

# Druidi per Cavalleria et Stregoneria Base

Di Colin D. Speirs

L'Abilità "Interpretare Presagi" è basata su una proposta di **Allison E. Kaese**

Traduzione di Fabio Milito Pagliara

ABILITÀ	COSTO IN PUNTI ABILITÀ (PA)	FATTORE DI DIFFICOLTÀ (FD)	ATTRIBUTO RILEVANTE
<b>Modo dei Druidi</b>	[9]	7	Dipende dalla carriera scelta (vedi dopo)

I Druidi non svolgono solo il compito di sacerdoti del mondo Celtico. Essi agiscono anche come giudici, medici, insegnanti e poeti laici. Le Conoscenze che custodiscono sono tramandate solo oralmente, nessuna parte di queste Conoscenze viene mai scritta dai Druidi. Questo nonostante abbiano accesso ad una forma di scrittura chiamata Ogham, questa scrittura viene usualmente utilizzata nelle scritte funebri, sulle pietre a ricordare luoghi ed eventi importati ed infine nella creazione di oggetti magici.

I Druidi apprendono le loro conoscenze in collegi. Tali collegi a seconda dell'impostazione del vostro mondo di gioco possono essere comunità monastiche isolate dalla vita Celtica di tutti i giorni, oppure studenti istruiti da un insegnante presso la corte di un re. Il termine "re" ("Ri" or "Righ" in Gaelico, "Brenin" in Gallese) solitamente indica un nobile e non quello che comunemente s'intende con re. Ai bambini delle famiglie importanti s'impartiscono lezioni in questi collegi che poi vengono integrate dagli anziani nei boschi e nei templi dove si onorano le divinità. I Druidi non hanno veri e propri templi, ma onorano dei luoghi sacri, come i ben noti boschi con una quercia o un frassino, stagni e circoli di pietre monolitiche costruiti da popolazioni più antiche.

Questi luoghi sacri sono usualmente consacrati a divinità locali. Il fatto che siano divinità locali non significa che siano minori o poco importanti, esse sono infatti estremamente potenti nei loro domini e attraggono pellegrini anche da grandi distanze, specialmente se sono divinità dotate di poteri oracolari o guaritivi. La visione del mondo Celtica è che tutte le cose sono connesse, le persone, gli dei, gli animali, le piante ed i luoghi, la stessa **terra** è sacra.

Un altro principio della religione Celtica è il sacrificio. In particolari momenti dell'anno o in talune occasioni i supplicanti facevano sacrifici o dedizioni. Tali offerte potevano essere animali o beni d'argento e oro. Il sacrificio doveva però essere **significativo**, altrimenti non aveva alcun valore. Non si può offrire la propria spada di riserva per ottenere il favore divino, solo l'oggetto migliore o un oggetto costruito appositamente per essere offerto è un sacrificio significativo. A volte le cose non venivano sacrificate ma semplicemente dedicate alla divinità, ad esempio era d'uso dare il nome della divinità da onorare al proprio figlio. Ad ogni modo quando i tempi si facevano aspri anche i sacrifici diventavano più importanti e disperati.

Come detto i Druidi svolgevano svariati compiti, non solo quello di Sacerdoti, ma erano anche Giudici, Insegnati, Medici e Poeti. Anche se non era necessario essere un Druido per svolgere questi compiti erano comunque i Druidi a fornire l'addestramento necessario. La maggior parte dei nobili avevano dei Druidi come tutori. Era compito dei Druidi anche quello di benedire i bambini quando venivano al mondo.

Gli Attributi Rilevanti per il Modo di Magia dei Druidi dipende dalla carriera scelta. La carriera viene scelta dal candidato Druido subito appena entra in un collegio Druidico. Il termine Druido si riferisce ad un Sacerdote senza vocazioni laiche.

CARRIERA	ATTRIBUTO RILEVANTE
Druido (Druidh o Sagarth [Sacerdote])	Devozione
Giudice (Brithem)	Saggezza
Insegnante (Fear-teagaisg*) e Medico (Lighiche*)	Intelletto
Poeta (Bardo)	Voce Bardica

- NOTA: i termini per Insegnante e Medico sono in Gaelico moderno

Qualsiasi sia la carriera intrapresa tutti i Druidi dispongono delle seguenti **Abilità Vocazionali** a Livello 1: Modo dei Druidi, Fede, Fortezza Mentale, Linguaggio del Corpo, Mestiere (Creare Ogham), Lingua Scritta (Ogham) e tre Forme di Magia.

Inoltre ricevono le seguenti Abilità Vocazionali a Livello 1 (tranne se indicato altrimenti) in base alla carriera scelta:

SACERDOTE	GIUDICE	INSEGNANTE	MEDICO	POETA
Conoscenza (Fate)	Conoscenza (Legge)	Conoscenza (1 a scelta)	Arti Guaritive	Cantare
Fede (a livello 2)	Reputazione	Geografia	Conoscenza (Anatomia)	Musica
Interpretare Presagi	Storia	Storia	Conoscenza (Erbe)	Oratoria
Teologia				Storia

Ci sono anche delle donne tra i sacerdoti druidici, non vengono chiamate Druide ma Sacerdotesse (Ban-Sagart). Le donne possono scegliere le carriere di Sacerdote, Medico o Poeta. Il Poeta Celtico ha molti altri compiti oltre a quello di recitare poesie. Infatti essi cantano, suonano (usualmente l'arpa), recitano le genealogie e la storia dei nobili della corte dove si trovano e inoltre narrano storie e leggende.

### NUOVA ABILITÀ PER CETS BASE

#### Interpretare Presagi (8 Punti Abilità; Attributo Rilevante: Saggezza)

Le decisioni più importanti nel Nord vengono prese solo dopo aver consultato i presagi. Si narra di un Druido che volle interpretare i presagi per conoscere il destino del figlio che la figlia stava per partorire. Consultati i presagi annunziò alla figlia che se avesse partorito il giorno dopo allora il figlio sarebbe diventato un re, ma se il figlio fosse nato quello stesso giorno allora la sua sarebbe stata una vita normale. La figlia ritardò il parto fino al giorno successivo quando finalmente fece nascere il bambino, però l'aver ritardato il parto causò la morte della donna.

Quando quest'Abilità viene appresa il personaggio deve scegliere tre forme di divinazione dalla lista che segue. Per apprendere gli altri metodi di divinazione bisogna spendere 1 Punto Abilità in più per ogni metodo. A meno che il costo non viene ridotto perché l'Abilità è Vocazionale o viene scelta come di Maestria costa 8 Punti Abilità l'aumentarne il Livello.

L'accuratezza delle informazioni che si riescono ad ottenere con quest'Abilità viene decisa dal RG. Raramente verranno fornite informazioni precise, spesso i presagi forniscono solo criptici indizi sugli eventi futuri.

TIPI DI DIVINAZIONE	NOME GAELICO
Astrologia	Speuradreachd
Interpretare le forme nascoste nelle cose	Deilbh-fiosachd
Interpretare i sogni	Leughadh Aisling
Interpretare i versi degli uccelli	Eun-fiosachd
Interpretare le nuvole	Neladoracht
Lettura della ruota divinatoria	Roth Ramhach
Lettura delle bastoncini di Tasso/Rune	Ogham-fiosachd
Lettura delle fiamme	Teine-fiosachd
Lettura delle interiora	Mionach-fiosachd

## RANGHI DRUIDICI

LM	Titolo	Descrizione
1-2	Candidato (Fear-iarraidh)	Un Candidato è chi si è presentato per studiare ad un collegio Druidico. Apprendono alcuni piccoli segreti mentre viene valutata la loro capacità di poter procedere gli studi.
3-5	Studiante (Sgoilear)	Lo Studente ha dimostrato di essere degno, e viene iniziato a riti e compiti da Druidi di maggior esperienza.
6-8	Druido (Druidh)	Il Druido è un sacerdote o una sacerdotessa a tutti gli effetti. I Druidi con carriere laiche possono essere assegnati alle corti dei Re, mentre quelli che hanno scelto la carriera sacerdotale troveranno dimora presso un Luogo Sacro.
9+	Sommo Druido (Ard-Druidh)	Il Druido più importante nella nazione. Tutti gli altri Druidi che raggiungono questo Livello Magico ma non il titolo di Sommo Druido possono prendere il titolo di Veggente (Faidh), se si dedicano a Profetizzare e prevedere il futuro. Alcune nazioni non hanno un Sommo Druido preferendo una convocazione di eguali.

### La Magia dei Druidi

Tranne per quanto detto in seguito il Modo di Magia dei Druidi opera allo stesso modo del Modo di Magia dei Magus.

I Focus utilizzati dai druidi sono un Bastone [costo 5 Punti Abilità, funziona come la bacchetta dei Magus] o un Monile [costo 3 Punti Abilità, funziona come l'anello dei Magus], tali monili prendono la forma di anelli da braccio o da collo fatti di metallo (usualmente oro o argento) piegato. Come nella Magia dei Magus la Magia dei Druidi utilizza le parole, spesso nella forma di un poema.

Quando i Druidi apprendono gli incantesimi possono Memorizzarli al costo di 2 Fattori Magici per livello dell'incantesimo, o creare un Ogham mnemonico per 1 Fattore Magico per livello dell'incantesimo. Un Ogham mnemonico è composto da tessuto o corda piegati e annodati secondo schemi segreti che prevedono anche l'aggiunta di pezzi di legno intagliato in determinati punti del tessuto o della corda. Naturalmente se il Druido dovesse perdere questi Ogham non potrebbe recitare l'incantesimo se non lo avesse anche imparato a memoria. Un Druido potrebbe decidere sia di imparare a memoria che di creare un Ogham per lo stesso incantesimo pagando 1 Fattore Magico più il costo per creare l'Ogham, più quello di impararlo a memoria, meno il suo LM. Ciò permette ad un Druido con LM 2 di apprendere un incantesimo di Rango 1 sia in forma scritta che memorizzati al costo di  $(1+2+2-2)=2$  Fattori Magici.

Anche se i Druidi chiamano questi oggetti Ogham, essi non lo sono. Il nome indica la scrittura Celtica, un dono del Dio Oghma (anche chiamato Ogmios), dio dell'eloquenza e della forza. Invece gli Ogham che utilizzano i druidi sono degli aiuti mnemonici che non possono essere letti da nessuno che non abbia l'abilità Druidica Mestiere(Creare Ogham). Tale Abilità non viene mai insegnata ai non Druidi. I Druidi chiamano questi aiuti mnemonici semplicemente Ogham e li utilizzano per richiamare alla mente un'incantesimo, come i Druidi utilizzano questi Ogham per aiutarsi a compiere la recitazione di vaste genealogie e lunghe storie.

I tempi di preparazione di un'incantesimo sono gli stessi di quelli di un Magus con la differenza che invece di utilizzare la lettura un Druido utilizzerà un Ogham.

### Bonus all'attivazione degli incantesimi

Tutti i Druidi, qualsiasi sia il loro LM, ricevono +10% a qualsiasi rituale che viene eseguito in un Luogo Sacro o +15% se quel luogo contiene una Quercia, Frassino o Sorbo vivi. Il Vischio storicamente era presente solo in Gallia (la moderna Francia) e se le avventure si svolgono lì il RG può decidere che la presenza di una pianta di Vischio su di un albero di Quercia concede un'ulteriore +5% di bonus.