

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

PRESENTA

DRUIDI



CARRIERE GUERRIERI

COMPENDIO PER
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

STORIA DI GUERRA

Il popolo druidico non è solamente un popolo dedito all'amore e rispetto dei precetti emanati dai Druidi, ma anche un popolo di guerrieri, consacrati nel tempo alla Dea Madre. Fin dalla sua nascita il popolo druidico, ha finalizzato l'arte della guerra, su due valori il coraggio e l'onore del guerriero oltre che del villaggio di appartenenza. Con l'evolversi del tempo, quelli che un tempo erano villaggi disuniti e in costante lotta tra loro, hanno lasciato spazio alla costituzione di piccole cittadine fortificate, unite da trattati di pace, stipulati per conservare e permettere di evolversi a tutta la cultura druidica, presente sull'isola ed in alcune regioni della Bretonnia. Nei secoli precedenti al trattato, ogni villaggio presente in Albione o Bretonnia, aveva un certo controllo sui terreni che lo circondavano, questi terreni solitamente erano vigilati e protetti dalla casta di guerrieri presente in esso. Le leggi ferree presenti oggi come allora, impediscono ad un guerriero di praticare la nobile arte della guerra o utilizzare impropriamente armi, se non vige uno stato di guerra o se non vi è nessun pericolo immediato. All'epoca i guerrieri druidici, si ritrovavano ogni 15 giorni, in radure o luoghi all'interno delle foreste per allenarsi, ma per raggiungere il luogo prestabilito, le armi e armature dovevano essere completamente occultate, per non causare inutili conflitti tra i villaggi. Poi accadde un evento che cambiò lo status quo dei villaggi presenti in Albione, fu il salvataggio da parte di una fata, di un bambino in fasce. La fata fu inviata da Nyeve la Dea del Lago, che rivelò la propria identità ai popoli dell'isola. Il bambino venne affidato ad una famiglia di fabbri, che lo allevarono secondo i precetti del proprio popolo, ma soprattutto nella pacificazione dei propri simili e nel saper respingere le tentazioni del Caos, questo bimbo venne chiamato Ioworth. Nel corso degli anni Ioworth crebbe con tranquillità, attorniato dall'affetto dei genitori affettivi e del popolo del proprio villaggio, anche se già in quegli anni aveva dimostrato una forza, coraggio e resistenza fuori dal comune. Con la prova d'iniziazione druidica, Ioworth ebbe una visione di tre Dei contemporaneamente, Kernous, Macha e Morrigan. Questi dissero al ragazzo che non avrebbe passato la prova di iniziazione, ma che nel suo futuro, vi era la costituzione di un nuovo ordine guerriero, che proteggesse gli abitanti dell'isola.

Ioworth fallì la prova e se ne dispiacque parecchio, ma la stessa notte del fallimento, Kernous gli apparve in sogno e indicò lui una piccola collinetta al centro della foresta di Sherwald, "Li ereggerai una roccaforte, all'interno di essa costituirai un ordine guerriero, dedito a mia moglie Rhya. Quest'ordine preserverà i nostri precetti, ma servirà a fermare tutti i nostri nemici ed invasori". Quello che accadde al piccolo Ioworth, comparve come visione a tutti i veggenti dell'isola, che furono istruiti di fornire al giovane guerriero tutta l'assistenza possibile.

La fortezza secondo le indicazioni del giovane Ioworth, coadiuvato da alcuni esperti costruttori, fu eretta in 2 anni, venendo ribattezzata "Fortezza dell'Ordine". All'interno si trovava un cortile molto grosso, che permetteva l'allenamento dei guerrieri, dei cavalieri e dei carrettieri da guerra. Intorno a questo cortile un muro in pietra spesso tre metri, costruito grazie all'aiuto degli gnomi. Nel lato nord una casa, che poteva contenere circa 300 guerrieri, annessa a lei un stalla con rimessa, che potesse contenere le 50 cavalcature e 30 carri da guerra. Nel corso dei secoli la casa divenne un palazzo e la piccola fortezza fu ampliata, divenendo un punto di riferimento per ogni combattente druidico. Una volta finito di costruire la fortezza, Ioworth richiese la benedizione agli Arci Druidi, con la richiesta di ufficializzare l'Ordine della Dea Madre. Gli Arci Druidi concessero sia la benedizione sia la costituzione dell'Ordine, ma con la condizione che prima di divenire guerriero, ogni giovane provasse il rito di iniziazione dei Druidi, questa richiesta fu eseguita sotto la concessione dei tre Dei apparsi in sogni a Ioworth. Ioworth si impegnò negli successivi a far sì che tutti i villaggi druidici dell'isola, stringessero un trattato di pace. Per il popolo druidico, le donne hanno gli stessi diritti degli uomini, non è difficile trovare donne guerriere o cavalieri. I guerrieri druidici tramandano una vita di dure battaglie e scontri, tendenzialmente non utilizzano armi da lancio, perché ritenute le armi dei codardi, infatti prediligono un cruento scontro corpo a corpo; le uniche eccezioni sono gli scontri con le creature del Caos.

- altre informazioni sugli ordini cavallereschi e guerrieri all'interno dell'Isola d'Albione, saranno affrontati in un prossimo compendio -

- 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
+1	+4	-	-	-	-	-	-

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

Talenti: Ambidestro, Arma Specialistica (A due Mani, da Lancio), 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 Carrettiere da Guerra

© 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

Tempo d'Addestramento: 3 Anni

Ogni giovane che fallisce la prova d'iniziazione druidica, difficilmente accetterà di tornare a casa per intraprendere la vita di falegname, contadino ecc....ma si arruolerà nei guerrieri oppure come musico. Il primo passo verso la vita guerriera, è quello di recarsi presso la fortezza dell'Ordine della Dea Madre.

Una volta in fortezza, egli prima di entrare, dovrà far voto di segretezza sul contenuto degli allenamenti e della struttura stessa. Il giuramento si esegue versando alcune gocce di sangue su di un foglio di pergamena, con su scritto il giuramento, poi verrà diviso in due, ed ogni guerriero dovrà conservarne il proprio pezzo portandolo sempre con sé, nel caso di perdita in battaglia i nemici constateranno l'appartenenza all'Ordine.

Per i successivi 3 anni, il giovane guerriero viene istruito sulle tattiche di guerra, sulla disciplina del guerriero, sull'utilizzo delle armi, oltre che i precetti legati al mondo druidico. Al termine di tutti questi insegnamenti ogni guerriero dovrà affrontare una prova, eseguita solitamente sui Picchi della Bestia.

PROVA DEL GUERRIERO DELL'ORDINE:

Il guerriero viene portato sui Picchi della Bestia, all'inizio della stagione invernale, il punto di partenza per ogni guerriero (solitamente sono gruppi di 30-50 ragazzi), sta nella zona ovest delle montagne. Qui vengono lasciati in punti prestabiliti, senza che inizialmente ci sia la possibilità che i ragazzi entrino in contatto tra loro. Oltre al corpetto in cuoio, ad una spada e un pasto completo, al giovane non viene lasciato nulla, da quel momento in poi lui è da solo, contro le avversità della montagna. Il percorso è lungo ed impervio egli è lungo quanto tutta la catena montuosa, viaggiando da ovest verso est. Ai giovani vengono lasciati 30 giorni, al termine dei quali tutti quelli che scendano a sud della landa desolata, verranno denominati Guerrieri dell'Ordine della Dea Madre. I giovani che superino i 30 giorni dovranno farsi a piedi anche il tratto che li separa dalla Fortezza. Durante il tragitto il guerriero dovrà difendersi da attacchi di molte creature, oltre che ricercare erbe o carni per sostentarsi.

Precetti:

I Guerrieri dell'Ordine della Dea Madre non hanno particolari restrizioni verso le creature, l'unico precetto a cui devono tener fede sono questi:

- "Mai uccidere animali per divertimento"
- "Mai abbattere o distruggere Vegetazioni per puro egoismo personale o per divertimento"
- "Mai richiedere nuova carne per sostentamento, se la prima non è terminata"

Giuramento del Guerriero:

Una volta che i guerrieri sono scesi dai picchi, verranno riaccompagnati nella Fortezza dell'Ordine, dove potranno

lavarsi, riposarsi e sostentarsi per 15 giorni. Questo tempo sarà dedicato al ripasso orale delle tradizioni druidiche. Durante questi giorni di "riposo", verranno attesi eventuali ritardatari dei monti, passati anche questi giorni, si procederà con la cerimonia di nomina a "Guerriero dell'Ordine". Al termine della cerimonia, il guerriero dell'Ordine reciterà un breve giuramento:

"Oggi sono qui al vostro cospetto, per giurare fedeltà alla nostra Dea Madre Rhya, rispettandola e rispettando le creature viventi di ogni tipo che lei è sovente proteggere. Giuro di non venire mai meno al giuramento, anche se dovessi perdere la vita stessa. Giuro di non arrecare offesa alla Dea. Giuro di sostentarmi del giusto e non dell'egoismo di altra civiltà. Giuro di proteggere l'Ordine della Dea da qualsiasi minaccia."

Dopo questo breve giuramento, il comandante della fortezza, insieme al consiglio degli Arci Druidi, nomina il giovane come "Guerriero dell'Ordine della Dea Madre". Sulla fronte del giovane, viene dipinto un pittogramma di guerra, relativo alla regione e villaggio d'appartenenza.

-i guerrieri dell'Ordine della Dea Madre, se non si è in tempi di guerra, risiedono presso i propri villaggi, partecipando ad addestramenti ogni 20 giorni -

- CARRETTIERE DELL'ORDINE DELLA DEA MADRE -

DESCRIZIONE

Essere carrettieri da guerra, per i guerrieri ha un doppio significato, quello di dimostrarsi un guerriero temerario e di specializzarsi nel combattimento estremo. L'allenamento non è molto diverso da quello dei normali guerrieri, ma questa categoria, viene insegnato l'equilibrio su carro, permettendogli di compiere notevoli gesti acrobatici, simili ma non identici, di quelli che si possono compiere a cavallo. Nel periodo d'apprendimento, i carrettieri affiano il loro senso degli affari, per acquistare cavalli e carri di ogni genere.

Un carrettiere dell'Ordine della Dea Madre, scattano per primi sui camì di battaglia, cercando di creare una breccia, che la cavalleria successivamente allargherà. L'arma tipica del carrettiere è la lancia o il giavelotto, quando devono caricare per uccidere più uomini possibili, ma vi possono essere occasioni in cui viene richiesta la cattura del nemico, questi verranno bloccati con reti o similari. Il carro da guerra del carrettiere, risulta molto resistente nella struttura, venendo trainato da due cavalli da guerra, che dopo l'impatto vengono liberati per attaccare i nemici. Le ruote del carro risultano essere molto resistenti e letali. Le ruote infatti sul lato e sul mozzo, sono ricoperte di molte lame.



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%	+10%	+15%	+10%	+5%	-

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+5	-	-	-	-	-	-

Abilità: Acrobazia, Bere Alcolici, Cavalcare, Guidare, Intimidire, Mestiere (Carpentiere) Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Bretoniano), Schivare, Valutare

Talenti: Affarista, Arma Specialistica (Avviluppanti, da Lancio), Colpire per Ferire, Colpo Sicuro, Estrazione Rapida, Fuga!, Precisione Letale, Riflessi Fulminei

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, Veggente, Campione, Cavaliere Ordine Dea Madre

© 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

Tempo d'Apprendimento: 2 anni

Divenire carrettiere dell'ordine, ha due significati molto validi, specializzarsi nell'arte della guerra e concedersi più tempo per apprendere e migliorarsi, prima di provare a divenire cavaliere.

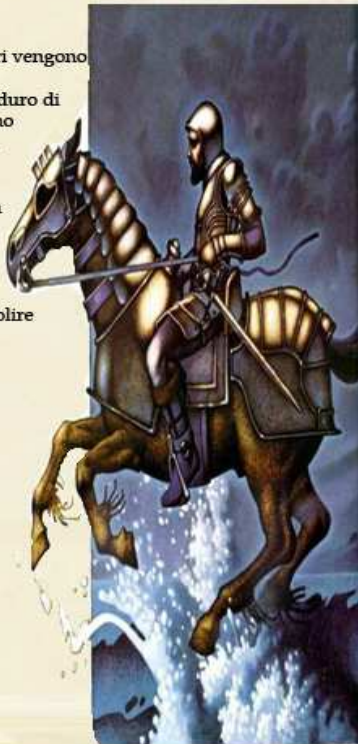
I Carrettieri dell'Ordine, non sono solamente coloro che aiutano a trasportare viveri, tende ecc...che sono di aiuto all'esercito. Ma sono il vero e proprio asso nella manica per i guerrieri del popolo druidico. Solitamente vengono posizionati al centro dell'esercito, dietro ai cavalieri, che con la loro mole cercano di nasconderli al nemico. Al momento di entrare in battaglia i cavalieri si spostano di lato, concedendo l'apertura delle danze a questi particolari guerrieri. Essi infatti con una dei piccoli anelli appuntiti, pungono i cavalli da guerra che trainano delle specie di bighe. Il cavallo con gli occhi iniettati di sangue per il dolore carica a testa bassa portandosi dietro il carro, che nonostante l'aspetto è abbastanza stabile, i cavalieri si abbassano all'interno pronti a colpire con le lance, l'esercito nemico che non può far altro che aprirsi o provare ad attutire il colpo. Dopo di che il cavallo inizierà ad attaccare insieme ai due guerrieri del carro, mentre i cavalieri caricano l'esercito nemico, successivamente interverranno i guerrieri ed i Veriloquanti. Non vi è nessuna prova speciale per essere ritenuti carrettieri, conta un allenamento intensivo di 2 anni e tanta incoscienza.

- 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 (Cavalierato)

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: Carrettiere dell'Ordine della Dea Madre, 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

Tempo d'Addestramento: 2 Anni

Per essere insigniti della nomina a Cavaliere, bisogna aver partecipato almeno a due grosse battaglie ed essersi comportati durante la vita da guerriero, in modo onorevole. Chi non rispetta questi due requisiti, non può divenire Cavaliere. Quando un Guerriero o un Carrettiere dell'Ordine passa al rango di Cavaliere, cambiano parecchie cose nella sua vita. La prima cosa a cambiare è la residenza, infatti ogni cavaliere vive, dorme ed apprende all'interno della foresta, uscendo per eventuali ronde lungo le strade, ma quest'ultimo caso fa parte anche dell'addestramento. Se un cavaliere vuole risiedere al di fuori della Fortezza, deve portarsi con se il proprio cavallo da guerra e deve avere motivazioni serie (missioni di perlustrazioni, compiti speciali ecc...). Ogni guerriero che diviene cavaliere, viene dotato di un cavallo da guerra, che il giovane avrà il compito di addestrare, entrando in comunione con lo stesso. Infatti i Cavalieri dell'Ordine sono molto temuti soprattutto per la loro dote di acrobata del cavallo, facilmente li si vede caricare tenendo in pugno spada e scudo, senza che le briglie vengano sfiorate. Viene addestrato per 2 anni alla disciplina militare ed all'onore di essere Cavaliere, ad ognuno di essi viene fatto apprendere il significato di famiglia, di rapporti di fratellanza con gli altri cavalieri "Che mai nessun cavaliere, provi il disonore di tradire il compagno in battaglia piuttosto la morte". Viene insegnata l'araldica del popolo druidico e dei popoli dell'isola e della Bretonnia, così che ognuno sappia i nemici e gli amici. Ogni cavaliere ha il proprio stalliere che curerà il cavallo dopo le battaglie. Per apprendere la dura vita del cavaliere, i giovani escono con un anziano per fare da guarda strada lungo le strade di Albione. Questo addestramento dura circa 15 giorni, serve per aiutare i normali guarda strada, oltre che far apprendere la dura vita del cavaliere (non è difficile imbattersi in creature come Fimir, Uomini Bestia ecc...). Al contrario dei guarda strada, il cavaliere indagherà su ogni movimento o cosa sospetta che incontrino lungo la strada. Un cavaliere dell'ordine che si rispetti, ha un'armatura in piastra con scudo e spada bastarda, impresse a fuoco, vi sono i marchi araldici di Rhya che conferiscono all'armatura un bonus che elimina la penalizzazione al movimento, dati dall'armatura in piastra. Tutte queste componenti sono di qualità eccezionale. La lancia serve durante la carica dei cavalieri, abbandonata all'interno dei corpi dilaniati.

Giuramento del Cavaliere:

Terminati i 2 anni di disciplina, si terrà un cerimoniale dei Cavalieri, la durata del cerimoniale è di 1 giorno, se si è in tempi di guerra, 8 giorni in tempi normali. Durante questi giorni sfileranno tutti i cavalieri dell'ordine anziani, con i propri stendardi, molti di essi sono a capo delle proprie città-fortezze. Il primo giorno i cavalieri delle città del Nord, poi quelle del sud, poi quelle dell'ovest e per ultimi quelli dell'est. Il quinto giorno si rinnovano i trattati di pace delle fortezze druidiche. Il sesto giorno è contraddistinto della dimostrazione, di forza dei nuovi cavalieri, che si sfidano tra loro in prove con le armi ed a cavallo. Il settimo giorno è il giorno del giuramento dei giovani cavalieri, mentre l'ottavo ed ultimo giorno c'è la festa cerimoniale dei giovani cavalieri. Tutte queste manifestazioni si svolgono

all'interno della fortezza dell'ordine. Viene consegnato loro l'anello del cavalierato.

Il breve giuramento dei giovani Cavalieri dell'Ordine della Dea Madre è:

"In questi 2 anni ho imparato, cosa sono l'onore e la disciplina verso i miei compagni. Qui oggi giuro rispetto per le nostre tradizioni di popolo druidico, non scorderò mai l'amore che la nostra Dea Madre Rhya, ha per noi. Giuro onore e rispetto per la mia famiglia dei Cavalieri dell'Ordine. Giuro di difendere ogni fratello Cavaliere dell'Ordine, anche se questo costasse la mia vita. Giuro di difendere il mio popolo, il popolo degli alberi ed il popolo degli animali, da ogni forma di male, soprattutto dal Caos. Giuro di non tradire mai il mio popolo".

- 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.



© 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@vfrp.it & gotrek@tin.it)
Site Italiano non ufficiale: www.wfrp.it Forum italiano non ufficiale: martelli.forumfree.net

- 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

Tempo d'Addestramento: 3 anni

Quando un Druido Consacrato o Cavaliere dell'Ordine, decide di divenire Veriloquante, le cause possono essere molteplici. Le cause più frequenti che portano un Druido Consacrato o un Cavaliere a divenire Veriloquante sono:

- La vita di attesa per diventare Arci Druido è molto lunga, con la non consapevolezza di diventarlo, quindi alcuni Druidi Consacrati decidono, di rendersi ancora più utili appartenendo a questa casta di chierici-guerrieri.
- L'aver tradito un compagno cavaliere, venendo meno al giuramento, molti scelgono di abbandonare la vita passata, espiando la colpa divenendo Veriloquanti.

I Veriloquanti risiedono nei pressi della Fortezza dell'ordine, essi hanno costruito una piccola roccaforte sull'unica collinetta presente in tutta la vegetazione. Qui risiedono i gradi saggi, che accolgono i nuovi guerrieri. Questa piccola cittadella che si estende sotto terra per alcune centinaia di metri, viene denominata "Cittadella della Natura". All'interno della cittadella vi sono molte stanze vuote e prive di arredamento, questo per entrare ancora più in armonia con la natura e la disciplina dei Veriloquanti. Durante i 3 anni di addestramento, i Veriloquanti imparano a sopravvivere nei luoghi più impervi, imparano la cura verso gli animali, inoltre vengono divisi in due gruppi, quelli che devono potenziare la loro conoscenza magica, con quelli che ne devono apprendere le basi. I Veriloquanti giovani vengono portati, per 3 anni sui Picchi della Bestia, qui è stata costruita una roccaforte di questa casta guerriera, all'interno di essa, gli vengono impartiti tutti le tecniche guerriere e magiche che servono loro. C'è un 10% di possibilità ad ogni anno che l'addestramento risulti troppo duro e che uno abbandoni il gruppo, tornando a casa per divenire, contadino, fabbro ecc..

Non è conosciuta la locazione della roccaforte Sentinella (nome datogli dai Veriloquanti), il detto è "non vi è nessun nemico, che la sentinella non veda".

Al termine dell'addestramento, il Veriloquante per essere insignito di questa carica, dovrà affrontare presso le Paludi Desolate, una Malabestia, molte volte capita che oltre a questa creatura, si debba affrontare anche il Negromante che

la comanda, in questo caso i Veriloquanti possono unire gli sforzi. Non vi è nessun giuramento particolare, ma solitamente la notte in cui il guerriero chierico ha passato la prova, uno degli anziani Veriloquanti, ricopre il suo corpo con pittogrammi di guerra, che portano buon auspicio.

I Veriloquanti non portano armature, le uniche armi che possiedono è il bastone di luce ed il Triskele (*vedi - compendio Druidi*).

- COMANDANTE DELL'ORDINE -

DESCRIZIONE

Si diventa Comandante dell'Ordine, tramite una votazione del consiglio degli Arci Druidi, sotto la supervisione degli altri comandanti di brigata. Un comandante dell'Ordine, ha sotto il suo comando, una fazione composta dall'unione di vari, villaggi. Un esempio è la brigata dell'ovest, il loro comandante comanda l'esercito delle terre e delle città che compongono l'ovest appunto. Le Brigate in albione sono 4, ognuna corrisponde ad un segno cardinale. Quando occorre che l'esercito di Albione, si riunisca, il consiglio degli Arci Druidi, nomina solitamente il comandante di brigata più anziano, anche se vi sono stati casi, di comandanti talmente coraggiosi, che hanno scavalcato i loro corrispondenti anziani. Comunque nessuno mai ha contestato la decisione degli Arci Druidi, pena la scomunica a vita dal cavalierato.

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 avventi 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

- Schema di Avanzamento -

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25%	+20%	+20%	+25%	+25%	+25%	+20%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+3	+8	-	-	-	-	-	-

Abilità: Allevare Animali, Addestrare Animali, Bere Alcolici, Cavalcare, Comandare, Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (Impero), Guidare, Intimidire, Leggere/Scrivere (Reikspiel), Linguaggio Segreto (Battaglia), Palare Lingua (Reikspiel, Slavo), Pettegolezzo, Schivare, Valutare
Talenti: Arma Specialistica (A due Mani, da Parata, Balestra), Disarmare, Cuore Impavido, Inquietante, Ricarica Rapida, Parata Fulminea

Ferri del Mestiere: Spada Bastarda, Armatura Pesante (Piastra), Spada, Scudo da Cavaliere, Cavallo da Guerra, Finimenti, Armatura per Cavallo, Unità Militare

Entrate di Carriera: Cavaliere dell'Ordine della Dea Madre

Uscite di Carriera: Capo Fuorniegge, Veterano

Tempo d'Apprendimento: 1 anno

Diventare comandante dell'Ordine, è un'impresa molto difficile che non tutti i cavalieri dell'Ordine possono intraprendere. Il comandante è nominato dal consiglio degli Arci Druidi, consigliato dai vari comandanti di brigata. Le fazioni dei cavalieri dell'ordine sono 4 come i segni cardinali, ognuna nomina il proprio comandante per due motivi:

- Il comandante in carica muore
- Il comandante in carica abdica, a causa della vecchiaia, di menomazioni gravi ecc...

Un comandante dell'Ordine, nell'unico anno di apprendistato, impara approfonditamente tattiche e strategie di guerra, impara a comandare gli uomini e mostra il proprio coraggio, facendosi portavoce del proprio esercito, oltre che mostrarsi il guerriero più temibile.

Per divenire comandante il consiglio tiene conto di tre cose:

- Gli anni passati a combattere sul campo di battaglia
- Le azioni intraprese in battaglia
- Il valore del guerriero (forza, coraggio e resistenza)

Quando l'esercito d'Albione si riunisce, il consiglio degli Arci Druidi, determina un solo comandante tenendo conto di due caratteristiche:

- Gli anni di anzianità sotto l'effigie militare
- Le azioni che ne hanno contraddistinto la carriera e le battaglie
- Il carisma

Prova di comando:

Anche se è solo una formalità, la prova finale per divenire comandante è questa:

Eseguire una prova sulla media di volontà e intelligenza (nessun bonus), una volta riuscita la prova di comando della battaglia, bisogna passare alla prova di fiducia: prova di simpatia con un bonus del +20% per aver passato la prova precedente.

Fallire una delle due prove, costringe il comandante ad ulteriori 6 mesi di apprendimento, fallire anche quelle prove, farà del Personaggio un comandante che faticherà a tener sedato il proprio esercito, nei momenti di difficoltà.

BACKGROUND

GEOGRAFIA

I PICCHI DELLA BESTIA

La catena montuosa dei Picchi della Bestia, taglia a tre quarti l'isola d'Albione, nascendo ad est poco distante dalla Landa Desolata, proseguendo perpendicolarmente verso ovest, terminando presso il mare del Caos, formando le temibili Scogliere denominate "delle Streghe", per via delle molte esecuzioni di quest'ultime, lasciate a marcire come monito, per qualsiasi creatura provenga dal mare. La catena è larga circa un centinaio di chilometri, nei quali esistono migliaia di mulattiere e sentieri, poco battuti dai più sani di mente.

L'altezza media dei monti è di 800 metri, mentre i famigerati Picchi della Bestia raggiungono vette di 1500 metri, i picchi si trovano al centro dei monti. Le nevi sui Picchi sono perenni, mentre sulle montagne ai loro piedi, si può trovare neve nei mesi autunnali ed invernali. Non esistono cartine attendibili di questa catena montuosa, racconti e leggende narrano di antiche roccaforti appartenute ai Nani in passato, una numero incredibile di grotte, nella quali si troverebbero ancora draghi che riposano, gli gnomi sono diversi anni che provano a perlustrare i monti, soprattutto alla ricerca delle roccaforti dei cugini, ma senza ottenere nessun risultato, se non quello di aver perso molti uomini nelle profonde grotte dei monti.

Su queste mulattiere i giovani guerrieri compiono il proprio atto di iniziazione, attraversando i monti da ovest verso est, impugnando solamente una spada, un corpetto di cuoio e 1 razione giornaliera. I giovani hanno trenta giorni, per compiere la prova, trascorsi, verranno raccolti presso la Landa Desolata, per essere portati trionfalmente alla Fortezza dell'Ordine. Per chi impiega più di trenta giorni ad attraversare i monti, dovranno tornare a piedi alla Fortezza, entro quindici giorni dal mancato raccoglimento.

Altro luogo situato sui monti, ma non documentato da carte è la Roccaforte Sentinella, che molte leggende situano sul punto più alto dei Picchi, così da poter tener sotto controllo ogni movimento militare sull'isola e gli avvicinamenti via mare. La Roccaforte Sentinella è interamente scavata all'interno di uno dei picchi, al suo interno diverse stanza, spoglie di ogni arredamento e riscaldamento. Al loro interno vengono portati i giovani Veriloquianti, dove vengono istruiti alle arti guerriere e magiche, gli allenamenti sono al limite della resistenza umana, con solo il minimo indispensabile di cibo e acqua, senza riscaldamento se non quello emanato dalle torce, che illuminano l'interno della roccaforte. Oltre alle ore di studio, il resto della giornata viene passato in preghiera, richiedendo l'aiuto a tutto il pantheon maggiore e minore del popolo druidico. Ogni allenamento dei Veriloquianti viene eseguito con ogni tipo di tempo e temperatura, indossando solo dei pantaloncini in pelle ed il bastone di allenamento. Solo chi si sente Veriloquiante può divenerlo, altri moriranno durante gli allenamenti o nel sonno per assideramento, questo è il motivo per cui esistono solo alcune decine di Veriloquianti, ma quelli che vengono formati, divengono guerrieri-preti molto potenti. L'allenamento dura circa 3 anni. L'atto conclusivo è quello della prova finale, quando i Veriloquianti giovani, sono chiamati a cacciare le Malabestie che risiedono presso le Paludi Desolate, qui i guerrieri si possono unire, infatti molto spesso si trovano a combattere con il negromante che anima la bestia.

Al termine dello scontro, i Veriloquianti superstiti torneranno alla Cittadella della Natura, dove verranno nominati ufficialmente, consegnato loro il bastone della luce ed il triskele.

Le creature che si possono incontrare sono:

- 01-10 *Arpie, si incontra ovunque all'aperto o in grotte*
- 11-20 *Banshee, si incontra ovunque*
- 21-30 *Gigante, si incontra ovunque*
- 31-40 *Gnomo Zombie, solo nelle grotte, caverne e tunnel nel sottosuolo*
- 41-50 *Grifoni, si incontra ovunque all'aperto o in grotte*
- 51-60 *Lupi Giganti, si incontra ovunque*
- 61-70 *Manticore, si incontra ovunque all'aperto o in grotte*
- 71-80 *Ragni Giganti, si incontra nelle grotte, caverne e tunnel nel sottosuolo*
- 81-85 *Troll Comuni, si incontra ovunque*
- 86-90 *Troll di Pietra, si incontra ovunque*
- 91-00 *Viverne, si incontra all'aperto in grotte e caverne*

NOMI FEMMINILI DRUIDICI

786-789	AERON	846-849	BRIANNA	1148-1151	IONA	1135-1138	HYWEL
790-792	AERONWEN	850-852	BRIGANTIA	1152-1155	IARLA	1139-1141	HEULFRYN
793-795	AFRICA	853-855	BRIT	1156-1158	IBOR	1142-1144	HALEY
796-799	AINE	856-859	BRITTANY	1159-1161	IDRIS	1169-1171	JENNA
800-802	ANGUSINA	860-862	BEDELIA	1162-1164	IESTYN	1172-1174	JEANNA
803-806	ARTHURETTA	863-865	BRIALLEN	1165-1168	ISOLDE	1175-1177	KENTIGEARNA
807-810	AVALON	866-869	BRIANA	1185-1187	MAEVE	1178-1181	LORNA
811-814	ADERYN	870-872	BRITH	1188-1190	MAGGIDH	1182-1184	LUATHA
815-819	ADERYN	873-875	BRYN	1191-1193	MAIRE	11227-1130	NORA
820-825	AERONWEN	924-926	DEIRDRE	1194-1196	MAIRTE	1131-1133	NIGHEAN
826-829	ANGWEN	927-929	DAEAREN	1197-1199	MALLAIDH	1134-1136	NAINSIDH
830-833	AREL	930-932	DELWEN	1200-1202	MEGHAN	1137-1139	ORLA
834-836	ARIAL	933-935	DERFAIL	1203-1205	MERLYN	1140-1142	PANDRA
837-839	ARWAIN	936-938	DERI	1206-1208	MEWIAN	1143-1145	PEIG
840-842	AWENA	939-941	DERRYTH	1209-1211	MILIS	1146-1148	PEIGIDH
843-845	AYLWEN	942-944	DEWEY	1212-1214	MIRAIN	1149-1151	QUIGLEY
876-878	CERIDWEN	945-947	DIOLCH	1215-1217	MIRI	1152-1154	RHIANNON
879-882	CYMBELINE	948-950	DYNAWD	1218-1220	MOIRE	1155-1157	RHONA
883-885	CEINWEN	951-953	EIRIAN	1221-1223	MORWYN	1158-1160	ROSIN
886-888	CERIAN	954-956	EIRA	1224-1226	MURACHADH	1191-1194	TRISTA
889-892	CERIDWEN	957-959	EIRWEN	1161-1163	SABRINA	1195-1197	TOIREANN
893-895	CERWYN	960-962	ESSYLLT	1164-1166	SHANNON	1198-1200	TOISEACH
896-899	CERYS	963-965	EIRIOL	1167-1169	SEUDAG	1201-1204	TONN
900-902	CLEDWYN	966-968	EIRLYS	1170-1172	SHONA	1205-1210	TORMAID
903-905	COEL	969-971	EBONI	1173-1175	SIONNACH	1211-1213	TIGHEARNAN
906-908	CRISIAN	972-974	EURAID	1176-1178	STORIN	1214-1217	ULA
909-911	CRYSTYN	975-977	ELI	1179-1181	SEODAG	1218-1220	UNA
912-914	CRYTHOR	978-980	ELLYN	1182-1184	SEONAG	1221-1224	VEVILA
915-917	<i>Cyfan</i>	981-983	EIROS	1185-1187	SEONAI	1225-1228	VIKA
918-920	CARONWYN	984-986	ELAETH	1188-1190	SEORAIS	1229-1232	VIVIAN
921-923	CEINLYS	987-989	EURFYL	1257-1261	WENDA	1233-1236	VOIRREY
1008-1110	GAEL	990-992	ELLAN	1262-1265	WYNNE	1237-1240	VORGELL
1111-1113	GENEVIEVE	993-995	EURWYN	1266-1269	YALE	1241-1244	VENETIA
1114-1116	GRUACH	996-998	EILWEN	1270-1273	YSBAL	1245-1248	VANORA
1117-1119	GRADH	999-1001	ELWYN	1274-1277	YSEULT	1249-1252	VALA
1120-1122	GREINE	1002-1004	FIONNLA	1278-1281	ZAIRA	1253-1256	VANNIN
1123-1125	GENETH	1005-1007	FIONNA	1282-1286	ZINNA		
1126-1128	GLYN	1129-1131	HURLEY				
1145-1147	INNES	1132-1134	HYDD				



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

TRATTO DA:

Druidi Compendio di Barani Marco "Gotrek"

FONTI DEL FILE:

Siti internet dedicati alla cultura dei Druidi e Celti

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 standardi, 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)

