deve riuscire in una *Prova di Agilità (-10%)* o subire 1 danno da Caduta (10 metri) la riuscita consente di subire **2D10 Ferite**, escludendo Armature e Oggetti di Protezione (valgono quelli magici); chiunque si trovi nelle vicinanze del circolo al momento del collasso, deve effettuare un *Prova di Agilità (-5%)*, o cadere rovinosamente a terra subendo 1D10 ferite escludendo Armature o Oggetti di Protezione (anche magici).
- 51-90:** Gli effetti sono simili al precedente caso, ma in modo più devastante. Il circolo collassa su se stesso creando un cratere di 1 chilometro di diametro, il buco è profondo una trentina di metri, il sacerdote deve riuscire in una *Prova di Agilità (-10%)* o subire 1 danno da Caduta (10 metri) la riuscita consente di subire **4D10 Ferite**, escludendo Armature e Oggetti di Protezione (anche magici); chiunque si trovi nelle vicinanze del circolo al momento del collasso, deve effettuare un *Prova di Agilità (-10%)*, o subire 1 danno da Caduta (15 metri), la riuscita della prova consente di subire **2D10 ferite** escludendo Armature o Oggetti di Protezione (valgono quelli magici).

91-00: Il Circolo di Pietre Esplode generando un cratere di 1 chilometro quadrato, il sacerdote muore all'istante vedendo consumato dalle energie sprigionate, tutti quelli che si trovano ad una distanza di 200 metri dal circolo subiscono **2D10 ferite** escludendo Armature e Oggetti di Protezione (anche quelli di natura magica), mentre tutti quelli entro il chilometro quadrato, ma più distanti dei 200 metri devono effettuare una *Prova di Agilità* (per rimanere in piedi), se fallita una prova di Resistenza se questa fallisce il personaggio subisce **1D10 Ferite** escludendo Armature, Oggetti di Protezione (quelli magici valgono).

TABELLA DI RHYA DEA MADRE

91-00	La Dea è delusa, devi restare un mese in preghiera rispettando l'habitat del famigliaio
80-90	La Dea ti costringe ad abbandonare la vita sacerdotale, chiedendoti di vivere una carriera guerriera in suo onore, solo così sarai perdonato, ti viene tolta la possibilità di lanciare magie, perdi tutte le abilità ed i talenti connessi.
67-79	La Dea ti costringe ad abbandonare la vita sacerdotale, chiedendoti di vivere una carriera da Bardo e di innalzare canti e inni in suo nome, solo così verrai perdonato, ti viene tolta la possibilità di lanciare magie, perdi tutte le abilità ed i talenti connessi.
54-66	La Dea ti colpisce con un fulmine magico con danno 5, non contano armature, scudi ed eventuali protezioni come amuleti, anche se magici. Questo è un monito, al prossimo lancio sulla tabella, aggiungi 1D10 al lancio del D100.
41-53	La Dea richiede un tributo, devi abbattere una qualsiasi creatura del caos, senza l'uso della magia. Se lo farai potrai continuare nella vita sacerdotale, altrimenti dovrai intraprendere un'altra carriera.
27-40	La Dea è arrabbiata, perdi per 1 mese la possibilità di utilizzare la magia dedicata alla Dea Madre.
13-25	La Dea è molto infuriata, questo ti costa la perdita della capacità di lanciare incantesimi, della Sfera di Rhya, guadagni 1D10 punti follia e devi abbandonare la vita sacerdotale.
01-12	Hai scatenato l'ira della Dea che non perdona il tuo affronto, perdi 1 Punto Fato e 1 Ferita permanentemente, devi abbandonare la carriera sacerdotale.

SFRUTTARE IL POTERE DEL CIRCOLO DI PIETRE

Cercare di entrare in un Circolo di Pietre attivo è un'impresa impossibile per chiunque non sia Druido Consacrato o Arci Druido. Tutti gli esseri che vogliono provare lo stesso ad entrare, devono sostenere una *Prova di Accettazione (Vo)* con una penalizzazione di **-50%**, se la prova riesce il personaggio rimane stordito e cade per terra per 1D10 Turni di gioco, se la prova fallisce si subisce **1D4 Punti Follia**, per il potere contenuto all'interno del circolo.

Tutti i Druidi Consacrati e gli Arci Druidi, prima di entrare devono effettuare una preghiera propiziatoria verso gli Antichi o verso Rhya, questo rituale fa ottenere un bonus di **+10%** alla *Prova di Accettazione* per entrare nel Circolo. Questa prova si effettua solo la prima volta che si entra in un circolo non conosciuto o appena creato. Il fallimento non comporta nulla, ma bisognerà attendere l'alba successiva per ritentare. Una volta entrato il Druido Consacrato o l'Arci Druido, sono attraversati dalle correnti magiche del posto, sia esse appartenenti all'Aethyr, al Qhaysh, al Dhar.

All'interno del circolo vi sono notevoli benefici nel lancio degli incantesimi, nell'incantare oggetti magici e nel voler curare la propria mente o corpo da menomazioni o ferite anche gravi.

- **Lanciare Incantesimi:** Tutti gli incantesimi lanciati all'interno del circolo, non hanno difficoltà e raddoppiano i loro effetti (esempio: se un incantesimo recita che fa 1 colpo a danno 8 con un diametro di 48 metri, diventa 2 colpi a danno 16 con un diametro di 96 metri).
- **Incantare Oggetti, Armi e Armature:** I rituali per incantare oggetti magici, vengono dimezzati nei tempi di creazione, mentre tutte le prove riescono automaticamente.
- **Curare Menomazioni Mentali dovute a Punti Follia:** Al suo interno solitamente si utilizzano piante curative come l'Iperico, dove viene somministrato come descritto nella scheda della pianta, aggiungendoci un Preghiera a Rhya, al termine del rituale il Druido effettua una *Prova di Volontà* (senza bonus), l'esito positivo cura uno degli stati mentali descritti nella scheda della pianta, se fallito la menomazione rimane ed il rituale non può più essere ripetuto per la stessa malattia mentale. Se la cura non è per se stesso, il paziente deve essere posizionato ai margini di ingresso nel circolo.
- **Curare Ferite Leggere e Gravi:** Se il Druido utilizza il talento Guarire all'interno del circolo per curarsi, l'effetto del talento raddoppiano, questo rituale può essere effettuato solo su se stessi.

Il Circolo di Pietre funziona come uno scudo magico (PA 8), per il Druido che è all'interno inoltre chiunque lanci incantesimi per distruggere il Circolo o il prete all'interno si vedrà raddoppiare la difficoltà dell'incantesimo e dimezzarne gli effetti.

TUMULI DI PIETRA

La creazione dei Tumuli di Pietra da parte del popolo druidico, risale ai secoli maestosi di questa civiltà, quando la comunione con la natura e l'amicizia con gli Elfi erano l'unica prerogativa di vita. Infatti ogni Druido deceduto, sia esso Druido, Bardo, Cavaliere o Arci Druido, veniva tumulato in un luogo sacro e facile da proteggere. La scelta in Albione ricadde sull'isola di Agog posta a sud dell'isola, qui il trapasso veniva eseguito tramite tumulazione, dopo i Druidi effettuano il giuramento di non profanare mai le tombe dei cari defunti (ogni Druido ha un legame di fratellanza), ne per motivi nobili (Artefatto seppellito), ne per motivi sconosciuti (furti). Disturbare il sonno del Druido seppellito causa la creazione di uno Spettro dei Tumuli, che brama la vita di colui o coloro che l'ha risvegliato. Nei secoli successivi la civiltà druidica che prosperava su tutto il pianeta, entrò in contrasto con le tribù barbare umane che non volevano saperne degli insegnamenti dei Druidi. Con il ritiro degli progressivo degli Elfi, i contrasti si moltiplicarono nel corso dei decenni, portando a vere proprie battaglie tra le tribù barbare ed i Druidi, con il risultato di allontanare questo popolo dal vecchio mondo ritirandosi verso terre più protette per il loro stile di vita. L'isola di Albione dove il popolo druidico aveva mosso i primi passi, risultò essere il migliore posto dove prosperare in pace per i secoli a venire, con l'eccezione di alcune regioni della Bretonnia e di alcuni dislocamenti nell'Impero.. Con l'inasprirsi delle guerre il Gran Consiglio dei Druidi, decise di istituire sulla piccola isola di Agog, posta a sud dell'isola maggiore, un potente sortilegio di protezione per i vivi, ma una maledizione per i morti. Il sortilegio permette di bloccare il trapasso dell'anima verso l'aldilà, venendo sepolta insieme al corpo ed agli averi del defunto, un tratto della messa funebre recita "...qui giacerai per l'eternità come nemico del popolo druidico, che in questa non morte tu possa ripensare alle tue malvagità...". L'esplosione dei Circoli di Pietra, non ha intaccato il potere dei sortilegi dei Tumuli, tuttavia questo ha perso progressivamente potere liberando quello che resta dello spirito del defunto, induritosi nel corso della prigionia secolare e divenuto Spettro, denominato dai sacerdoti dei Tumuli (*vedi - Bestiario e Magia Rituale*).

FESTE DRUIDICHE

Il popolo druidico ha un antichissima tradizione di feste, le più famose sono quelle dedicate al raccolto, ai solstizi ed ai passaggi di anno. Queste feste sono sempre onorate dal popolo dei Druidi, anche in caso di attacco nemico, queste vengono realizzate in tono minore.

Ora verranno descritte le maggiori e minori feste del popolo druidico:

CALENDARIO IMPERIALE

A. HEXENSACHT "notte delle streghe"

1° giorno dell'anno

Festa Druidica: **SAMMHAÏN (FESTA DELLA LUMERE') - ANTICA FEDE**

E' la festa forse più importante per l'anno druidico, difatti vengono eseguiti i riti di passaggio tra l'anno vecchio e quello nuovo. Poi alla mezzanotte si effettuano balli abbracciati e saltando in cerchio o in fila, bevendo a sazietà insieme agli Spiriti dei Defunti. Al termine della Festa gli Spiriti solitamente lasciano alcuni dolci propiziatori, nel caso non lasciassero nulla questo è sinonimo di grande sventura.

1. NACHEXEN
2. JAHRDRUNG

B. MITTERFRUHL "equinozio di primavera"

66° giorno dell'anno

Festa Druidica: **FESTA DELLA RINASCITA - ANTICA FEDE**

L'equinozio di primavera è uno dei due momenti dell'anno (l'altro è l'equinozio d'autunno) dove il giorno e la notte hanno la stessa durata. Viene definita "La Stagione della Rinascita", dove le ore di luce superano le ore di buio, nella ritualità druidica inizia anche la stagione degli accoppiamenti rituali, per propiziare la fertilità.

La rinascita della madre terra in primavera solitamente è propiziata con dei fuochi accesi soprattutto nei campi agricoli, più questi ardono più è fertile il terreno. Questi fuochi sono di buon auspicio anche per la nuova stagione degli affari e per la ripresa dell'attività militare dei guerrieri.

3. PFLUGZEIT

4. SIGMARZEIT

5. **SOMMERZEIT**

1 SOMMERZEIT

133° giorno dell'anno

Festa Druidica: **FESTA ARBOREA - DEA MADRE RHYA**

Questa festa viene festeggiata dal popolo druidico, come la festa della Fertilità e del Sole. Viene definito il tempo dell'amore, in questa notte prima che spunti l'alba del giorno nuovo, i giovani del villaggio si addentrano nella foresta per raccogliere Fiori di Campo, Arbusti e rami di Biancospino. Molte volte i giovani scelgono di passare tutta la notte della vigilia nella foresta per ricercare le suddette piante. Nel 1° giorno di Sommerzeit i giovani usano danzare e cantare per il villaggio mentre appendono le erbe raccolte su porte e finestre per propiziare la stagione estiva.

C. **SONNSTILL "solstizio d'estate"**

166° giorno dell'anno

Festa Druidica: **FESTA DELLA NUOVA VITA - DEA MADRE RHYA**

In questo momento dell'anno il sole cambia direzione, dando inizio ad un nuovo periodo di vita. Nella notte di vigilia vengono accesi grandi falò propiziatori, per scacciare gli Spiriti maligni e tenere lontano i Demoni, intorno al fuoco si canta e si balla. In questa notte, si dice che le acque trovino parole cristalline da sussurrare, il fumo scaturito dalle fiamme del falò si dice possa esaudire i desideri d'amore di chi li esprime.

6. VORGEHEIM

D. GEHEIMNISTAG

7. NACHGEHEIM

8. **ERNTEZEIT**

1 ERNTEZEIT - 33 ERNZEIT

247° giorno dell'anno

Festa Druidica: **FESTA DEL RACCOLTO - DEA MADRE RHYA**

Questa festa ha la durata di 1 mese intero, infatti i Druidi dal rango minore al maggiore, pregano la Dea Madre, sacrificatasi per donare i frutti sotto la sua protezione che danno sostentamento ai suoi figli; il periodo è definito dai contadini e agricoltori del "raccolto".

Il mese di festeggiamenti è nato per onorare il sacrificio della Dea Madre Rhya, istituendo dei giochi in cui si sfidano i migliori di tutti i mestieri dei villaggi druidici della regione, capita a volte che giungano rappresentanti dai pochi villaggi sparsi nel Vecchio Mondo per parteciparvi.

La prima parte della festa è lasciata alle sfide con i cavalli, sfide dei migliori artigiani, sfide poetiche e di recita dei bardi, in questi giochi non trovano spazio sfide di guerrieri e rituali che debbano costare la vita ad un qualsiasi essere vivente, regna soltanto la sfida fraterna e la pace delle armi.

Violare questa festa con riti che costino la vita ad esseri viventi, sfide tra guerrieri o combattere contro qualsiasi essere comporta una maledizione della Dea (*questa maledizione è lasciata all'AdG*), le uniche armi che possono mietere vittime sono quelle che sfidano esseri appartenenti al Caos. Il

Primo giorno di festa viene nominata colei che interpreterà la Dea Madre, e verrà contemplata ed onorata per tutto il mese. Il termine della festa del raccolto comporta un rito sacrificale alla Dea Madre, la ragazza scelta come sua rappresentante, viene portata in un boschetto nelle vicinanze di un fiume o di un lago. Essa è trasportata su una lettiga all'interno del boschetto, qui un Druido Prete inizia un rito di ringraziamento alla Dea Madre, il rito termina con l'annegamento della rappresentante della Dea e dei suoi schiavi che la trasportavano, questo è il ringraziamento dei Druidi per i molti frutti donati loro da Rhya.

13 ERNTEZEIT

245° giorno dell'anno

Festa Druidica: **FESTA DELLA FERTILITA' - DEA MADRE RHYA**

In questo giorno viene festeggiata la vita nei boschi, la maternità e le fasi di Mannslieb. In questo giorno le donne che vogliono avere figli o che li devono avere, si fanno consacrare le vesti alla Dea Madre, per ottenere un parto facile e felice.

D. **MITTHERBST "equinozio d'autunno"**

265° giorno dell'anno

Festa Druidica: **FESTA DEL SECONDO RACCOLTO - DEA MADRE RHYA**

Inizia ufficialmente l'autunno, questo giorno vede l'equilibrio tra luce e tenebre, segna il termine del ciclo produttivo e riproduttivo, la natura si prepara al riposo, mentre le specie animali migranti si preparano al lungo viaggio. In questa festa si balla, si canta e beve intorno ai tini dove si pestano le uve, e raccolgono gli ultimi ortaggi.

9. BRAUZEIT

10. KALDEZEIT

17 KALDEZEIT

315° giorno dell'anno

Festa Druidica: **FESTA DI SAMAIN - ANTICA FEDE**

11. In questa data il popolo Druidico festeggiano il passaggio d'anno, la natura entra nella lunga stagione scura. Questa festa ricorda i semi deposti nel terreno che attendono di crescere e divenire frutti, così come le anime dei defunti sepolti attendono di rientrare nel ciclo vitale; in questa notte alcuni raccontano che questi spiriti tornino a camminare con i vivi, mentre si canta e balla intorno al falò del villaggio.

F. MONDSTILLE

12. VORHEXEN

DANZA

Le danze indicate qui sotto, sono solo alcune delle danza principali del popolo druidico sia esso appartenente alla nazione di Bretonnia o all'isola di Albione.

- DANZA DELL'ALTURA FORTIFICATA

Questa danza venne istituita alcuni secoli fa, a causa del continuo peggioramento delle terre arabili nell'isola di Albione. La conseguenza del mutamento delle terre costrinse il popolo druidico ad erigere delle vere e proprie Altare Fortificate (Dùn) solitamente ricoperte di terra, congiunte tra loro da un alta palizzata in legno, queste servivano a tener lontano i nemici. La danza si esegue con 4 donne e 4 uomini che ballano incrociandosi i partner, ma terminando nella posizione di partenza.

- DANZA DEI PASSI

Questa danza risale ai primi secoli del popolo druidico, la danza si effettua singolarmente, effettuando 8 passi di marcia sul posto, poi spostandosi verso sinistra si torna ad effettuarli, poi verso destra, poi avanti e poi indietro, solitamente è effettuata intorno al grande fuoco.

- DANZA DEL FIORE APERTO (BRETONNIA)

Suddetta danza è stata creata dai popoli druidici che vivono nella terra bretone, il ballo ricorda nel movimento di apertura e chiusura il bocciolo di un fiore.

L'esecuzione è semplice un numero massimo di 8 persone (indipendentemente dal sesso) si posizionano in cerchio tenendosi per i mignoli, successivamente iniziano a ballare in cerchio alzando prima la gamba destra poi la sinistra che incrociano mentre una è sollevata, una volta che le due hanno effettuato l'alzata, il gruppo si avvicina al centro ripetendo il ballo, e così via. Solitamente viene indicata come danza primaverile.

- DANZA DI RONDA (BRETONNIA)

Questa danza è eseguita dai popoli druidici del sud della Bretonnia del sud, il ballo sebbene molto faticoso, viene spesso ballato alle feste. Lo si esegue solitamente in 8 persone (4 maschi e 4 femmine), posizionati frontalmente tra di loro, successivamente effettuano 8 saltelli con la gamba sinistra e destra alternandole, successivamente l'uomo si lancia in fronte alla donna, prendendola per il torace, iniziando entrambi a ballare in cerchio con le altre coppie.

- DANZA DELL'OPERAIO (BRETONNIA)

Questa danza è stata creata dal ceto medio basso della popolazione druidica, questa ringrazia i proprio figli operai che permettono ai frutti della Dea di prosperare.

La danza si effettua solitamente tra persone sposate o promessi al matrimonio, gli uomini e le donne designati si posizionano uno fronte all'altro formando un corridoio, gli uomini iniziano a tenersi per i mignoli ed incurvando il corridoio, le donne si allontanano dolcemente effettuando alcuni saltelli e tenendosi la gonna. Poi gli uomini alzano le mani intorno alla testa avvicinandosi alle donne non prima di aver effettuato alcuni passi verso sinistra e poi destra. Le donne di loro si allontanano eseguendo i passi alla stessa maniera dell'uomo.

- **DANZA DELLA FORESTA (BRETONNIA)**

Questa danza solitamente è effettuata da quei popoli druidici della Bretonnia che vivono nei pressi delle foreste di Ardes, Challon o Laurelon. Il ballo non è difficile e si effettua in numero uguale di uomini e donne che si prendono sotto braccio, posizionandosi in cerchio. Poi iniziano a ballare incrociando le gambe prima in senso orario poi antiorario.

- **DANZA DELLE SPADE**

Solitamente viene eseguita prima di grandi battaglie, la tradizione vuole che se nel danzare un guerriero fa cadere o calpesta la propria spada, l'esito di quello scontro sarà negativo per i guerrieri druidici. La danza si esegue posizionando la spada di fronte all'armigero, esso si inchinerà di fronte ad essa raccogliendola, successivamente la sguainerà portandola verso il cielo e poi all'altezza dello sterno e riponendola sul terreno con l'elsa verso di esso. Poi effettuerà un ballo effettuando 4 saltelli sulla parte sinistra dell'elsa, poi sulla destra e poi verso punta ed infine elsa, ovviamente lo sguardo del guerriero sarà verso le cornamuse che suonano il canto propiziatorio.

RELIGIONE

Il pantheon degli Dei per il popolo druidico è molto ampio, questo è però suddiviso in Dei maggiori e Dei minori. Gli Dei maggiori sono composti essenzialmente da due divinità, la Dea Madre Rhya e l'Antica Fede, che come descritto poche righe più in basso, compongono e uniscono i culti primordiali dei Druidi con quelli attuali, dividendosi le componenti naturali protette da Rhya, mentre flora, fauna, circoli di pietra dall'Antica Fede. Va ricordato che gli umani veneratori di solitamente entrambi gli Dei, godono di particolare protezione se rispettano i precetti. Le divinità minori sono composte da individui asceti a Dio oppure dalla comparsa di queste divinità presenti in natura, la loro forza è di molto inferiore, rispetto alle divinità maggiori, solitamente vengono ricordati, in momenti particolari come grandi gioie o difficoltà, oppure nei giorni specifici dedicati a loro (solitamente in concomitanza con feste degli Dei Maggiori).

DIVINITA' MAGGIORI

RHYA

Dea Madre

Popolazione Druidica

Rhya nella comunità druidica è definita la Dea Madre del pianeta intero, Lei protegge tutte le forze presenti in natura Acqua, Terra, Fuoco e Aria. Da protezione anche agli esseri vegetali o animali che vivono e compongono l'ambiente naturale del pianeta.

Popolazione Vecchio Mondo

La nascita del culto della Madre Terra Rhya, risale a tempi molto antichi, quando gli umani vivevano in tribù e la costituzione delle grandi città era un'utopia. La sua nascita si deve alle prime popolazioni druidiche che appresero molto più velocemente di altre, i segreti raccolti nel pianeta iniziando un dialogo che prosperò per diversi secoli, a loro va l'insegnamento ad altre tribù umane dei segreti che la Madre Terra aveva insegnato. Purtroppo con la caduta della civiltà druidica, il sapere andò quasi del tutto disperso nei decenni successivi, quando le tribù umane andando verso la civilizzazione riscoprirono il culto naturale del Dio Ishernos, esso veniva rappresentato nelle stagioni primaverili e autunnali con un volto femminile, mentre nelle stagioni estive ed invernali con il volto di un uomo. Le popolazioni del Vecchio Mondo attuale preferiscono mantenere questa associazione per le stagioni primavera, estate ed autunno, mentre l'inverno fu associato a Ulric, pensando che esso fosse il padre di Ishernos, spiegando in questo modo, i circoli di pietra ritrovati nel continente, ma la realtà è un'altra...

Tradizione Comune

Rhya è il potere dietro gli Zeffiri e le piogge leggere, essa è l'ostetricia che cura la nascita degli animali e il germogliare delle piante. E' la cacciatrice che porta ai suoi figli la preda per sostentarsi, le terre coltivate sono

il suo regno , così come l'amore e la procreazione. Quando viene pregata dai coltivatori per le sue piogge primaverili, i fanciulli la invocano per far innamorare il cuore dell'amato o dell'amata.

Rhya solitamente è rappresentata come una donna graziosa dall'aspetto materno, con i capelli trattenuti da una ghirlanda di fiori e ramoscelli, vestita di foglie ed erba sempre verdi, si pensa che la comparsa di una cerva sia la sua rappresentazione carnale.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Rhya è rappresentata da una giovane donna vestita solamente da erica, questa rappresentazione diviene vera e rituale durante la *Festa del Raccolto*.

Simbolo Culto nel Vecchio Mondo

Rhya è simboleggiata da una spiga di grano incoccata in un arco, dove viene rappresentato l'appartenenza nelle cose naturali dell'amore, una volta che la spiga freccia raggiunge il cuore di una persona essa si innamora, rappresenta anche la sua anima di cacciatrice.

I Preti del suo culto hanno lunghe vesti semplici di color grigio, marrone o verdi, che adornano di foglie e fiori durante le festività.

Adoratori nel Vecchio Mondo

Gli adoratori della Dea Madre, sono gli agricoltori ed i cacciatori.

Adoratori Druidici

Tutti gli appartenenti ai villaggi druidici, i preti e alcuni Arci Druidi.

Temperamento

Rhya nutre con grazia il mondo donandogli sostegno e bellezza naturale.

Precetti del Vecchio Mondo

I precetti di Rhya nel vecchio mondo sono simili a quelli di Tall:

- Ad ogni Luna Nuova entrare in comunione con la Natura attraverso la preghiera.
- Effettuare il sacrificio dell'animale del proprio famigliaio, solamente durante la *Festa della Fertilità*.
- Non indossare mai il nudo metallo di protezione, indossa invece le spoglie di un compagno animale deceduto.
- Ogni inizio anno, devi entrare per sette giorni e sette notti in contatto con la natura, vivendo come la specie animale appartenente al proprio famigliaio.
- Non uccidere mai nessuna specie animale se non per autodifesa o sostentamento forzato.
- Sii fiero della tua forza e delle tue abilità naturali. Evita le armi da fuoco e la creazione della scienza.

Precetti dei Druidi

I precetti di Rhya differiscono da quelli imposti nel vecchio mondo, essi sono stati riuniti insieme a quelli del culto dell'Antica Fede per gli appartenenti al clero druidico, per la popolazione invece vi sono alcuni precetti da osservare:

- Rispettare le feste delle Dea Madre, partecipando, offrendo e rispettando le tradizioni.
- Non uccidere mai un animale per divertimento, rito (se non richiesto da un appartenente al clero) o consumismo di carne.
- Non abbattere o tagliare alberi se non per necessità, chiedere sempre un consiglio agli appartenenti al clero.

ANTICA FEDE

CULTO DEGLI ANTICHI

Popolazione Druidica

L'Antica Fede è la religione seguita maggiormente da parte del clero Druidico. Le origini dell'istituzione del culto è antichissima, risalente alle prime popolazioni preistoriche umane e

dello stesso pantheon delle divinità conosciute nel Vecchio Mondo; anche se il primo culto della Dea Madre forse è contemporaneo.

L'Antica Fede è basata sulla natura (fauna e flora), sulle forze naturali che la compongono, inoltre ha un legame molto forte con molti luoghi antichi (circoli di pietre e tumuli), costruiti in passato dai primordiali Druidi, le cui tradizioni sono tramandate e utilizzate tuttora anche se in forma più lieve.

Tradizione Comune

Non esiste una rappresentazione umana o stilistica della divinità Antica Fede, molte volte è la stessa Rhya che si fonde con essa, venendo chiamata dai Preti o Arci Druidi come La Madre.

L'Antica Fede si occupa delle forze minore della natura, occupandosi delle energie che scorrono lungo il pianeta.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Non esiste un vero e proprio simbolo, che rappresenti l'Antica Fede. Il clero utilizza solitamente una rappresentazione di una spirale incisa su un legnetto di quercia.

Adoratori Druidici

Tutti gli adoratori dell'Antica Fede sono umani appartenenti alla popolazione Druidica.

Temperamento

L'Antica Fede solitamente accompagna Rhya nel sostentamento del mondo, ma scaglia contro chi perpreta offesa ad esso (come il Caos), terremoti, maremoti, valanghe, inondazioni ecc...

Precetti dei Druidi

I precetti sono elencati nel *Capitolo: Vita da Druido*.

DIVINITA' MINORI

OGMA

Dio Guerriero e Dio dell'Eloquenza (Arte)



Popolazione Druidica

Ogma (Volto Solare) nella comunità druidica è definito il Dio dell'Eloquenza, delle Arti dello scrivere, inoltre è un Guerriero temibile. Rappresentato come un dio sorridente è noto per la sua gentilezza e generosità verso i fedeli, che è in netto contrapposizione con il suo lato di temibile guerriero, molto violento e iroso. A lui solitamente vengono consegnate le armi dei nemici caduti in battaglia e distrutte tramite un rito propiziatorio.

Popolazione Vecchio Mondo

Il culto non esiste più nel Vecchio Mondo, da circa 1000 anni, anche i Druidi Bretonniani, non ne ricordano ne il culto ne le usanze.

Tradizione Comune

Ogma è il protettore dei Bardi loro il compito dopo le battaglie, di recuperare le armi dei nemici che hanno perso la battaglia. Armi che verranno consegnate al dio Ogma e poi successivamente distrutte nel rito propiziatorio. E' anche venerato dagli Arci Druidi, per la sua generosità nell'aver donato loro l'alfabeto runico chiamato Ogham.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Ogma è rappresentato come un uomo con molte catene che partono dalla sua cintura e finiscono legate alle orecchie degli uomini che lo seguono.

Simbolo Culto nel Vecchio Mondo

Non esiste nessun simbolo nel Vecchio Mondo.

Adoratori nel Vecchio Mondo

Nessuno

Adoratori Druidici

Bardi e Arci Druidi

Temperamento

Ogma è generoso e gentile verso i propri fedeli, rabbioso, violento e privo di pietà verso i suoi nemici e quelli che perseguitano i fedeli.

Precetti del Vecchio Mondo

Nessuno

Precetti dei Druidi

Ogma ha solamente due precetti per i fedeli:

- Mai consegnare la scrittura Ogham a qualsiasi essere non appartenga alla schiera dei Druidi Consacrati, Arci Druidi e Bardi
- Mai lasciare il campo di battaglia senza aver recuperato le armi dei nemici. (BARDI)

NYEVE

LA DEA DEL LAGO



Popolazione Druidica

Nyeve è il secondo nome con cui è conosciuta la Dama del Lago per il popolo druidico. Questa dea ha un ruolo secondario nelle credenze, infatti non esistono preti o luoghi sacri, se non i laghi dove vengono sacrificate le fanciulle, per riconoscenza verso Rhya. La nascita della Dea del Lago risale ad alcuni secoli fa prima, quando un bambino (Ioworth) fu salvato dalle acque del lago nero (albione), da una fata inviata dalla Dea, da allora Nyeve viene ricordata dall'Ordine dei Cavalieri della Dea Madre, che la ringraziano per il salvataggio del bambino che poi divenne il fondatore dell'ordine guerriero. Ma è anche ricordata dai preti druidici durante il rito sacrificale durante la Festa del Raccolto.

Tradizione Comune

La Dea del Lago è la figlia di Rhya, il popolo druidico le rende onore nella festa del raccolto, prima di sacrificarle la rappresentatrice di sua madre, infatti a lei si consegna l'anima della fanciulla sacrificata alla Dea Madre. La si invoca anche per un ottenere una pesca ricca o per proteggere le imbarcazione in difficoltà al centro del lago.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Una donna che abbraccia un bambino (per ricordare il salvataggio di Ioworth).

Adoratori Druidici

Non ha adoratori tra il popolo druidico

Temperamento

Protegge e accoglie tra le proprie braccia le anime che periscono nel lago. Viene amata dai pescatori perché ascolta sempre le loro preghiere con abbondanti pesche.

LUGH

DIO DELL'ARTE



Popolazione Druidica

Lugh è la divinità dell'arte e dei mestieri, viene ricordato durante la festa del raccolto, perché fu l'inventore dei giochi che si tengono all'interno di essa. Nato da una tragedia, infatti sua madre fu rapita durante uno dei frequenti attacchi dei Fimir, uno dei guerrieri decise di violentare la donna del capo villaggio. Durante il tremendo attacco tutta la popolazione del villaggio fu sterminata, tutti tranne la madre di Lugh che svenuta per l'abominio, si riprese e si nascose per la vergogna che provava per quell'essere che stava crescendo al suo interno. Quando il bimbo nacque la donna fu sorpresa dalle fattezze umane, ma era lo stesso spaventata e decise di uccidere il nascituro, gettandolo da una scogliera. Ma il fato volle che Manannan (Dio del Mare), raccolse tra le sue braccia il piccolo Lugh, salvandolo e donandolo ad un villaggio di druidi in riva al mare. Qui il ragazzo che si dimostrò più forte e resistente del normale apprese le più alte conoscenze druidiche, durante la sua vita fu molto amato ed ascese a divinità.

Tradizione Comune

Il popolo druidico è solerte ricordare il Dio Lugh nel giorno 15 di erntezeit, in piena festa del raccolto in onore di Rhya (sua madre adottiva), durante questo giorno si confrontano artigiani, poeti, musicisti ecc.. per determinare il vincitore di ogni categoria. Solitamente al vincitore viene donata una piccola spilla rappresentante il volto di Lugh.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Un arpa come sfondo ed incrociate su di essa un martello da fabbro e una lancia da guerriero, per indicare i tre mestieri principali, l'arpa che ispira musicisti e poeti, il martello da fabbro per indicare gli artigiani del ferro e la lancia del guerriero per indicare l'armaiolo che fabbrica armi e armature.

Adoratori Druidici

Dio secondario adorato da Artigiani, Poeti, Musicisti e Armaioli.

Temperamento

Dio protettivo che ama molto le fabbricazioni dei suoi adepti, offre ispirazioni e lavori ottimi a chi ne richiede l'aiuto. E' il figlio adottivo di Rhya e suo Dio secondario.

ANGUS

DEA DELL'AMORE



Popolazione Druidica

La Dea dell'Amore è la figlia primogenita di Rhya, protegge gli innamorati e le coppie, inoltre a chi ne richiede espressamente l'intervento, fa innamorare le persone sole. Attorno a se ha tre uccelli, che utilizza per comunicare e per estendere il verbo dell'amore, infatti ogni volta che il suo bacio fa nascere l'amore, un uccello si staglia alto nel cielo, per indicare che la Dea è stata lì. Oltre all'amore degli uomini, ella esegue lo stesso compito con le altre forme animali e vegetali, che vivono sul pianeta..

Tradizione Comune

La Dea è sempre presente nella tradizione druidica, anche se informa molto minore rispetto a Rhya. Essa solitamente è invocata nelle festa Arborea e della nuova vita, dove solitamente si formano e consacrano nuove e vecchie unioni d'amore. E' invocata soprattutto dai giovani che desiderano trovare l'amore.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Tre uccelli fusi assieme.

Adoratori Druidici

Tutti gli innamorati.

Temperamento

Dea benevola, molto gentile e comunicativa quando decide di apparire a chi la invoca.

BONANN

DEA DEI MARI



Popolazione Druidica

Bonann è la Dea dei Mari, moglie di Manannan e madre di Angus (Dio dell'Amore) e madrigna di Lugh. Quando Manannan salvò il piccolo bambino (Lugh), questo per un breve periodo fu accudito da Bonann che lo nutrì, lo riscaldò e insieme al marito trovarono il villaggio druidico, dove lasciare il piccolo. Il suo compito nei mari è quello di salvaguardare le specie che vivono in esso, impedendo che una stermini l'altra, inoltre è madre, insegnante e balia delle sirene che vivono nei mari.

Tradizione Comune

Solitamente è ricordata in forma minore, quando ricorre la festa dedicata al figlio adottivo Lugh o al marito Manannan. Ma non esiste una vera e propria festa minore da abbinare ad essa, solitamente è ricordata nelle leggende narrate

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Una luna con un pesce davanti

Adoratori Druidici

Tutti gli adoratori di Mannan ricordano anche lei

Temperamento

Gentile ed armoniosa con tutti gli esseri che rispettano quelli che lei definisce suoi figli (pesci e sirene), si infuria se questi vengono uccisi indiscriminatamente e se qualcuno prova a distruggere l'habitat naturale del mare.

LIR

DIO DEGLI OCEANI



Popolazione Druidica

E' il Dio degli oceani, padre di Manannan, mentre il figlio veglia sui mari che costeggiano i continenti, il padre osserva, protegge e difende le immense distese d'acqua definite oceani. Bonann ha un occhio di riguardo per chi attraversa il mare, ma crea burrasche e tempesta per chi utilizza il mare per mietere vittime tra i pesci o saccheggia il fondo in cerca di minerali o tesori perduti, il suo motto è "quel che va al mare, del mare resta". Lir è stato sposato con Angur, che gli donò tre figli, successivamente la donna morì e Lir si risposò con Aife, una donna guerriero che per invidia verso la prima moglie di Lir, tramutò i figli del Dio dell'oceano, in cigni. Lir appreso il maleficio della donna, la condannò come strega e bandita dalla terra di Albione, tuttavia Aife si tramutò in un dio oscuro.

Tradizione Comune

Bonann è definito il "Vecchio del Mare", la sua classica rappresentazione è un volto di vecchio in trasparenza su uno sfondo di onde del mare. La tradizione vuole che egli sia benevolo con chi attraversa i suoi oceani per scopi non bellici, chiunque si trovi in difficoltà verrà aiutato da Bonann, ma chi invece non rispetta le sue leggi allora sarà condannato a perire.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Un cigno

Adoratori Druidici

Tutti gli uomini di mare (alla pari con Manann).

Temperamento

Gentile con i rispettosi del suo ambiente naturale, iroso con chi invece utilizza l'oceano per combattere, pescare i suoi pesci non per sostentamento o per razziare i tesori sul fondo del mare.

MACHA

DEA GUERRIERA



Popolazione Druidica

E' una Dea regina guerriera che costrinse i figli dei suoi nemici a costruire la sua città, con il sangue versato sui campi di battaglia compie magie come la tempesta di fuoco, la grandine di rane o i torrenti di sangue che rendono scivoloso il terreno. Macha è detta anche "mietitrice dei campi di battaglia" o "regina degli incubi". inoltre trasporta le anime dei defunti nel suo regno, con sua sorella Nema e suo fratello Bab forma la tri-dea Morrigan (vedi di seguito), Come divinità minore del pantheon druidico è festeggiata all'interno di feste, giochi di atletica e feste che riguardano la fertilità.

Tradizione Comune

Per il popolo druidico dopo una battaglia, la Dea appare per prendersi le anime dei defunti alleati le porta nel suo castello per farli riposare in pace, mentre le anime dei nemici vengono rinchiusi nelle segrete del castello per farli riposare nel tormento. Per le attività atletiche gli sfidanti gareggiano in lancio con il giavellotto, corsa ecc...

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Corvo

Adoratori Druidici

Tutta la casta guerriera druidica

Temperamento

Aggressiva e irosa verso i nemici per i quali non ha nessuna pietà, solitamente ha le sembianze di un corvo e si nutre dei cadaveri lasciati sul campo di battaglia. Diventa amorevole e gentile verso gli alleati e i suoi seguaci trasportando le anime durante il trapasso.

MANANNAN

DIO DEL MARE



Popolazione Druidica

E' il Dio del mare più conosciuto essendo in pochi quelli che possono raccontare di aver attraversato l'oceano (vedi Lir). Sposatosi in primo matrimonio con Fate, regina delle fate da esse ebbe due figli Egbrid e Colten, successivamente lei si innamorò di un capo guerriero umano, Manannan non accettò il cambiamento e decise di porre fine alla sua vita, allevando i due figli da solo. Anni dopo si risposò con Bonann (regina delle sirene), dall'unione nacque Angus (vedi sopra) e adottarono Lugh (vedi sopra). Manannan è solito prendere le fattezze di un umano e di camminare in mezzo ad essi, fu così che riuscì ad allevare il figlio adottivo Lugh.

Tradizione Comune

Il popolo druidico festeggia Manannan il primo giorno di ogni stagione, solitamente i sacerdoti lanciano una corona di fiori nel mare.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Una barca che solca il mare.

Adoratori Druidici

Tutti gli uomini di mare e le popolazioni costiere.

Temperamento

Ama tutte le creature del mare e le sue componenti, ha però un occhio di riguardo verso il popolo druidico che spesso aiuta nei momenti di difficoltà fornendo pesca abbondante e viaggi tranquilli. Diventa iroso con chi non rispetta il suo habitat ed i suoi alleati, innalzando onde verso i suoi nemici.

MIDIR

DIO DEI DEFUNTI



Popolazione Druidica

Midir è il traghettatore d'anime tra il regno dei vivi e quello dei morti. E' il cugino di Macha e di lei ne raccoglie le anime dei nemici, traghettandoli nelle segrete del castello della Dea stessa, le restanti anime vengono traghettate nel giardino fiorito dove riposano in pace.

Tradizione Comune

Per il popolo druidico, Midir è il Dio della fine, colui che raccoglie le nostre spoglie mortali, accompagnato dalla cugina Macha (*vedi sopra*) e trasporta i più meritevoli nel suo giardino, mentre gli esclusi o vengono portati nelle segrete del castello di Macha oppure abbandonati lungo il viaggio verso il suo giardino. La rappresentazione di Midir è quella di una nave che attraversa un mare nero di anime perse, chiunque cada dalla nave, non potrà vivere in pace eternamente.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

L'ancora di una nave

Adoratori Druidici

Tutti gli appartenenti al popolo druidico

Temperamento

Dio generoso verso le anime meritevoli, mentre severo e crudele verso le anime perse (solitamente le butta nel mare nero).

MORRIGAN

DEA DELLA GUERRA



Popolazione Druidica

Soprannominata la Dea delle grandi guerre, della violenza e della sessualità, Morrigan combatte spesso in mezzo al combattimento, assumendo di volta in volta forme terrificanti, sia per gli esseri umani sia per i devoti del Caos. Terminata la contesa, si tramuta in un corvo che si nutre dei corpi morti. La Dea Morrigan nasce dall'unione di tre Dee minori: Macha (*descritta sopra*), Bab e Nema (*descritte nelle righe seguenti*):

- BAB “Dea dell’Acqua”: Nella storia del popolo druidico, il suo pozzo è fonte di immensa saggezza e conoscenza. Chiunque la veda intenta a lavare dei panni insanguinati alla fonte, sa che a breve morirà. Se invece verrà solamente vista passeggiare o riposare, significa che una grave calamità si sta per abbattere.
- NEMA “Signora del Dolore”: sorella minore di Macha, appare sul campo di battaglia sotto forma di una ragazza molto bella che suonando il liuto, incita i guerrieri alla battaglia.

Tradizione Comune

I guerrieri della Dea Madre, sono solerti recuperare i loro morti, prima che la Dea arrivi a saziarsi dei loro corpi. Morrigan è ricordata nei giorni di commemorazione di una grande guerra, le viene sacrificato il cadavere di un bovino e il sangue bruciato nel fuoco.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Un corvo appollaiato su di un teschio.

Adoratori Druidici

Tutti i guerrieri

Temperamento

Irascibile con i nemici dei suoi veneratori, ne consuma i corpi condannando le anime che vengono poi prese da Macha.

KERNOUS

DIO DELLA FERTILITA'



Popolazione Druidica

E' il dio più vecchio del pantheon druidico, marito di Rhya ha la forma di un uomo con la testa di cervo, viene denominato anche Re Agrifoglio. Protegge tutte le creature della foresta e compare agli iniziati durante il rito di passaggio, non parla ma aiuta spiritualmente il prete nel suo cammino. Simboleggia la fertilità e il ricordo dei primordi umani.

Tradizione Comune

La sua comparsa è di buon auspicio per tutti gli iniziati, chi non dovesse riuscire nel rito di passaggio, viene accompagnato da Kernous nella vita da Bardo o Guerriero, solitamente è lui che indirizza i giovani.

Simbolo Culto nel popolo Druidico

Una testa di Cervo.

Adoratori Druidici

Tutto il popolo druidico.

Temperamento

Buono e gentile con gli iniziati, al contrario della moglie, salvaguarda maggiormente gli animali, irascibile verso chi abbatte i suoi animali per divertimento e non per sostentamento, solitamente questi individui vengono attaccati da orsi o lupi, che accorrono in aiuto.

CERCHIA DEGLI ARCI DRUIDI

Nella gerarchia dei Druidi, l'ultimo stadio è diventare Arci Druido. Inizialmente l'Arci Druido era uno solo che veniva eletto tra i vari villaggi, poi il numero fu allargato ad otto. Il motivo di tale allargamento fu quello di mettere d'accordo tutti i capi tribù dei maggiori villaggi, ma anche per dare stabilità e tranquillità all'intero popolo nel caso l'Arci Druido morisse improvvisamente. Infatti oltre alle problematiche legate a quello che viene definito erroneamente "il clero druidico", ha voce in capitolo nelle modifiche alla natura circostante, i capi villaggio solitamente richiedono udienza su come impostare guerre o battaglie, su quali dazi richiedere al popolo ecc.. insomma l'Arci Druido in particolare è il saggio dell'isola di Albione.

L'isola è divisa in otto ducati, ogni Arci Druido appartiene ad una regione, una volta all'anno si incontrano tra di loro nella Cittadella della Guida, costruita per loro dagli gnomi con l'aiuto dei giganti, infatti anche queste creature hanno un grande rispetto per gli Arci Druidi.

Dentro alla cittadella esiste un tavolo in pietra, diviso in otto spicchi. Ogni spicchio ha un bordo in rilievo e su di esso vi è inciso in lingua Ogham, il giuramento dei Druidi che recita *"Io in nome della Dea Madre, in nome degli Antichi che prima di noi, hanno creato la cerchia. Io giuro di non rivelare mai il contenuto della cittadella, mai rivelerò i miei precetti, mai ucciderò un mio simile se non minacciato io stesso di morte, mai ucciderò un animale se non per sostentamento personale o per difendere la mia vita stessa. Mai compirò un abbattimento di alberi, se non per pericolo della vita propria o per mio sostentamento, mai iscriverò in lettere o numeri il mio sapere e quello dei Druidi. Insegnerò ai più meritevoli druidi i miei precetti, mai gelosia solcherà il mio cuore, ma solo amore verso gli elementi naturali. Per Rhya, per gli Antichi e per gli Dei che dalla notte che fu, ci sostengono"*. All'interno della cittadella vi sono otto appartamenti e una guarnigione dei Cavalieri dell'Ordine della Dea Madre. Ad ogni cavaliere è imposto un giuramento, che impedisce ad esso di rivelare quello che c'è all'interno della Cittadella, pena la maledizione di tutti gli Dei e l'esilio sui Picchi della Bestia, per sempre.

Della cittadella non esistono mappe o planimetrie, non esistono passaggi segreti, anche se una leggenda recita: *"Che nella notte cremisi, la cerchia si riunirà scomparendo dalla cittadella che crollerà, ma essi appariranno nella quercia sacra"*. Quale sia la quercia sacra all'interno del bosco non è dato sapere, solo gli Arci Druidi sanno la verità...

Il passaggio da Druido Consacrato ad Arci Druido, non è un passaggio automatico, non importa quanti anni si studia o ci si applica. Viene eletto un nuovo Arci Druido, quando uno di essi muore, l'elezione viene decisa dai restanti Arci Druidi, essi parleranno con tutti i Druidi Consacrati, successivamente si chiuderanno per 16 giorni all'interno della cittadella. Durante questo periodo, la guarnigione alla fortezza è raddoppiata, gli Arci Druidi parleranno tra di loro e successivamente chiederanno ausilio e consiglio alla Dea Madre, poi agli Antichi ed a tutti gli Dei Minori. Eseguiti questi rituali gli Arci Druidi delibereranno chi sarà il Druido consacrato più meritevole. E' tradizione che tutti i druidi consacrati non eletti, si riuniscano per festeggiare il nuovo eletto, senza odio o invidia, ma solo per dare il buono auspicio ad un proprio fratello.

MAGIA

La magia nell'ambiente druidico è un elemento fondamentale, questa si divide in tre fasce, magia divina, magia arcana e magia rituale. La magia divina è chiaramente abbinata alle carriere clericali e tutti i drudi che arrivano al grado di Druido Consacrato, le conoscono entrambe. I due rami della magia divina, sono quelli dedicati ai due Dei maggiori, Rhya e Antica Fede. La magia arcana può essere conosciuta solamente, ai pochi che riescono a diventare Veriloquianti. Questa casta guerriera, oltre a combattere eccezionalmente, può lanciare incantesimi e possiedono oggetti magici molto potenti. La magia rituale, invece è conosciuta solamente dai pochi che salgono al rango di Arci Druido. Questo tipo particolare di incantesimi, viene tramandato di generazione in generazione, allo stato attuale sono tre i rituali conosciuti, ma un tempo si pensa che fossero molti di più...

Tutti i druidi che devono imparare a conoscere la magia di qualsiasi rango, si reca alla Cittadella della Guida, dove i druidi consacrati con l'aiuto degli Arci Druidi, impartiscono gli insegnamenti necessari. L'addestramento solitamente dura circa 1 anno.

MAGIA DIVINA

SFERA DI RHYA

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 <i>Prova di Volontà (-5%)</i> per aumentare la durata di un altro round. Questo incantesimo è di tipo a contatto.		

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 morte, chiunque si trovi all'interno muore immediatamente. Puoi dare una durata maggiore al tunnel riuscendo in una <i>Prova di Volontà</i> , 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.		

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.		

SFERA DELL'ANTICA FEDE

ASSALTO DI PIETRE

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	4	TEMPO DI LANCIO:	MEZZA AZIONE
INGREDIENTI:	Una manciata di sassolini (+1)		
DESCRIZIONE:	Quando lanci questo incantesimo provochi una pioggia di pietre, su un gruppo di nemici, formando davanti a te un'area del diametro di 48 metri. Assalto di pietre, viene considerato un <i>proiettile magico</i> che colpisce tutti gli individui dentro l'area d'azione (nemici e amici), con danno 5.		

CURA ANIMALI

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	5	TEMPO DI LANCIO:	MEZZA AZIONE
INGREDIENTI:	Un ramoscello di vischio (+1)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo ti permette di guarire un animale di dimensioni normali. <i>Cura Animali</i> non ha efficacia su animali fantastici o giganti. L'incantesimo cicatrizza le ferite, agisce come antidoto contro i veleni e malattie, fratture ecc. Il prete deve necessariamente toccare l'animale nella parte del corpo interessata, questo incantesimo non ti permette di resuscitare animali morti o feriti in modo critico. Questo incantesimo è di tipo a contatto.		

SIEPE DI ROVI

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	8	TEMPO DI LANCIO:	AZIONE INTERA
INGREDIENTI:	Un rametto di rovo (+1)		
DESCRIZIONE:	Puoi animare davanti a te, una area di vegetazione del diametro di 16 metri; dal terreno compariranno improvvisamente dei rovi che aggroviglieranno, imprigionando amici o nemici. All'interno dell'area interessata è impossibile muoversi, se se viene fallita una <i>Prova di Forza</i> , il successo comporta un piccolo movimento pari a quello della caratteristica movimento in metri. Coloro che rimangono imbrigliati nella zona sono considerati inermi, inoltre subiranno 1D10 ferite (Forza 0, non si contano armature o scudi anche se magici), ogni turno di gioco. La durata dell'incantesimo è di 1 turno. Puoi provare ad ampliare l'area della siepe, di altri 16 metri oppure aumentare la durata dello stesso, il prete durante l'incantesimo viene considerato inerme. L'altezza della siepe è pari a 3 metri.		

TEMPESTA DI GRANDINE

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	11	TEMPO DI LANCIO:	MEZZA AZIONE
INGREDIENTI:	Un quarzo di qualsiasi dimensione (+2)		
DESCRIZIONE:	Puoi creare un improvvisa e violenta grandinata, per un'area di 48 metri di diametro davanti a te. Chiunque si trovi all'interno sia nemico o amico, viene considerato colpito da un <i>proiettile magico</i> a danno 6. Le parti del corpo interessate sono la testa e le braccia (50% di possibilità per entrambi). Il movimento all'interno dell'area è pari alla caratteristica movimento in metri, la visibilità è ridotta del 50% (10 metri al massimo) anche per chi possiede <i>Visione Notturna</i> , <i>Vista Eccellente</i> consente 5 metri in più; non è possibile utilizzare armi da lancio all'interno della zona magica. Eventuali fuochi o incendi vengono spenti automaticamente, armi magiche basate sul fuoco non hanno nessuno effetto, mentre eventuali incantesimi riguardanti il fuoco, vengono annullati automaticamente. La durata dell'incantesimo è di un turno, effettuando una prova di volontà puoi allungare l'effetto della tempesta per altri turni, ricorda che ogni cosa viene colpita e anche distrutta se la durata è prolungata (Vegetazione, abitazioni ecc..).		

ZONA DI PUREZZA

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	15	TEMPO DI LANCIO:	AZIONE INTERA
-------------------------------	-----------	-------------------------	----------------------

INGREDIENTI:	<i>Un pugnale di bronzo (+2)</i>
---------------------	----------------------------------

DESCRIZIONE:

L'area magica che crei intorno a te tramite l'incantesimo, ha un diametro di 16 metri. Il prete e gli animali possono entrare ed uscire quando vogliono dalla zona, mentre tutti gli altri esseri devono eseguire una *Prova di Volontà* con i seguenti modificatori Elfi, Animali Giganti, Umani con Carriere che riguardano la natura: **0%**, Umani, Mezzuomini: **-10%**, Gnomi, Nani: **-15%**. Non possono essere sovrapposte una o più zone mantenute da più preti. Tutti le creature, animali o essere fantastici, appartenenti alla schiera del caos, non possono entrare nella zona. La zona non è una barriera per le armi da lancio. Il prete non può muoversi quando mantiene la zona attiva e viene considerato inerme. La durata dell'incantesimo è di 1 turno, puoi provare ad allungare il tempo di durata, riuscendo in una prova di volontà.

BARRIERA DI ROVI

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	18	TEMPO DI LANCIO:	MEZZA AZIONE
-------------------------------	-----------	-------------------------	---------------------

INGREDIENTI:	<i>Una piantina di rovi bruciata (+2)</i>
---------------------	---

DESCRIZIONE:

L'incantesimo è simile a *SIEPE DI ROVI*, ma gli effetti sono più devastanti, infatti puoi decidere se far crescere la barriera davanti, intorno o sotto i tuoi nemici (anche se vi sono alleati all'interno dell'area interessata), l'area è di 48 metri di diametro da te, tutte le creature all'interno, rimarranno bloccate, liberandosi riuscendo in una *Prova di Forza*, avendo una mobilità ridotta pari alla *caratteristica movimento*, se fallita costringerà i bersagli a rimanere bloccati venendo considerati inermi. Chi rimane aggrovigliato nei rovi subirà un *danno 7*, considerando le eventuali armature.

La durata dell'incantesimo è di 10 ore, sempre che non venga distrutto. L'altezza della barriera è di 5 metri, viene considerata infiammabile, può venire bruciata anche da fuoco non magico, ma non può subire danno da armi da corpo a corpo o da lancio se non magiche, chi prova a tagliare la barriera con armi normali, deve riuscire in una *Prova di Agilità*, se fallita l'arma viene imbrigliata nella barriera.

CREA BOSCO SACRO

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	25	TEMPO DI LANCIO:	1 MESE LUNARE
-------------------------------	-----------	-------------------------	----------------------

INGREDIENTI:	<i>Una falce d'oro e una zona consacrata dal prete (+3)</i>
---------------------	---

DESCRIZIONE:

Questo incantesimo ti permette di creare un *bosco sacro* o di riconoscerne uno che sia stato dissacrato. Il *bosco sacro* è il tuo tempio (vedi descrizione), prima di lanciare l'incantesimo dovrai assicurarti che il luogo dove pensi di creare il bosco sia purificato (utilizzando l'incantesimo *Zona di Purezza*). Successivamente dovrai espletare alcuni riti propiziatori, partendo dalla prima notte di luna piena, continuando poi per tutto il mese lunare. Dopo potrai lanciare l'incantesimo sulla zona ottenendo due bonus al lancio di esso, il primo è il potere rilanciare i dadi in caso di fallimento, il secondo è di poter modificare il risultato di uno di essi nel caso questi faccia attivare la maledizione di tzeentch, la modifica sarà pari al tuo valore caratteristica magia.

MAGIA ARCANA

SFERA DEI VERILOQUANTI

ALI DEL DESTINO

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	6	TEMPO DI LANCIO:	MEZZA AZIONE
INGREDIENTI:	Un piuma di un volatile (+1)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo, ti permette di creare uno stormo di uccelli incantati, che attacca il nemico posizionato entro 24 metri di diametro da te. Lo stormo è un <i>proiettile magico</i> e colpisce automaticamente il bersaglio, che subirà un danno a <i>Forza 2</i>		

LUCE DI BATTAGLIA

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	7	TEMPO DI LANCIO:	AZIONE INTERA
INGREDIENTI:	1 Torcia (+1)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo permette di erigere una barriera di luce, intorno a tutti gli alleati che si trovino in un raggio di 20 metri dal lanciatore. Questa barriera protegge gli alleati per 1 round, da tutti i colpi nemici, siano essi portati con armi da lancio oppure da tiro.		

DONO DELLA VITA

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	7	TEMPO DI LANCIO:	MEZZA AZIONE
INGREDIENTI:	1 metro di garza (+1)		
DESCRIZIONE:	Questo potente incantesimo, permette di curare a distanza qualsiasi personaggio, che abbia subito un colpo critico. La gittata dell'incantesimo è di 12 metri di diametro dal lanciatore, i personaggi feriti che hanno subito colpi critici, otterranno 1 punto ferita, eventuali emorragie vengono fermate, ma non le infezioni.		

BENEDIZIONE DEL VALORE

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	8	TEMPO DI LANCIO:	10 più AZIONE INTERA
INGREDIENTI:	1 amuleto di Rhya (+2)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo permette a tutti gli alleati posizionati entro 48 metri di diametro dal lanciatore, un BF di +1. La durata è di 1D10/2 turni, durante questo tempo, il Veriloquante deve rimanere concentrato, altrimenti l'incantesimo svanirà.		

DONO DEL CORAGGIO

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	9	TEMPO DI LANCIO:	AZIONE INTERA
INGREDIENTI:	(+2)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo permette di infondere coraggio a tutti gli alleati, che si trovino entro un diametro di 20 metri dal Veriloquante. La durata è di 1 turno, tutti gli alleati guadagnano un bonus di +10% alla Volontà e Agilità.		

VOCE DEL COMANDO

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	10	TEMPO DI LANCIO:	MEZZA AZIONE
INGREDIENTI:	(+2)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo permette al Veriloquante, di far effettuare a tutti i nemici entro un area di 48 metri, una prova di Volontà, chiunque fallisca la prova abbandonerà		

immediatamente il combattimento ritirandosi. Chi subisce l'incantesimo rimane per 1d10 turni rintronato e verrà ritenuto inerme.

MURO DI FUOCO

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	13	TEMPO DI LANCIO:	1 MESE LUNARE
INGREDIENTI:	1 pietra focaia (+3)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo permette di creare un vero e proprio muro di fiamme, profondo 2 metri e di 15 metri di lunghezza. Questo muro nasce in linea retta dal Veriloquante ed infligge 2D10 Ferite al bersaglio; non contano armature, anche se magiche. Gli amuleti di protezione conterranno per ridurre il numero delle ferite inflitte.		

MAGIA RITUALE DRUIDICA

ANTICO RITUALE DEL TUMULATO MALEDETTO

Solo gli Arci Druidi conoscono come effettuare il rituale di tumulazione del nemico. Questo consiste nel recuperare il corpo (anche se ridotto in pezzi) entro 1 giorno dal decesso, questo lasso di tempo è quello che occorre allo spirito del defunto per abbandonare le proprie spoglie mortali ed entrare nel mondo del grande sonno, per i popoli dell'Impero è il regno di Morr, per la popolazione druidica è Midir. Per impedire che l'anima trapassi sul corpo deve intervenire un Druido Consacrato o un Arci Druido, che inizia il rituale per impedire all'anima di lasciare il corpo. Il rituale consiste in una cantilena in lingua albionica della durata circa di un paio di minuti, al termine vengono cosparse sul defunto le ceneri di un ramo di pioppo bianco, in questo modo l'anima rimane bloccata all'interno del corpo. Successivamente il cadavere viene trasportato sull'isola dei tumuli, dove inizia la seconda parte del rituale. Con l'aiuto degli gnomi, viene scelta la pietra allungata che verrà posta sopra la camera mortuaria, sopra di essa verranno incisi le malefatte dell'individuo verso il popolo druidico, per ognuna di esse viene maledetto. Sull'isola sono già presenti alcune camere funebri composte da tre pietre, inclinate a triangolo dove all'interno della camera funebre risiederà il sarcofago, sopra a queste pietre verrà deposta la grande pietra allungata con le iscrizioni che maledicano il cadavere sepolto. Successivamente l'Arci Druido reciterà una ritualistica cantilena per 1 ora intera, dopo si cospargerà il sarcofago con le ceneri di pioppo bianco. Il sarcofago interamente lavorato dalla mano degli gnomi viene sigillato con delle viti in oro che andranno ad avvitarci con dei bulloni del medesimo materiale siti in apposite sezioni nella base del sarcofago, al momento dell'appoggiare la lapide, un piccolo unguento verrà posto sul bordo di appoggio per impedire alle esalazioni di uscire all'esterno. Una volta espletato anche questo ultimo rito l'Arci Druido si concentra per 1 ora dopodiché scaglierà l'incantesimo Tumulo di Pietra sul sarcofago e la camera funeraria, dopo insieme ai cesellatori gnomi bloccheranno l'ingresso del Tumulo con uno speciale lucchetto che verrà chiuso magicamente, davanti alla tomba verrà posta una pietra che ammonisce chiunque ad entrarvi, la pietra è scritta in tutte le lingue non caotiche conosciute. Esternamente il tumulo viene poi protetto da un fossato scavato intorno ad esso, le dimensioni sono larghezza 2,5 metri, profondità 3 metri.

Sotto viene descritto l'incantesimo che l'Arci Druido lancia durante il rituale:

TUMULO DI PIETRA MALEDETTO

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	31	TEMPO DI LANCIO:	4 AZIONI INTERE
INGREDIENTI:	Un oggetto appartenuto al defunto (+2) o Una parte del corpo del defunto (+3)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo ti permette di poter tumulare l'anima ed il corpo di un nemico del tuo popolo, costringendolo a vivere all'interno di esso per l'eternità. L'incantesimo è molto potente, l'Arci Druido deve rimanere in completa concentrazione, venendo considerato <i>inerme</i> . Una volta che il rituale volge al termine l'Arci Druido esclama ad alta voce "Oggot, ogram et", ne consegue una <i>Prova di Volontà</i> con un bonus del +10% se è rimasto concentrato ed ha pronunciato le parole esatte, altrimenti subisce un malus del -10% per il silenzio ed un ulteriore -20% se non ha ripetuto le parole esatte. Se l'incantesimo ha successo l'anima ed il corpo vengono imprigionati all'interno del Tumulo di Pietra. Se l'incantesimo fallisce l'Arci Druido subisce 1D6 punti follia, mentre il corpo non può più essere tumulato e lo spirito può raggiungere il regno dei morti.		

ANTICO RITUALE DI TUMULAZIONE DRUIDICA

Sono sempre gli Arci Druidi a saper come tumulare un loro caro compagno o amico. Come per l'altro tipo di tumulazione, viene utilizzato l'aiuto degli gnomi e dei giganti, i primi per individuare le pietre e per la costruzione del tumulo stesso, i secondi per il trasporto e la deposizione delle pietre.

La parte dei Tumuli dove sono e vengono sepolti i Druidi maggiori, si trova nel nord dell'isola di Agog, qui vi è una serie di colline formano un cratere naturale, al proprio interno vi si trovano centinaia di tumuli, vicini tra loro, dove vengono deposti i corpi degli Arci Druidi, tutti gli altri appartenenti al popolo druidico, i tumuli vengono deposti in varie parti dell'isola di Albione, a non più di 1 Km di distanza dal proprio villaggio. Come ricordato in precedenza gli Arci Druidi sono la figura più autoritaria per tutto il popolo druidico, superiore ai capo villaggi ed anche dei comandanti dell'esercito, per questo godono di un rispetto particolare ed un timore superstizioso, da qui il motivi per cui quando essi muoiono o per cause naturali o nelle battaglie, i loro corpi hanno un luogo ben definito dove essere deposti. Il rituale è molto simile a quello per maledire gli avversari ma con alcune modifiche.

Il corpo viene deposto sopra una lastra di cenere vulcanica, vestito di un abito sacro e ornato di fiori freschi o in assenza di essi, di essenze profumate per far calmare l'anima del defunto. Successivamente il corpo viene trasportato al tumulo. La lastra viene inserita in una teca di cristallo, all'interno della camera mortuaria del tumulo, insieme al corpo vengono deposti anche gli oggetti che erano in suo possesso. Successivamente gli Arci Druidi innalzano una cantilena della durata di 1 ora, in questo canto viene ripercorsa la vita del defunto, durante il canto si cosparge il corpo di cenere di pioppo bianco. Al termine della cantilena, un Arci Druido viene prescelto per lanciare l'incantesimo di tumulazione, la scelta ricade solitamente sul più anziano, salvo che non vi sia un fratello di sangue (stessa madre o rituale di fratellanza) che può decidere di eseguire lui l'incantesimo, ovviamente di deve trattare di un Arci Druido.

Un volta terminato il rituale con il successo dell'incantesimo, la porta in pietra solitamente viene sigillata, dopo gli gnomi incidono una sorta di avvertimento scritto in Ogham.

Sotto viene descritto l'incantesimo che l'Arci Druido lancia durante il rituale:

TUMULO DI PIETRA SACRO

DIFFICOLTA' DI LANCIO:	31	TEMPO DI LANCIO:	4 AZIONI INTERE
INGREDIENTI:	Le ceneri di Pioppo Bianco (+3)		
DESCRIZIONE:	Questo incantesimo ti permette di poter tumulare un essere appartenuto al popolo druidico e non. L'incantesimo è potente, l'Arci Druido deve rimanere in completa concentrazione, venendo considerato <i>inerme</i> . Una volta che il rituale volge al termine l'Arci Druido esclama ad alta voce "Oggot ogham vie", ne consegue una <i>Prova di Volontà</i> con un bonus del +10% se è rimasto concentrato ed ha pronunciato le parole esatte, altrimenti subisce un malus del -10% per il silenzio ed un ulteriore -20% se non ha ripetuto le parole esatte. Se l'incantesimo ha successo il corpo è tumulato, mentre l'anima può trapassare dolcemente. Se l'incantesimo fallisce l'Arci Druido subisce 1D6 punti follia e una maledizione da parte dell'anima del morto, che diviene uno Spettro dei Tumuli.		

ANTICO RITUALE DI LIBERAZIONE DALLA LICANTRIOPIA

La licanthropia è la malattia che trasforma un essere umano, in un terribile mannaro assetato di sangue, questa malattia è solitamente data da uno spirito animale che si impossessa del corpo di un uomo. I Druidi hanno scoperto che avendo loro affinità con gli spiriti animali, possono combattere e curare la malattia, se il loro famiglia appartiene alla razza che causa la maledizione.

Il rito inizia con una *Prova di Volontà* riuscita, successivamente il Druido dovrà effettuare una *Prova d'Intelligenza* per entrare in contatto con lo spirito dell'Animale. Successivamente esso parlerà allo spirito come se stesse parlando ad una persona, lo spirito spiegherà il motivo del suo possesso. Qui la scelta dovrà essere decisa dal Druido che dovrà provare a convincere l'occupante ad abbandonare il corpo (*valgono abilità come Affascinare Animali*), magari offrendogli qualcosa in cambio, se lo spirito accetta, il corpo sarà lasciato libero senza conseguenze per il malcapitato. Altrimenti se lo spirito è corrotto dal Caos o non è stato convinto sufficientemente bene dal Druido, si deve ricorrere al rituale di liberazione. Il rituale consiste in una cantilena di preparazione, il druido ed il mannaro devono effettuare una *Prova di Volontà* contrapposta, con i seguenti modificatori (Druido +30%; Mannaro -30%), se il druido vince può lanciare il rituale, se fallisce può ritentare ma il modificatore sarà variato (Druido +20%; Mannaro -20% ecc.).

Sotto viene descritto l'incantesimo che l'Arci Druido lancia durante il rituale:

LIBERAZIONE MANNARA

DIFFICOLTA' DI LANCIO:

30

TEMPO DI LANCIO:

2 AZIONI INTERE

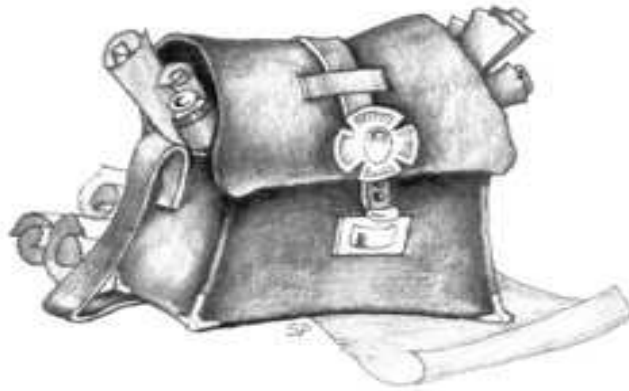
INGREDIENTI:

Un dente o arto dell'animale mannaro (+3)

DESCRIZIONE:

Questo incantesimo ti permette di poter liberare qualsiasi essere umano posseduto da uno spirito animale, che lo trasforma in un essere mannaro. Il rituale inizia con la pronunziamento delle seguenti parole "Libera spirito", successivamente l'Arci Druido intonerà una cantilena inizialmente appena sussurrata per essere al termine del rituale quasi urlata a squarcia gola. Il mannaro dovrà effettuare una *Prova di Volontà* con una penalità del **-10%** per ogni 2 Azioni Intere rimasto ad innalzare la cantilena, durante questo periodo l'Arci Druido è considerato inerme. Se lo spirito mannaro fallisce la *Prova di Volontà* si assopirà all'interno del corpo che aveva scelto. Se il corpo posseduto appartiene alla popolazione dei druidi, se un giorno questi dovesse divenire Druido Prete, egli potrà risvegliare lo spirito animale assopito dentro di esso, prendendolo come famiglia. Se la prova viene fallita il Mannaro ha 1 azione intera gratuita indipendentemente dalla sua iniziativa, durante questa azione può fare quello che vuole. La seconda prova di liberazione sarà più lunga, in quanto per modificare l'iniziativa del mannaro con un malus del -10% occorreranno 4 Azioni intere. L'incantesimo è di tipo a contatto.

EQUIPAGGIAMENTO



ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento nella società dei Druidi è una parte fondamentale per determinare il mestiere o la sacralità della persona. Solitamente le vesti di questo popolo sono per un abitante dell'Impero, sono abbinate ai ceti più bassi, infatti la popolazione druidica, non possiede o non determina l'importanza di una persona attraverso i possedimenti, ma solamente per quello che dimostra alla Dea Madre.

- TUNICA DRUIDICA BIANCA

Questo tipo di tunica è consacrata alla Dea Madre, quando indossata fa guadagnare +1 alla BR al druido.

Tunica	1 co	5	Molto Rara	Comune
--------	------	---	---------------	--------

- VESTE DRUIDICA

Questo tipo di tunica è consacrata alla Dea Madre, quando indossata fa guadagnare +1 alla BR al druido.

Veste	2 co	5	Molto Rara	Comune
-------	------	---	---------------	--------

- VESTE DRUIDICA CONSACRATA BIANCA

Questo tipo di tunica è consacrata alla Dea Madre, quando indossata fa guadagnare +2 alla BR al druido.

Veste Bianca	4 co	5	Molto Rara	Comune
-----------------	------	---	---------------	--------

BEVANDE

- BETLA (liquore)

Questo tipo di liquore è ricavato dalla pianta di Betulla.

Betla (bicchiere)	1 s	1	Molto Rara	Normale
Betla (1 litro)	5 co	100	Molto Rara	Comune

MAGICI

- BASTONE LUCENTE

Quest'arma è considerata con le medesime caratteristiche dell'Alabarda, quando è impugnato come bastone, può lanciare 1 Fulmine di Luce al giorno. Il fulmine di luce colpendo, crea un danno a **Forza 4** al nemico.

Bastone Lucente	8 co	100	Molto Rara	Comune
--------------------	------	-----	---------------	--------

- TRISKELE

Il triskele è utilizzato come oggetto magico, dai Veriloquianti. Questi ottengono un bonus del **+10%** alla *Volontà* nel lancio degli incantesimi, inoltre quando l'oggetto è utilizzato, guadagnano il talento **Resistenza al Caos**.

Triskele	10 co	2	Molto Rara	Comune
----------	-------	---	---------------	--------

OGGETTI

- ACCHIAPPASOGNI

Un acchiappasogni, per tradizione agevola la buona salute e tiene lontano le malattie. Il simbolo del faggio viene accostato all'intuito ed alla sapienza.

Acchiappasogni	10s	10	Molto Rara	Comune
----------------	-----	----	---------------	--------

RELIGIOSI

All'interno della cerchia dei Druidi, vi sono alcuni oggetti di tipo religioso, che ognuno di loro porta a seconda del grado raggiunto.

- FALCETTO D'ARGENTO

Il falcetto d'argento, fa ottenere un bonus del +5% alla caratteristica *Volontà*, non importa se impugnato, per ottenere il bonus occorre solamente portarlo con sé.

Falcetto d'Argento	11 co	5	Molto Rara	Comune
-----------------------	-------	---	---------------	--------

- TRISKELE

Il simbolo del triskele è molto importante nella vita religiosa di un Druido (*vedi anche equipaggiamento magico*), racchiude il potere del numero Tre. Ha una forma simmetrica da qualsiasi punto lo si osservi, solitamente rappresentato con una testa di uomo al centro, da essa partono simmetricamente tre gambe piegate all'altezza del ginocchio di 90° e puntano in senso anti-orario. Il simbolo reso tridimensionale ha creato nel popolo druidico un motto molto utilizzato "Ovunque lo si getti, resterà in piedi". Questa frase nelle scuole dell'isola, rappresenta la tenacia di questo popolo (druidico), verso i nemici o gli invasori. I sacerdoti lo rappresentano anche come tre spirali, perfettamente identiche ed in movimento anti-orario. Il triskele ha un significato preciso, rappresenta l'unione dell'intero pantheon religioso, Rhya, Antica Fede e Dei Minori, a questi vengono abbinati la Forza, Saggezza e Amore, che incarnano le tre classi fondamentali del popolo druidico, casta guerriera, casta dei Druidi e artigiani.

Triskele Religioso	10 co	2	Molto Rara	Comune
-----------------------	-------	---	---------------	--------

STRUMENTI MUSICALI

Nella vita del popolo druidico gli strumenti musicali ed i musicisti che li suonano, vengono ritenuti in grande considerazione. Va premesso che ogni appartenente a questo popolo sa suonare uno strumento, solo alcuni dedicano la vita a narrare tramite la musica e la poesia la vita che scorre intorno a loro, solitamente i musicisti druidici sono denominati Bardi. Ogni bardo ha il proprio strumento musicale, mentre i Bardi da Guerra solitamente vengo raggruppati in piccoli complessi, dove spesso suonano strumenti musicali diversi dai propri.

- CORNAMUSA

Questo tipico strumento musicale dei popoli albionici, è formato da una sacca in pelle dalla quale partono tre canne di bordone ed una ad intonazione fissa. Di cornamuse ne esistono di due tipi, una ad aria calda ed una aria fredda. Il musicista gonfia la sacca tramite un boccaglio nel quale soffiare per gonfiare la sacca, successivamente attraverso il numero dei fori presenti nei tubi esso comporrà la melodia. Nota importante è che esistono diverse cornamuse, create per avere come base la nota Do oppure Sol questa diversificazione è data dalla diversità dei popoli che compongono l'isola, anche se il loro prezzo e ingombro non cambia. Lo strumento è ad aria calda. La cornamusa ad aria fredda invece è composta sempre dalla sacca in pelle con le tre canne di uscita e la canna d'intonazione fissa senza il consueto boccaglio, infatti l'insufflaggio

viene dato sempre dal musicista tramite non più la bocca, ma un mantice fissato sotto al gomito destro del musicista attraverso delle cinghie, questi non appena muoverà il braccio, la cornamusa emetterà la melodia. Solitamente questo strumento nel vecchio mondo è molto raro, alcune popolazioni che abitano sui monti ne posseggono una, che suonano solitamente al tramonto del sole. In Albione invece è molto diffusa, ed è utilizzata nella compagnia musicale dei piccoli eserciti presenti nell'isola; in molti villaggi viene suonata ad ogni alba dopo il canto del gallo ed ad ogni tramonto.

Cornamusa (aria calda)	45 co	70	Rara	Comune
Cornamusa (aria fredda)	60 co	90	Molto Rara	Normale
Mantice e Cinghie di Fissaggio per Cornamusa	25 co	20	Molto Rara	Abbondante

- LIRA

La lira è uno strumento musicale a corde, formato da due braccia unite in una traversa formando un giogo; le corde sono tese all'interno dello spazio formato dal giogo e si fissano sulla traversa. Solitamente la lira può essere ritrovata nelle casate imperiali più ricche, mentre in Albione si ritrova facilmente alle corti dei sovrani dell'isola.

Lira	25 co	15	Molto Rara	Comune
-------------	-------	----	---------------	--------

- ARPA

L'arpa che possiedono i popoli druidici, non presenta pedali per essere suonata, ma ha le chiavi con cui si ottengono i semitoni. Le corde sono in metallo o in budello di pecora.

I Bardi solitamente possiedono due tipi di arpa, una con tutte le corde in metallo, un'altra con le corde in budello e la cassa di risonanza intagliata da un tronco di salice.

Arpa Druidica con corde in metallo	100 co	100	Molto Rara	Normale
Arpa Druidica con corde in budello di pecora	90 co	100	Molto Rara	Scarsa

- BONES

Questo particolarissimo strumento musicale è tipicamente una tradizione del popolo druidico, esso infatti è composto da ossa di montone o di un altro grosso bovino, fatte bollire poi seccare per privarle dell'umidità. Si suonano tenendole tra le dita di una mano, collocandole una, fissa, tra il pollice e l'indice e l'altra, mobile, tra l'indice e il medio e si battono insieme producendo un suono (simile a quello delle nacchere). In alternativa si possono utilizzare i cucchiaini di metallo.

Bones	10 s	10	Scarsa	Abbondante
--------------	------	----	--------	------------

- BODHRAN

Questo strumento musicale, inizialmente utilizzato dai Druidi per dividere il lutto dal grano, successivamente fu usato come normale tamburo, sempre composto da un cerchio in legno, ricoperto da pelle di capra o di bovino si suona con le Bacchette. Il Bodhran ha la particolarità di avere una croce di sostegno all'interno della struttura.

Bodhran	2 co	30	Scarsa	Abbondante
Bacchette	5 s	3	Normale	Abbondante

- FLAUTO TRAVERSO

Simile al flauto dolce, è denominato per la disposizione di esso durante l'esecuzione, appunto di traverso (solitamente da destra verso sinistra) al contrario del flauto dolce che viene suonato dritto.

Il flauto traverso è composto da un tubo in legno con 6 fori allineati ed un settimo foro che permette all'aria mandata dalla bocca del musicista di poter emettere il suono.

Flauto Traverso	10 co	5	Molto Rara	Comune
----------------------------	-------	---	---------------	--------

BESTIARIO

FATE

Le fate sono creature relativamente piccole durante il giorno, mentre nelle profondità delle foreste o durante le notti, compaiono come bellissime ragazze danzanti. La tradizione druidica abbina a loro, le ragazze sacrificate nel rito della Dea Madre. Solitamente vengono lasciate in pace e la maggior parte ne ignora l'esistenza, attribuendole all'immaginario e alla leggenda. Nel corso dei secoli, il piccolo popolo (denominato così dai Preti Consacrati e gli Arci Druidi), ha imparato a fidarsi del popolo druidico, in particolare degli anziani, dovuto al rispetto totale e amorevole che hanno verso tutte le forme di vita vegetali ed animali. Le fate non compaiono mai singolarmente ma a gruppo di 3 elementi, sempre gioiose e gentili, aiutano il viandante puro di cuore, facendogli trovare il sentiero nel caso si sia perso nel bosco, o gli evitano le trappole del bosco sacro.

Le fate amano particolarmente la musica dei bardi o gli stessi poeti, trovano amorevoli le note suonate e meravigliosi i canti che vengono innalzati.



FATE

- Statistiche -

profilo principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
34%	21%	21%	20%	42%	39%	38%	53%*

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	2	2	6	-	-	-

Abilità: Affascinare, Affascinare Animali, Ciarlare, Conoscenze Comuni (Fate, Druidi), Lettura Labiale, Parlare Lingua (Albionico), Pettegolezzo,

Talenti: Abile Oratore, Cortese *, Fluttuante, Trasformazione Eterea, Udito Acuto, Visione Notturna (30 metri)

Regole Speciali:

Le fate con il talento Trasformazione Eterea, possono diventare trasparenti (vedi descrizione)

Armatura:

Nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi:

Nessuna

Equipaggiamento:

Vestito in seta con mantellina

Margine di Massacro: FACILE

GIGANTI

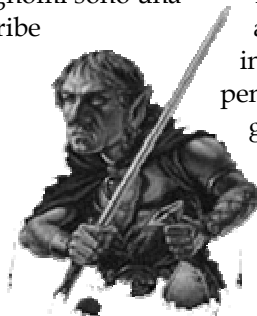
Al profilo presente nel Bestiario del Vecchio Mondo, aggiungere:

ABILITA':

Mestiere (Minatore), Parlare Lingua (Ghassally, Albionico)

GNOMO

Gli gnomi sono una diatribe



razza poco diffusa nel vecchio mondo, ritiratasi secoli addietro a causa di alcune avvenute con quelli che sono ritenuti i loro cugini maggiori, i nani. I maggiori insediamenti gnomici fino a 300 anni fa risalivano ad alcune roccaforti situate alle pendici delle montagne ai confini del mondo, poi il continuo avanzare delle razze goblinoidi ed il continuo disgregarsi dell'Impero nanico, costrinsero prima gli gnomi alla fuga, poi a richiedere aiuto ai nani, vedendosi rifiutato questo gli gnomi provarono ad "appropriarsi" di alcune tecnologie naniche. Gli gnomi infatti ritenevano che i nani fossero troppo pigri e orgogliosi di se stessi per poterle utilizzarle al meglio contro l'invasore verde. Purtroppo per loro vennero scoperti e successivamente costretti dai nani all'esilio, nella roccaforte denominata Karak-Gob attualmente distrutta dall'ultima invasione dei pelle verde.

Gli gnomi al suo interno scavarono una galleria che distruggevano mano a mano che avanzavano nel loro percorso, che li portò ad attraversare il mare e finire nella terra di Albione. Qui strinsero diverse alleanze con i popoli che abitavano l'isola, che ne apprezzarono l'arte della lavorazione del ferro e della pietra. Fra i primi

popoli che strinsero amicizia con gli Gnomi, vi furono le popolazioni druidiche. Gli gnomi apprezzarono molto i rudimenti sulle cure e lo sostentamento naturale, anche se non sono mai riusciti a capire fino in fondo la cultura dei Druidi. Con loro lo scambio proficuo gli gnomi lavorano le pietre per i tumuli e quando serve forgiavano armi più velocemente per gli umani, ed i Druidi forniscono loro cure ai malati e sostentamento nei momenti di carestia.

Altra alleanza che riuscirono a stringere gli gnomi, fu quella che attraverso il popolo dei Druidi, conobbero la popolazione dei giganti presenti in Albione, questi sono molto utilizzati dagli gnomi per lo spostamento di grossi blocchi di pietra o per effettuare "trasporti eccezionali" di materiale verso gli alleati. In cambio i giganti hanno trovato le grotte dove l'acqua non entra soprattutto durante le lunghe piogge dell'isola. Molto raramente uno gnomo attraverserà il mare per raggiungere il vecchio mondo, a causa del loro carattere chiuso e solitario, poi per la diatriba con i "cuginastri" nani.

Gli gnomi sono esperti mercanti e venditori ambulanti, però circa un millennio fa, erano molto ricercati alle corti dei sovrani imperiali, dove venivano assunti e pagati profumatamente per esercitare il ruolo del Buffone di Corte, alcuni oggi continuano questa tradizione però alla corte dei sovrani albionici.

Gli gnomi come descritto precedentemente vivono quasi isolati nei loro complessi cavernosi meno elaborati di quelli nanici, ma comunque gradevoli dove questi sono più radi lo gnomo si adatta anche utilizzando le colline per scavare le proprie gallerie sotterranee. Queste costruzioni solitamente vengono ricavate in luoghi con fonti di acqua, come fiumi o mari, visto al predilezione degli gnomi per il pesce. Altra tradizione millenaria per gli gnomi è quella di essere eccezionali pescatori. L'insediamento maggiore gnomico presente sull'isola è sito poco distante dalla Via dei Giganti e vicino ai Picchi della Bestia, questo insediamento che gode sia di un buon approdo fluviale, arriva fino al mare, dove gli gnomi procacciano pesci e provano la prima caccia alla balena. Il nome è dedicato a quello che era il più grande insediamento gnomico ai tempi dell'Impero "Glimdwarrow". La comunità gnomica si fonda su complesse linee gerarchiche, dove ogni singolo abitante ha un ruolo differente, che ne consegue un diverso status quo a seconda del ruolo che si ricopre, alla luce di questo si evince che se non sei gnomo poco si capisce delle gerarchie di questo curioso popolo. Ai tempi dell'amicizia con i nani, quest'ultimi faticavano a capirne leggi e tradizioni nonostante fossero cugini. Ogni comunità gnomica (attualmente sull'isola sono tre), ha un capo clan, un capo religioso ed un capo studioso che si occupa del rispetto e degli usi corretti nei rituali. Gli gnomi come i nani non sanno utilizzare la magia, quindi non posseggono nessun usufruttore se non i propri preti. Il Dio a cui gli gnomi professano fede è Ringil protettore dei fabbri e dei buffoni.

GNOMO

- Statistiche -

profilo principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
44%	24%	34%	40%	36%	29%	30%	37%

profilo secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	14	2+1*	4	4	-	-	-

Abilità:

Borseggiare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (Albione), Esibirsi (Acrobata - Contorsionista - Giocoliere - Giullare - Pagliaccio), Linguaggio Segreto (Ladri), Lavorare la Pietra, Mestiere (Armaiolo - Artista - Fabbri - Fabbro - Minatore), Muoversi Silenziosamente - Percepire, Scassinare, Segni Segreti (Ladri), Ventriloquo, Visione Notturna

Talenti:

Ambidestro, Colpire con Forza*, Inclinazione Artistica, Odio Atavico, Piè Veloce

Regole Speciali:

Armatura:

Armatura Completa in Cuio

Punti Armatura

Testa 2, Braccia 2, Torso 2, Gambe 2

Armi:

Spada, Scudo normale

Equipaggiamento:

Vestiti da Giullare, Trucchi per il viso, Palline da giocoliere, 3 metri di Corda, Sacca piccola

Margine di Massacro: Abituale

Lo gnomo visivamente è meno alto di un nano (almeno di 30 centimetri), sono meno tozzi e più agili. Gli gnomi vengono definiti furbi e lestofanti, si narra della loro abilità mai comprovata nei furti di piccole dimensioni come gioielli o monete. Lo gnomo facilmente si specializza in carriere per lui adatte come Fabbro, Artigiano, Acchiappatopi ma anche un rudimentale Ingegnere, infatti sono ossessionati da qualsiasi meccanismo, alcuni intraprendono il mestiere provvisorio di cercatore d'oro. Lo gnomo tendenzialmente tende a fare scherzi a tutti, benevoli verso chi porta loro rispetto di cattivo gusto verso chi manca loro di rispetto.

LEPRECAUNO



Il leprecauno è un piccolo folletto della tipica tradizione druidica. La sua altezza non supera i 50 centimetri e per caratteristica è un folletto dispettoso e vendicativo. Questo folletto tramite la sua magia, rende fertile il terreno e di conseguenza i raccolti dei contadini, inoltre concima e irriga le foreste dell'isola albionica. Il folletto non è grazioso come una fata e spesso non viene apprezzato e quindi emarginato, quando questo succede lui si vendica. I dispetti sono cose lievi, come sciogliere gli ormeggi di una barca a remi o far scappare i pesci

appena pescati. Gli atti vendicativi, possono arrivare anche all'incendio dell'abitazione stessa, ovviamente deve essere capitato qualcosa di molto grave, al lavoro del leprecauno.

A seconda dei lavori aiutati dal leprecauno, i lavoratori solitamente mettono un bicchiere di latte sul davanzale della foresta, per ringraziarlo del lavoro effettuato. Il mugnaio solitamente mette un sacco di grano macinato ai piedi della foresta ecc... Il leprecauno è particolarmente apprezzato per la sua capacità di costruire calzature, infatti essendo molto piccolo riesce a farne di comode e molto resistenti.

LEPRECAUNO

- Statistiche -							
profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
27%	20%	24%	30%	36%^	39%	42%	37%
profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	14	2	3	4*	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Borseggiare, Cercare, Conoscenze Comuni (Albione), Incanalare, Leggere/Scrivere, Mestiere (calzolaio), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Percepire, Piazzare Trappole, Scassinare, Segni Segreti (scout), Senso Magico, Travestirsi

Talenti: Armonia Aethyrica, Conoscenza della Strada, Fortuna, Fuga!, Gatto Randagio, Magia Minore, Meditazione, Più Veloce*, Riflessi Fulminei^, Vista Eccellente

Regole Speciali:

- o **Agricoltore:** questa caratteristica speciale, permette al leprecauno un bonus del +20% a tutte le prove per coltivare

Armatura:

nessuna

Punti Armatura

Testa 0, Braccia 0, Torso 0, Gambe 0

Armi: Bastone normale

Equipaggiamento: nessuna

Margine di Massacro: FACILE

SPETTRO DEI TUMULI

Lo spettro dei tumuli è una creatura imprigionata per secoli se non millenni attraverso un incantesimo di tipo druidico. Lo spettro dei tumuli desidera ardentemente la vita e le ricchezze dei vivi, anche se sepolti con loro vi sono parecchi tesori.

Sono impossibilitati ad allontanarsi dalla loro tomba (quando questa viene aperta) per più di 200 metri, se un saccheggiatore o profanatore prova a prendere le ricchezze racchiuse in essa lo spettro dei tumuli lo difenderà portando alla morte il malcapitato.

L'aspetto provoca paura nella gente, solitamente il loro aspetto è quello di cadaveri avvizziti ed antichi, indossa solitamente le ultime vestigia (essendo figure militari molto avanzate) facilmente armature. La loro immagine è circondata da un alone violaceo che ne fa risplendere le fattezze. Se varcano il confine di distanza con la propria tomba o se vengono feriti e poi uccisi da armi magiche, lo loro immagine da tangibile diventa sempre più intangibile.

Spettro dei Tumuli

- Statistiche -							
profilo principale							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
40%	10%	42%	49%	35%	19%	40%	10%
profilo secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	17	4	4	4	-	-	-

Abilità:

Parlare Lingua (classico); Percepire

Talenti:

Etereo*, Odio Atavico (Druidi), Nonmorto, Spaventoso, Visione Notturna, Volante*

Regole Speciali:

- **Lama Spettrale dei Tumuli:** Gli Spettri dei Tumuli brandiscono solitamente l'arma con cui è stato seppellito il corpo. Se l'arma è assente lo Spettro dei Tumuli genererà un'arma magica traendo potere dai regni del caos. L'arma è magica ed infligge un Danno **BF+3**. Se causa un colpo critico lo Spettro dei Tumuli può lanciare due serie di dadi nella tabella dei Colpi Critici e mantenere il colpo più letale. Una lama spettrale dei tumuli scompare con la morte dello spettro dei tumuli. Se invece si brandisce l'arma con cui lo spettro è stato seppellito, questa se non era magica, ha un malus al **BF -1** (a causa del deterioramento del tempo), mentre se brandita dallo spettro dei tumuli, essa mantiene intatte le sue caratteristiche
- *** Etereo e Volante:** Lo spettro dei tumuli, può utilizzare questi talenti solamente quando le sue ferite si riducono a 0. Lo spettro non entra in critico ma diventa una creatura eterea e volante.
- **Sottrarre Forza:** Lo spettro dei tumuli quando colpisce un avversario, sottrae la forza all'avversario, il valore di forza di cui si deve tener conto è il BF. Ogni punto forza sottratto si aggiunge momentaneamente al BF dello spettro dei tumuli, questo bonus al BF termina quando l'avversario muore. L'avversario dello spettro se viene ridotto a 0BF, sviene immediatamente ed è ritenuto inerme, recupererà forza ricevendo assistenza medica e recupererà 1 punto BF al giorno.

Armatura:

Armatura Completa in Piastre

Punti Armatura

Testa 5, Braccia 5, Torso 5, Gambe 5

Armi:

Lama Spettrale dei Tumuli e Scudo Medio in Ferro

Equipaggiamento:

nessuno

Margine di Massacro: IMPEGNATIVO

CARRIERE

- DRUIDO INIZIATO -

DESCRIZIONE

Il Druido è lo stato iniziale della società druidica, infatti i ragazzi giovani (18 anni) entrano in contatto con un Druido Consacrato, del proprio villaggio o delle zone limitrofe. Attraverso l'erudizione donata dal Prete, essi sentiranno la chiamata, chi non avvertirà nulla ritornerà alla propria vita. In questa fase iniziale il ragazzo, apprenderà le basi per entrare in contatto con la natura. Egli alla fine dell'apprendimento, dovrà superare una prova per accedere al rango di Prete Druidico.



RESTRINZIONI DI CARRIERA:

-Solo gli Umani e i nati in Albione possono intraprendere questa carriera

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	-	-	+5%	+5%	+5%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare Animali, Cercare, Conoscenze Comuni (Albione), Mestiere (Erborista), Segni Segreti (Druidi), Seguire Tracce, Sopravvivenza, Percepire

Talenti: Arma Specialistica (Bastoni), Senso dell'Orientamento, Selvaggio

Ferri del Mestiere: Bastone, Tunica

Entrate di Carriera: Apprendista Mago, Boscaiolo, Cacciatore

Uscite di Carriera: Bardo, Boscaiolo, Cacciatore, Druido Prete, Flagellante, Fuorilegge, Fattuchiere

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
 © Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
 Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- DRUIDO PRETE -

DESCRIZIONE

Quando un Druido riesce ad entrare nella cerchia dei Druidi Preti, inizia una nuova fase di studio e preghiera. Lo studio può durare diversi anni, ma non esiste un tempo prestabilito, anche 2 anni possono bastare, dipende sempre dall'impegno che uno proferisce alla vita da Prete. In questa fase vengono approfondite le conoscenze e lo studio della Dea Madre Rhya, offrendole preghiera, protezione e sacrificio. Vengono gettate le basi della conoscenza dell'Antica Fede, della conoscenza delle Sacre Pietre e dello studio della natura. La prova finale dura 24 ore e consiste nella scelta del tipo di Famiglio da parte del Prete. Solo dopo la manifestazione del Famiglio il Prete Druidico viene promosso a Consacrato, se la manifestazione non accade il Prete Druidico non potrà più proseguire la sua ricerca spirituale della conoscenza della natura.



RESTRINZIONE DI CARRIERA:
Solo gli Umani nati in Albione possono divenire Prete Druidico

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
-	-	+5%	+5%	+10%	-	+10%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	
-	+3	-	-	-	+1	-	-

Abilità: Addestrare Animali, Cavalcare, Conoscenze Rurali (Botanica), Guarire, Incanalare, Leggere/Scrivere (Ogham), Rabbdomanzia (Acqua), Senso Magico, Parlare Lingua Arcana (Druidica)

Talenti: Abile Oratore, Magia Minore (Divina)

Ferri del Mestiere: Bastone (2 mani), Vesti Bianche o Tunica Bianca

Entrata di Carriera: Druido

Uscite di Carriera: Bardo, Druido Consacrato, Guerriero dell'Ordine della Dea madre, Guardacaccia, Veggente

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- DRUIDO CONSACRATO -

DESCRIZIONE

Essere consacrati alla Dea Madre è una delle fasi più importanti della vita del Prete, esso infatti inizierà a predicare per i villaggi, raccogliendo gli adepti che avranno ricevuto la chiamata della Dea Madre. Oltre all'erudizione dei giovani Druidi, il Prete Consacrato, proseguirà il cammino di fede, approfondendo la conoscenza dell'Antica Fede, della sintonia con gli Alberi, in particolare con le querce. Il Prete Consacrato, inoltre dovrà scegliere un albero come proprio simbolo, sotto di esso eseguirà le consacrazione agli antichi ed alla Dea Madre. Approfondiscono e completano lo studio delle Sacre Pietre. Il cammino del Prete Druidico Consacrato ha un inizio, ma non si sa quando ha una fine, perché non è detto che tutti possano diventare Arci Druidi. Alcuni visto la lunghezza scelgono di intraprendere la vita del Guerriero, divenendo Veriloquante.



RESTRINZIONE DI CARRIERA:
Solo gli Umani e i nati in Albione possono intraprendere questa carriera

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	-	+10%	-	+10%	+15%	+5%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	-	-	-	-	+2	-	-

Abilità: Affascinare, Affascinare Animali, Conoscenze Accademiche (Druidi), Conoscenze Comuni (Brettonnia e Impero), Incanalare, Nuotare, Orientarsi, Parlare Lingua Arcana (Magica), Percepire, Rabbdomanzia (Metalli), Segni Segreti (Druidi)

Talenti: Armonia Aethyrica, Attitudine alle Lingue, Gatto Randagio, Mente Equilibrata, Preparare Erbe, Sfera Divina (Rhya)

Ferri del Mestiere: Bastone Consacrato, Vesti Bianche Consacrate, Falcetto d'Argento

Entrate di Carriera: Prete Druidico

Uscite di Carriera: Arci Druido, Bottegaio, Agitatore, Fattucchiere, Vagabondo

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- ARCI DRUIDO -

DESCRIZIONE

Lo stato di Arci Druido è l'ultimo per quanto riguarda la vita clericale, esso è il più ambito, ma solo i meritevoli possono divenirlo. Esso fa parte del Consiglio del Cerchio Interno, che ogni solstizio e equinozio si riuniscono, nella Cittadella della Guida per scambiarsi studi, preghiere ecc... Non si sa quando un Druido Consacrato possa divenire Arci Druido, questa scelta è fatta tramite votazione segreta del Consiglio, il risultato finale viene approvato con un rituale alla Dea Madre ed un altro rituale al culto degli antichi (Antica Fede), se questi rituali danno esito positivo, il Prete verrà promosso a questo rango. In caso di bocciatura, verrà scartato per sempre e se ne sceglierà un altro. Lo studio dell'Archi Druido è un approfondimento di tutte le conoscenze raggiunte fino ad ora, con la differenza che egli possiede le conoscenze per la costruzione del Circolo di Pietre Ogham.



RESTRINZIONI DI CARRIERA:

Solo gli Umani e i nati in Albione possono intraprendere questa carriera

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+15%	+10%	+15%	+15%	+15%	+20%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+4	-	-	-	+4	-	-

Abilità: Allevare Animali, Astronomia, Arrampicarsi, Cercare, Conoscenza dei Fiumi (Comune), Conoscenze Accademiche (Rune), Intimidire, Leggere/Scrivere (Ogham), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rabbdomanzia (Organica), Segno Segreti (Druidi), Senso Magico

Talenti: Buon Senso, Mente Equilibrata, Sesto Senso, Senso Orientamento Sfera Divina (Antica Fede), Topo di Fogna, Vista Eccellente, Magia Rituale (Druidica)

Ferri del Mestiere: Triskele, Bastone Lucente, Vesti Consacrate Arci Druido

Entrate di Carriera: Prete Druidico Consacrato

Uscite di Carriera: -

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it o wfrp.altervista.org Forum Italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- BARDO -

DESCRIZIONE

Tutti i Druidi che non riescono ad accedere alla vita clericale, possono scegliere di entrare nella casta dei Guerrieri dell'Ordine della Dea Madre oppure possono divenire Bardi. Il Bardo è un poeta lirico che racconta aneddoti, vita e cultura dei popoli da lui conosciuti. Egli infatti gira per villaggi cantando e suonando storie di vita vissute o raccontate, provenienti da tutte le parti dell'isola e poi del globo, chiaramente ingigantite. Il Bardo studia almeno un paio di anni, presso il Conservatorio Druidico nel nord dell'isola, qui impara a diventare un abile oratore, cantore, suonatore ed i più bravi coltivano grandi doti da attori. Il Bardo durante l'insegnamento continua gli insegnamenti druidici legati alle proprie origini. Dopo gli anni di conservatorio, inizia la propria esperienza presso i villaggi vicini alla propria residenza. Successivamente sentirà l'esigenza di viaggiare nella maggior parte dei casi, altri invece scelgono di frequentare ambienti militari, iscrivendosi alla scuola d'arme, dove diverranno Bardi da Guerra; i più fortunati finiscono al soldo di qualche ricco signore dell'isola o di qualche stato imperiale.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	+5%	-	-	+5%	+5%	-	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+2	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Druidi - Musica), Conoscenze Comuni (Albione), Esibirsi (Cantante - Cantastorie), Esibirsi (Musicista), Leggere/Scrivere, Mestiere (Artista), Parlare Lingua (Bretoniano),

Talenti: Abile Oratore, Attitudine alle Lingue, Conoscenza della Strada, Galateo, Inclinazione Artistica,

Ferri del Mestiere: Chitarra o Mandolino o Flauto o Bodhran, Vestiti Medi, Sacca piccola, 1 Cappello, Randello.

Entrate di Carriera: Druido, Menestrello

Uscite di Carriera: Bardo da Guerra, Bardo Errante, Bardo di Corte, Menestrello, Guerriero dell'Ordine della Dea Madre, Artigiano, Vagabondo

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum Italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- BARDO ERRANTE -

DESCRIZIONE

Dopo l'apprendimento il Bardo inizia a viaggiare per l'isola albionica, raccontando e portando storie e notizie. Nel corso del suo apprendimento viene insegnato loro anche la satira e l'ironia. Circola una superstizione che racconta "Immani sfortune a colui che rifiuta la compagnia di un Bardo, sfortuna a chi rifiuta l'offerta di cibo, sfortuna chi non apre per ascoltare le parole che egli ha da proferire", solitamente i Bardi contano sul buon cuore dell'oste, senza nessuna pretesa, magari potendo suonare nel locale del villaggio in cambio di una notte al caldo e un buon pasto. Se il rifiuto o il maltrattamento viene compiuto da reali o personalità altolocate, nelle sue novelle, storie, poesie o canzoni, il Bardo intonerà versetti satirici verso chi ha rifiutato di riceverlo.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	-	+5%	-	+10%	+10%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+3	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Affascinare Animali, Conoscenze Comuni (Bretonnia), Esibirsi (Musicista), Leggere/Scrivere, Parlare Lingua (Reikspiel o Bretoniano), Pettegolezzo

Talenti: Attitudine alle Lingue, Conoscenza della Strada, Cortese, Inclinazione Artistica, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Spada, Mandolino, Flauto, Vestiti Eccellenti

Entrate di Carriera: Bardo

Uscite di Carriera: Bardo da Guerra, Bardo di Corte, Menestrello, Guerriero dell'Ordine della Dea Madre, Artigiano, Veggente

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- BARDO DA GUERRA -

DESCRIZIONE

Un Bardo nel corso della sua vita, ha la possibilità di potersi aggregare persone altolocate, magari comandanti d'armata, siccome questi cantori sono famosi per la loro buona sorte, essi facilmente possono venir ingaggiati da eserciti o compagnie di ventura. I bardi ha sogni premonitori sull'esito delle battaglie, avendo la possibilità di entrare in contatto con gli Dei, interpretando segni e profezie. In molti casi viene richiesto loro, di infervorare le truppe con racconti o canzoni.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+10%	+5%	+15%	-	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+5	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Affascinare Animali, Bere Alcolici, Cavalcare, Conoscenze Comuni (Bretonnia o Impero), Esibirsi (Musicista), Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto da Battaglia, Schivare

Talenti: Abile Oratore, Colpire con Forza, Colpire per Ferire, Disarmare Inclinazione Artistica, Parlare in Pubblico

Ferri del Mestiere: Chitarra o Mandolino, Bodhran, Cornamusa (af), Vestiti Medi, Corpetto di Cuoio, Scudo in Legno, Spada, Arco, Frecce (15), Faretra

Entrate di Carriera: Bardo, Bardo Errante, Bardo di Corte, Menestrello

Uscite di Carriera: Bardo Errante, Bardo di Corte, Menestrello, Guerriero dell'Ordine della Dea Madre, Artigiano, Mercenario, Scout

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- BARDO DI CORTE -

DESCRIZIONE

Il Bardo di Corte è la figura giullaresca del palazzo, esso tramite i propri racconti e novelle, intrattiene l'aristocrazia del palazzo, quando questo richiesto. Ad esso solitamente viene fornito uno studio con strumenti musicali e materiale per scrivere, qui il Bardo passa le giornate. Quando compone i versi, il Bardo non espleta i compiti del giullare, ma anzi trasforma le serate con ottime ballate e sonetti cantati, per intrattenere gli ospiti o anche solo per rallegrare le grigie serate invernali delle dame di corte lasciate sole dai mariti in guerra. Il Re o Capo villaggio che solitamente sceglie di assumere un Bardo, richiede loro di seguirli in ogni luogo si rechino e facilmente vengono promossi anche a consiglieri veri e propri, visto la loro esperienza di viaggio in molti villaggi e nazioni, imparando usanze, fabbisogni o eventuali punti deboli dei popoli con cui si vuole trattare.

LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.



- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
-	-	-	+5%	+10%	+10%	+10%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+3	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Conoscenze Comuni (Bretonnia o Impero), Esibirsi (2 tra Cantastorie, Cantante, Commediante e Musicista), Leggere/Scrivere, Pettegolezza, Valutare

Talenti: Cortese, Galateo, Imitatore, Inclinazione Artistica

Ferri del Mestiere: Arpa, Cornamusa (ac), Vestiti Nobiliari, Spada, Carta, Calamaio, Inchiostro

Entrate di Carriera: Druido, Bardo

Uscite di Carriera: Bardo da Guerra, Bardo Errante, Menestrello, Guerriero dell'Ordine della Dea Madre, Poeta

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- POETA -

DESCRIZIONE

Lo stato massimo dell'arte è quando si raggiunge la nomea di Poeta. Occorrono molti anni passati come bardo, per essere insigniti dall'Arci Druido reggente dell'attestato. Un Poeta è abile con le parole, sa sempre quando inserire un verso che possa volgere a proprio favore il dialogo o l'attenzione. Un Poeta è molto ricercato dai nobili, che ne sfruttano l'abilità letteraria per fargli comporre versi da portare all'amata. I migliori poeti vivono nelle roccaforti, in stanze lussuose con tutti gli agii possibili, nel Vecchio Mondo, questi sono meno ricompensati, ma comunque trattati da nobili, dai vari regnanti.



- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	-	-	+15%	+20%	+15%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+5	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Accademiche (Druidi - Musica), Conoscenze Comuni (Impero), Esibirsi (Musicista), Leggere/Scrivere, Mercanteggiare, Parlare Lingua (Bretoniano o Slavo), Percepire, Valutare

Talenti: Abile Oratore, Galateo, Poesia

Ferri del Mestiere: Mandolino, Flauto Traverso, Arpa, Carta, Inchiostro, Calamaio

Entrate di Carriera: Bardo di Corte, Bardo da Guerra, Bardo Errante

Uscite di Carriera: Menestrello, Druido Veggente, Studioso

LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- DRUIDO VEGGENTE -

DESCRIZIONE

Altra possibilità per i Druidi, che non sono riusciti nella vita clericale è quella di divenire Veggente. I Veggenti passano i primi anni, racchiusi in se stessi in stretto contatto con la divinità, attraverso le preghiere. Al termine di questo periodo, viene donato loro gratuitamente dagli Dei, l'abilità di Divinare. Da quel momento essi lasceranno, il loro esilio forzato, per iniziare a viaggiare e Divinare per le strade. Soprattutto nel Vecchio Mondo, corrono seri rischi con i Cacciatori di Streghe, che potrebbero scambiarsi per fattucchieri e bruciarli sul rogo.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+5%	-	-	+5%	+5%	+10%	+5%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	-	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Ciarlare, Conoscenze Comuni (Albione o Bretonnia), Divinare, Intimidire, Pettegolezzo

Talenti: Attitudine alle Lingue, Conoscenza della Strada, Parlare in Pubblico Sesto Senso

Ferri del Mestiere: Vestiti medi, Ossicini e Legnetti per la divinazione

Entrate di Carriera: Druido Iniziato, Bardo, Mendicante, Bardo di Corte, Bardo Errante, Stracciaiolo, Bottegaio

Uscite di Carriera: Bardo, Druido Indovino di Corte, Scout, Druido Indovino da Campo

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- DRUIDO INDOVINO DI CORTE -

DESCRIZIONE

Alcuni Veggenti molto capaci, possono farsi una nomea nel villaggio o città, tale da venir richiesti a corte dal reale di turno. Se le prime predizioni si riveleranno azzeccate, questo si può trasformare in un lavoro vero proprio, solitamente viene data loro una stanza molto lussuosa nella corte, per non attirarsi contro maledicenze dagli Dei, inoltre godono di un'ottima influenza sul reale e guadagnano un certo potere sui sudditi. Non esiste un vero apprendimento o prove per divenire Indovini, solo una buona dose di fortuna e interpretazione del rapporto dell'Indovino con le divinità.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
-	-	-	-	+5%	+15%	+15%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+3	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Astronomia, Ciarlare, Conoscenze Comuni (Albione, Bretoniano o Kislev), Leggere/Scrivere, Lettura Labiale, Linguaggio Segreto (Classico), Parlare Lingua (Reikspiel o Bretonniano e Slavo), Pettegolezzo

Talenti: Abile Oratore, Buon Senso, Cospiratore, Divinare, Vista Eccellente

Ferri del Mestiere: Vesti Nobiliari, Sfera di Cristallo, Bastone (2mani), Carte Divinatorie

Entrate di Carriera: Druido Iniziato, Veggente, Druido Indovino da Campo

Uscite di Carriera: Bardo, Druido Indovino da Campo, Veggente

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- DRUIDO INDOVINO DA CAMPO -

DESCRIZIONE

La vita del veggente di strada è dura e molto pericolosa, non si sa mai chi si incontra, a volte capita che anche una predizione azzeccata, ma non piacevole al nobile di turno possono finire con qualche pugno ben assestato. Da qui la scelta di affidarsi alle carovane di nomadi o di operai stagionali, solitamente viene fornito loro uno spazio all'interno di un carro ed il vitto. Infatti è risaputo che trattare male un druido indovino, porta gravi sfortune. Il tempo di apprendimento non esiste, il miglior apprendimento è l'esperienza sul campo.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	-	+5%	+5%	+10%	+10%	+10%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
-	+3	-	-	-	-	-	-

Abilità: Affascinare, Astronomia, Ciarlare, Conoscenze Comuni (Bretonnia o Impero), Esibirsi (Cantastorie), Esibirsi (Musicista), Leggere/Scrivere, Mestiere (Cartomante), Orientarsi, Parlare Lingua (Bretoniano o Reikspiel),

Talenti: Abile Oratore, Attitudine alle Lingue, Conoscenza della Strada, Divinare, Sesto Senso, Senso dell'Orientamento

Ferri del Mestiere: Chitarra, Flauto, Vestiti, Sacca piccola, Cappello, Bastone, Carte Divinatorie, Ossicini di Predizione

Entrate di Carriera: Druido Veggente

Uscite di Carriera: Bardo, Druido Indovino di Corte, Vagabondo

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- GUERRIERO DELL'ORDINE DELLA DEA MADRE -

DESCRIZIONE

Solitamente scelgono di divenire Guerrieri, ragazzi giovani (17 anni) e i Druidi che non sono riusciti a divenire Prete. L'addestramento di un Guerriero è molto duro, della durata circa 5 anni, essi vengono addestrati all'utilizzo delle armi da mischia (Bastoni, Mazze e Lance) mentre per le armi da tiro (Arco e Fionde). Successivamente verranno indottrinati all'arte della guerra.

In guerra anche se sanno utilizzare le armi da tiro, i guerrieri druidici preferiscono utilizzare le armi da mischia, ritenute da loro, molto più onorevoli, rispetto ad un arma da codardi come può essere un arco.



by James Field

LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	+10%	+10%	+10%	+5%	+5%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+4	-	-	-	-	-	-

Abilità: Arrampicarsi, Cercare, Conoscenze Comuni (Albione o Bretonnia), Guidare, Linguaggio Segreto (Battaglia), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Schivare, Sopravvivenza

Talenti: Ambidestro, Arma Specialistica (), Colpire con Forza, Disarmare, Estrazione Rapida, Sangue Freddo

Ferri del Mestiere: Spada Bastarda, Lancia. Corpetto di Cuoio, Scudo

Entrate di Carriera: Druido, Bardo, Bardo da Guerra, Bardo di Corte, Bardo Errante

Uscite di Carriera: Bardo, Cavaliere dell'Ordine della Dea Madre, Veggente

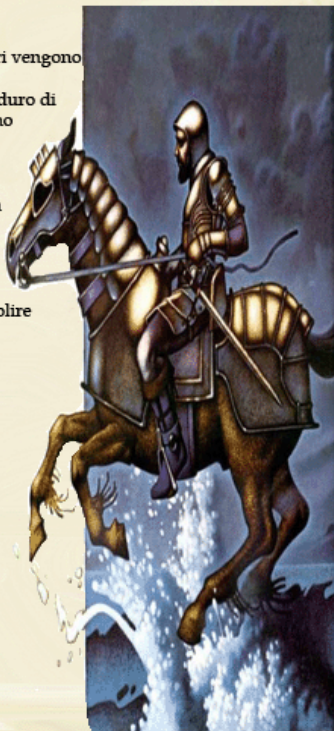
© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- CAVALIERE DELL'ORDINE DELLA DEA MADRE -

DESCRIZIONE

I più meritevoli e valorosi tra i Guerrieri vengono scelti per essere Cavalieri.

L'addestramento dura 3 anni ed è più duro di quello del guerriero, infatti essi verranno iniziati alla conoscenza al rispetto della cavalcatura, verrà insegnato loro come guarirlo, i fabbisogni e la difesa di esso e dei suoi simili dalla morte in battaglia se questa è possibile. I Cavalieri solitamente vengono istruiti sulla tattica di guerra da utilizzare, che è quella del mordi e fuggi, con costanti cariche e ritirate per indebolire l'esercito nemico.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+15%	+20%	+20%	+20%	+20%	+15%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+3	+7	-	-	-	-	-	-

Abilità: Addestrare Animali, Bere Alcolici, Cavalcare, Cercare, Giocare d'Azzardo, Intimidire, Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (Battaglia), Schivare, Segni Segreti (Cavaliere)

Talenti: Acrobazia a Cavallo, Arma Specialistica (cavalleria), Colpire con Forza, Colpire per Stordire, Colpire per Ferire, Estrazione Rapida, Minaccioso, Molto Forte, Parata Fulminea, Selvaggio

Ferri del Mestiere: Lancia da Cavaliere, Armatura Pesante (Piastra), Spada, Scudo da Cavaliere, Cavallo da Guerra

Entrate di Carriera: Guerriero dell'Ordine della Dea Madre

Uscite di Carriera: Comandante dell'Ordine della Dea Madre, Mercenario, Capo Fuorilegge, Cavaliere, Scout, Veterano

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- VERILOQUIANTE -

DESCRIZIONE

I Veriloquanti, sono un'antica ed abile casta di guerrieri sacri della natura, essi praticano combattimento sia corpo a corpo, con tutti i tipi di Bastoni, Alabarde, Lance ecc... e discreti combattenti a distanza con Archi e Cerbottane.

I Veriloquanti combattono sempre a piedi anche se sanno cavalcare, essi infatti si guardano bene dal mettere a rischio la vita dei loro amici animali. Questa casta di guerrieri può lanciare incantesimi, che nel corso dei secoli si sono creati, essi per poter utilizzare la magia divina però hanno bisogno del proprio Triskele.

I Veriloquanti possiedono un canto di battaglia molto intimidatorio, che in alcune battaglie ha permesso di disperdere i propri nemici.

Per divenire Veriloquanti occorre un allenamento intensivo di 3 anni, al termine di esso vi è una Prova molto difficile da superare, se il risultato è positivo si entra in questa cerchia guerriera, altrimenti si rimane Cavaliere dell'ordine della Dea Madre.



LIMITAZIONI DI CARRIERA:

Solo gli umani nati in Albione possono intraprendere questa carriera.

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+10%	+15%	+15%	+15%	+10%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	-	-	-	+4	-	-

Abilità: Affascinare, Allevare Animali, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Comuni (Giganti), Guarire, Incanalare, Intimidire, Leggere e Scrivere (Ogham), Parlare Lingua (Grumbarth, Albionico), Parlare Lingua Arcana (Druidica), Percepire, Preparare Veleni, Seguire Tracce, Senso Magico, Sopravvivenza

Talenti: Arma Specialistica (Alabarde), Attitudine alle Lingue, Buon Senso, Colpire con Forza, Gatto Randagio, Minaccioso, Resistenza al Caos, Resistenza al Veleno, Selvaggio Senso dell'Orientamento, Sesto Senso, Sfera Arcana (Veriloquanti), Udito Acuto

Ferri del Mestiere: Triskele, Bastone di Luce

Entrata di Carriera: Druido Consacrato, Cavaliere dell'Ordine della Dea Madre

Uscite di Carriera: Veterano, Capo Fuorilegge

© Copyright Games Workshop Limited 2006-2007 © Black Industries © Green Ronin Tutti i Diritti Riservati 2007.
© Copyright Immagini degli aventi diritto © Carriera non ufficiale by Barani Marco "Gotrek" (gotrek@wfrp.it & gotrek@tin.it)
Sito Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

ABILITA'

ASTRONOMIA

Possedendo questa abilità si ha una certa familiarità con i cieli e gli spostamenti dei corpi celesti. Riconoscono le costellazioni, i pianeti e i corpi più diparati come comete, nova, ecc. Ottenendo un risultato positivo in una *Prova d'Intelligenza*, il PG può utilizzare le stelle con discreta precisione per la navigazione, e può anche predire avvenimenti celesti ciclici come eclissi e passaggi di comete.

TIPO DI ABILITA': AVANZATA
CARATTERISTICA: INTELLIGENZA
TALENTI CORRELATI: NESSUNO
LIMITAZIONI: NESSUNO

CONOSCENZE RURALI – BOTANICA -

Questa abilità ti permette di riconoscere tutte le erbe e le piante, che compongono la flora presente in natura, conosci l'uso adatto di esse e riconosci eventuali stranezze presenti in natura. Effettuando con successo una Prova di Percepire potrai scovare o notare tutte le particolarità della pianta o erba che ricerchi, anche in caso di contaminazione del caos. Possono essere richieste più prove, per trovare, utilizzare e notare eventuali stranezze o particolarità (esempio: se è velenosa oppure no).
La conoscenza di questa abilità dona un +10% a tutte le prove.

TIPO DI ABILITA': BASE
CARATTERISTICA: INTELLIGENZA
TALENTI CORRELATE: NESSUNO
LIMITAZIONI: NESSUNO

RABDOMANZIA

L'abilità subisce una notevole modifica in tre livelli, il PG apprenderà il 1°, poi se vorrà potenziare l'abilità dovrà spendere per ogni livello successivo 100 Pexp.

- **RABDOMANZIA ACQUA:** I PG con questa abilità sono capaci di localizzare le sorgenti d'acqua sotterranee usando solo il loro istinto innato e naturalmente superando una Prova di Percepire. L'AdG deciderà la probabilità della presenza di una tale sorgente nel sottosuolo. Nelle regioni desertiche potrebbe permettere a un PG di sopravvivere in ogni situazione, **tranne** in quelle più disperate.
- **RABDOMANZIA METALLI:** Il possessore di questa abilità è in grado di individuare, movendosi in un determinata zona, la differenza dei metalli e dei depositi geologici superficiali (fossati sepolti, differenze di composizione ecc.). Ovviamente è richiesto un superamento di una Prova di Percepire. L'AdG deve decidere le probabilità di che ciò che il Rabdomante cerca sia presente nel sottosuolo. In ogni caso per profondità **superiori** ai 5 metri, la percezione sarà molto debole.
- **RABDOMANZIA ORGANICA:** Con la presente abilità è possibile movendosi in una determinata zona, la presenza di un qualche tipo di oggetto (organico e inorganico) che abbia visto almeno una volta o del quale tenga in mano una parte o il materiale di cui è costituito. E' richiesto il superamento di una Prova di Percepire. L'AdG deve decidere le probabilità di che ciò che il Rabdomante cerca sia presente nel sottosuolo. In ogni caso per profondità **superiori** ai 10 metri, la percezione sarà molto debole.

TIPO DI ABILITA': AVANZATA
CARATTERISTICA: INTELLIGENZA
TALENTI CORRELATE: NESSUNO
LIMITAZIONI: NESSUNO

TALENTI

DIVINARE

Questo talento ti permette di ottenere delle visioni che predicono il futuro. Quando utilizzi questo talento sei ritenuto inerme, ed ottieni un bonus di +15% all'intelligenza. Se la prova viene spettata all'AdG quali e quante informazioni rilasciare.

ABILITA' CORRELATE: NESSUNA

LIMITAZIONI: NESSUNA

POESIA

Questo talento, fa guadagnare un bonus di +10% all'Intelligenza quando si compongono dei versi, mentre si ottiene un bonus del +10% alla Simpatia, quando si recitano i versi scritti agli ascoltatori.

ABILITA' CORRELATE: NESSUNA

LIMITAZIONI: NESSUNA

PREPARARE ERBE

Il talento preparare erbe, fa ottenere un bonus del +10% a tutte le *prove di preparazione erbe*, siano esse utilizzate per preparare erbe medicinali o per infusi.

ABILITA' CORRELATE: CONOSCENZA RURALI –BOTANICA-

LIMITAZIONI: NESSUNA

CREDITI

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

FONTI DEL FILE:

Manuale Base per Martelli da Guerra

Carriere presentate dal Verro Diabolico sul forum nexusgames

Celticworld (sito internet dedicato alla materia)

Tutti i centinaia di siti dedicati a Druidi e Celti che ho visitato per informazioni ed immagini

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. Dundijinni 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)