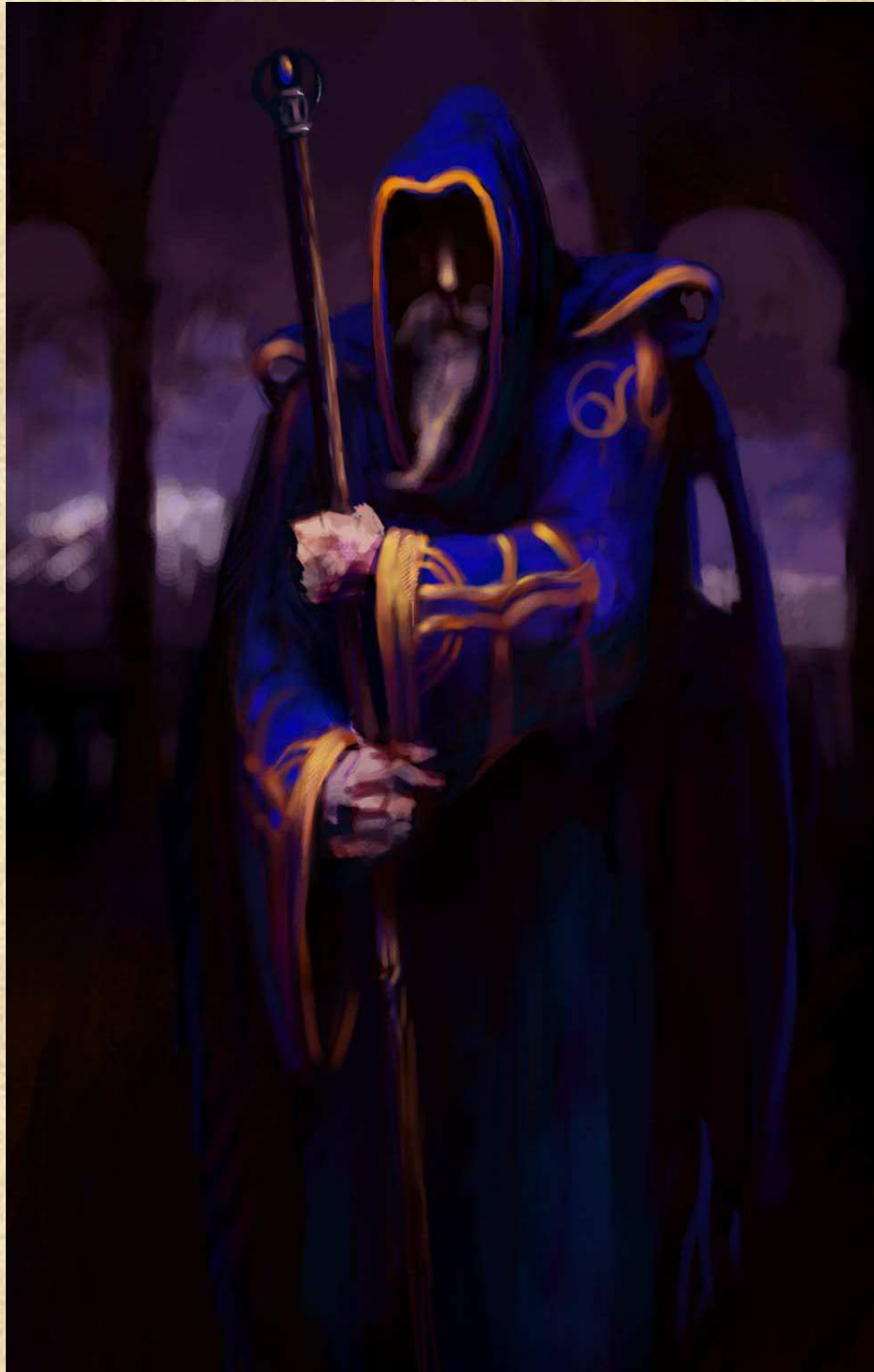


LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

PRESENTA

DRUIDI



CARRIERE DIVINATORIE

COMPENDIO PER
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

- 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%	+5%	+10%	+10%

Profilo Secondario

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

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

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

Ferri del Mestiere: Vestiti medi, Ossidini 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

Tempo in Preghiera: 2 Anni almeno

Tempo d'Apprendimento: 2 Anni almeno

Quando un giovane Druido decide di intraprendere la vita da veggente, sa che lo attende una vita molto dura. Durante l'addestramento da Druido, i giovani vengono introdotti alla vita del Veggente, questo perché c'è la consapevolezza che non tutti diverranno druidi sacerdoti nella vita. I rudimenti sono comunque molto pochi, infatti viene detto ai giovani druidi, che il Druido Veggente per i primi anni, opera preghiere e precetti agli Dei, questo per farsi perdonare il mancato accesso alla vita clericale. Durante questi anni (almeno 2), il Druido Veggente viaggia in zone lontane dalle proprie terre, questo per impedire che conoscenti o parenti interferiscano con questo sacrificio. Solitamente si auto-escludono dal mondo, ritirandosi sui Picchi della Bestia o all'interno della foresta di Sherwald. Qui costruiranno un piccolo tempietto dedicato alla Dea Madre, in questo tempietto comunque verranno venerati anche gli Antichi e gli Dei Minori.

COSTRUZIONE DEL TEMPIETTO PRESSO SHERWALD:

Solitamente un Druido Veggente che sceglie la foresta come elemento di preghiera e studio, costruisce il piccolo tempietto nei pressi di una quercia. Non occorrono ornamenti particolari, ma attorniarli di fiori profumati freschi per le stagioni primaverili ed estive, di fiori essiccati per le stagioni autunnali ed invernali, può essere di aiuto per raccogliere i favori della Dea Madre in primis, poi di tutto il pantheon. Qui egli risiederà in preghiera per almeno 12 ore al giorno, durante le quali, la Dea Madre comparirà al giovane Veggente, nutrendolo e insegnandogli i segreti dell'antica arte della divinazione. Il giovane imparerà i segreti racchiusi in sassolini, legnetti e ossicina che lanciate sul terreno, ad un occhio qualunque lasciano indifferenti, mentre un occhio esperto può predirne il futuro prossimo. Questo periodo di preghiera e di mantenimento del piccolo tempio, ha una durata minima di 2 anni. Allo scadere del 2° anno di preghiera, durante la prima notte di luna piena, successiva alla scadenza, il giovane Veggente, dovrà eseguire una richiesta di accettazione alla Dea, se l'esito sarà positivo, il giovane diverrà Druido Veggente. Il riconoscimento sarà automatico per le genti che lo incontreranno, infatti comparirà una specie di tatuaggio a forma di ghirlanda di fiori, sulla mano destra. Se la prova darà un esito negativo, il giovane dovrà continuare nella preghiera, per un lasso di tempo deciso dalla Dea Madre.

COSTRUZIONE DEL TEMPIETTO PRESSO I PICCHI DELLA BESTIA:

Qui la situazione è un po' più difficile ed impervia, infatti i templi sui Picchi della Bestia, si possono erigere dove sussista la situazione alberi più fiume. Sui picchi della bestia esiste o presso le cime, costantemente innevate o presso la vallata. Nella parte centrale dei monti la situazione è più difficile da trovare, non tanto per la conformazione dei monti rocciosi, ma per l'esistenza di creature che non lascerebbero il tempo al Druido per chiudersi in preghiera,

anche con l'aiuto della Dea. Il Tempietto deve avere le stesse caratteristiche di quello descritto nella foresta di Sherwald con la sostituzione della quercia con il faggio, il nocciolo ecc...

PROVA DI DIVINAZIONE:

La *Prova di Divinazione* si esegue sulla *Volontà* del personaggio, in caso di fallimento si deve calcolare il numero di anni che occorrono al giovane per essere proclamato Druido Veggente. In caso di successo, il Druido viene incoronato Veggente dalla Dea, comparirà immediatamente il tatuaggio della corona di fiori e guadagnerà una +10% al talento Divinare. Se un giovane Druido diviene Veggente dopo un fallimento, non avrà il bonus aggiuntivo all'abilità.

RIASSUNTO DELL'ESITO DELLA PROVA DI DIVINAZIONE:

Se il giovane Druido diviene alla prima prova Veggente, guadagna un bonus aggiuntivo all'talento Divinare di +10%

Se il giovane Druido diviene alla seconda prova Veggente, non guadagna nessun bonus aggiuntivo al talento Divinare

FALLIMENTO CONTINUO

Se il giovane Druido fallisce per due volte la *prova di divinazione*, deve abbandonare questo ramo, delle carriere dei Druidi. Proseguire senza l'accettazione della Dea Madre, lo fa divenire immediatamente un *Ciarlatano* e un lancio sulla *Tabella di Rhya Dea Madre* (vedi - *Druidi Compendio*)

DOPO LA PROVA

Successivamente alla Prova, il giovane Druido Veggente inizierà la divinazione per le strade, questa può risultare molto ostica in stati come Estalia, Impero e Kislev, per citarne alcuni, infatti la mentalità di queste nazioni verso un certo tipo di divinazione è molto scettica, solitamente non passa molto tempo, che un cacciatore di streghe si occupi del veggente. In Bretonnia ed in Albione, sono molto tollerati, infatti non è difficile che uno di questi sovrani, abbia nel suo castello almeno un Indovino ed un Veggente. Gli anni per farsi le ossa sono 2, solitamente il giovane in questo lasso di tempo, si affianca ad un Veggente più anziano, lasciandolo dopo almeno 2 anni passati insieme.



- 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, Cartomanzia, Vista Eccellente

Ferri del Mestiere: Vesti Nobiliari, Legnetti Divinatori, Bastone (2mani), Carte Divinatorie

Entrate di Carriera: 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

Tempo d'Apprendimento: 3 anni

Dopo alcuni anni passati per le strade, i Veggenti scelgono di diventare Indovini nel caso gli venga proposto.

Infatti può capitare che una predizione azzeccata, a qualche personalità possa far cambiare vita al veggente.

La vita dell'Indovino di corte per i primi tempi, non è molto facile, ma a questo il Veggente dovrebbe essere abituato.

Nelle corti reali, vi sono più indovini di corte, ma solo uno affianca nelle decisioni il Re, solitamente gli altri fungono da consiglieri stessi dell'indovino. Per divenire l'indovino reale, bisogna acquisire particolare fiducia da parte del reale, solitamente con consigli che possono anche essere differenti da quelli dell'attuale indovino, il quale non dovrà compiere atti di belligeranza nei confronti dell'oppositore, ma raccogliergli i consigli. Se un indovino per proprio egoismo personale, dovesse uccidere o compiere atti malvagi verso un altro druido indovino, l'AdG dovrà lanciare un evento sulla **tabella di Rhya Dea Madre**. L'esito sarà immediato, comunque vada l'indovino dovrà abbandonare la carriera, dando le proprie dimissioni anche senza nessuna apparente motivazione. Quando un indovino reale viene sostituito dal reale, solitamente abbandona la corte, evitando di proporsi ad altri reali, ma diventerà indovino da campo, lavoro più rischioso, ma per i più bravi un po' più redditizio del precedente. Quando un giovane indovino entra alla corte, viene presentato agli altri indovini (se ve ne sono) ed all'indovino del Re. Questi lo seguirà negli studi, elargendogli anche consigli su come utilizzare questo potere. Questi studi si eseguiranno al mattino, mentre al pomeriggio, verrà incaricato di alcuni compiti di pulizia o di aiuto ad altre personalità, come ad esempio, portare leggio e materiale da scrivere, al poeta di corte, che solitamente cammina per i torrioni ed i giardini del palazzo o castello cercando l'ispirazione.

Al termine di tre anni di studio e duro lavoro, il Druido Veggente dovrà sostenere la **prova di passaggio**.

PROVA DI PASSAGGIO:

La Prova di Passaggio si svolge solitamente nelle mattinate primaverili di luna nuova, il personaggio dovrà eseguire una Prova di Volontà, per poter accedere al potere divinatorio.

Se la prova fallisce con uno scarto massimo di +10%, il personaggio potrà ritentare il mese successivo

Se la prova fallisce con uno scarto massimo di +11% in poi, il personaggio dovrà abbandonare la corte, trovarne un'altra o diventare Veggente o Druido Indovino da Campo.

Se la prova fallisce anche al 2° tentativo, il personaggio dovrà abbandonare la corte, potendo trovarne un'altra o diventare Veggente o Druido Indovino da Campo.

Se la prova riesce con un risultato del dado massimo del 5% il personaggio affiancherà immediatamente l'indovino del re, che dopo un anno, abdiccherà in favore del personaggio.

Se la prova riesce con un risultato del dado massimo che va dal 6% al 10%, il personaggio diverrà Indovino di Corte, con la possibilità di entrare nelle grazie del sovrano, nel corso del tempo.

Se la prova riesce con un risultato del dado massimo che va dal 11% in poi, il personaggio è un comune Indovino di Corte,

faticherà non poco per impressionare il proprio sovrano, per divenire un giorno il suo indovino di fiducia.

DIVENTARE INDOVINO DI CORTE:

Quando il personaggio riesce a diventare Indovino di Corte, automaticamente smette di prestare servizio di servitù al palazzo o castello del re. Ottiene libero accesso alla biblioteca, alla sala della musica, alla sala delle armi e alle sale della cura. Qui potrà continuare i propri studi, anche se il suo compito principale rimane quello di predire il futuro, a chiunque della corte lo richieda (personaggi alto locati), perdere tempo con previsioni alla servitù, potrà farlo passare sotto una cattiva luce per gli abitanti della corte. Questo perché chi popola maggior mente i castelli o i palazzi dei Re, non sono gente druidica, ma abitanti umani dell'Isola.

Durante la permanenza alla corte, imparare abilità non proprie, non comporta l'esborso di 200 punti esperienza, ma solamente 100 punti esperienza, questo perché l'influenza che esercita l'Indovino è molto grande all'interno del palazzo. Egli avrà la possibilità di imparare segreti di stato o di capire i vari sotterfugi che i governanti applicano tra di loro. L'indovino più importante del regno di Albione, rimane quello che serve alla corte del Re dell'Isola (Re Artois), tutti gli altri regni seguono principalmente gli editti del regno, applicando successivamente proprie leggi agli abitanti. Gli abitanti del popolo druidico, hanno anche loro i propri regnanti, anche se in un numero minore. L'Indovino di Corte ha accesso a quasi tutte le stanze del palazzo, tranne per le personali del Re e dei suoi famigliari, solo diventando l'Indovino preferito del Re, si potrà avere libero accesso a queste stanze, solo quando sono occupate e su richiesta del Re o dei famigliari.

Un Indovino di Corte, affinerà la propria tecnica di divinare tramite la cartomanzia (vedi - *Background*).



- 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 affiliarsi 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, Sfera Divinatoria, Ossicini di Predizione

Entrate di Carriera: Druido Veggente, Druido Indovino da Campo

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

Tempo d'Apprendimento: 3 Anni

Diventare Indovino da Campo, offre una maggior possibilità di conoscere e farsi conoscere sul territorio dove si pratica. Solitamente riuscire a diventare Indovino da Campo, richiede una buona parlantina e una particolare abilità nella divinazione. Quando un Veggente prova a diventare un indovino, dovrà sostenere una prova di divinazione (vedi - *Sotto*), con il capo del campo o della comitiva, provando a leggere qualcosa del passato dell'uomo, più è convincente, più ampie possibilità di riuscita ci sono.

Quando invece è un indovino che ha lavorato presso la corte di un reale, non occorrono prove, siccome la fama dell'indovino lo precede; anche nel caso sia stato un indovino consigliere. Le parcelle degli indovini da campo, sono abbastanza a buon mercato, nel caso siano stati solo Veggenti, altrimenti sono più alte. Un campo nomade o una compagnia in viaggio, possono ottenere un buon ritorno economico, nell'aver al proprio interno un indovino, infatti possono sfruttare l'evento per rivendere mercanzia.

La divinazione in uso negli indovini da campo, oltre a quella delle carte è la sfera di cristallo (vedi - *Background*).

PROVA D'INGRESSO AL CAMPO:

Il personaggio esegue una **prova di volontà**, con un bonus del +15% se era un indovino di corte, altrimenti il bonus è del +5%. Successivamente dovrà riuscire in una prova d'intelligenza con i seguenti risultati:

Se la prova riesce con un risultato del dado massimo del 5%, il personaggio descrive con particolare precisione alcuni punti fondamentali dell'individuo.

Se la prova riesce con un risultato che va dal 6% al 20%, il personaggio descrive con precisione solo alcuni punti fondamentali della vita dell'individuo.

Se la prova riesce con un risultato che va dal 21% al valore della caratteristica Intelligenza, il personaggio riconosce a grandi linee solo i punti fondamentali della vita dell'individuo

Se la prova fallisce con un risultato del +/-10%, il personaggio intravede qualcosa della vita dell'individuo per il resto dovrà cavarsela con una buona recitazione (prova di Simpatia +10%).

Se la prova fallisce con un risultato del +/-11% al 25%, il personaggio non vede nulla, dovrà cercare di tirare a caso. Se il PG è intelligente proverà ad indovinare la vita comune di un uomo da campo, non entrando nello specifico, altrimenti subirà una penalizzazione del -10% descrizione delle prove:

Se la prova fallisce di oltre il 25%, il veggente/indovino, verrà allontanato tra gli insulti del campo.

BACKGROUND

DIVINARE E PREDIRE IL FUTURO

L'arte del saper divinare e predire il futuro, ha da sempre affascinato gli uomini e non solo. Vi sono alcuni individui che utilizzano varie tecniche per predire il futuro, alcune di esse vengono illustrate qui sotto, perché risultano essere quelle più utilizzate dai divinatori druidici. Alcune di esse necessitano di abilità o talenti particolari per poterle comprendere l'esatto significato.

LEGNETTI DIVINATORI

I legnetti utilizzati per la divinazione, sono ricavati dalla corteccia del Faggio (*vedi - Druidi Compendio*), ritenuto dal popolo druidico l'albero cosmico. Proprio per questa particolare affinità con il cosmo, il faggio è la congiunzione tra gli Dei, il cielo e la terra. I 3 legnetti hanno la lunghezza di alcuni centimetri, racchiusi all'interno di un sacchetto. Il divinatore apre il sacchetto lanciando sul tavolo alcuni legnetti, le posizioni questi, generano i così detti eventi futuri. Prima di rivelare gli effetti dei legnetti, eseguire la Prova di Divinazione (sotto).

EVENTI DEI LEGNETTI DIVINATORI:

D10	Posizione	Evento	Descrizione
1	3 legni incrociati	Nefasto	Indicano le grosse difficoltà che il gruppo o l'individuo incontreranno sul loro cammino, queste verranno superate con un sacrificio molto alto (un PG ferito gravemente o il furto o la perdita di un oggetto molto importante ecc..)
2	2 legni incrociati 1 legno singolo	Difficoltà	Indicano al gruppo o all'individuo le difficoltà che possono incontrare sul loro cammino, queste verranno superate con qualche piccola conseguenza (Perdita dell'equipaggiamento, scontri molto rischiosi)
3	3 legni singoli orizzontali perpendicolari tra loro	Facile	Indicano un cammino tranquillo al gruppo o all'individuo, incontreranno facilità nel passare in un tratto di strada o acquisire informazioni.
4	3 legni singoli sparsi casualmente	Normale	Indicano un viaggio o un raccogliere informazioni, con le normali difficoltà di sempre, ma con il successo che arriverà a breve.
5	2 legni sparsi casualmente 1 Legno caduto per terra	Morte	Indica la morte di un PG o di qualcuno caro a lui/loro (animali da trasporto, PNG, PG ecc..), non è dato a sapersi ma l'evento è imminente (1 mese). Troveranno difficoltà per le informazione, rischiando per esse la vita stessa.
6	3 legni che formano H	Bivio	Indica il cambiamento imminente (2-3 mesi) di vita o di obiettivo. Verrà detto che lasceranno la strada vecchia per una nuova, inizialmente avranno difficoltà ma poi troveranno il successo.
7	3 legni che formano N	Falsità	Indicano una proposta o la possibilità di cambiare vita facilmente. Questo si rivelerà una scelta sbagliata, portando i PG verso la rovina, procurando loro problemi finanziari e di credibilità con la gente.
8	3 legni che formano un A	Fortuna	Indicano un imminente successo, per un lavoro, una raccolta di informazioni, il compimento di una missione, questo avverrà in un lasso di tempo di 6 mesi.
9	3 legni verticali perpendicolari tra loro	Molto Facile	Indicano un ottenimento molto facile, per denaro, informazioni, lavoro ed anche la fortuna di cavarsela in qualche trabocchetto o altro durante una missione (3 mesi per il compimento).
10	3 legni che formano un A rovesciato	Sfortuna	Indicano che tutto quello che richiedono come lavoro, denaro, informazioni o anche parte di missioni o avventure, possa venir rallentato o compromesso da questa imminente sfortuna che colpirà il gruppo o PG.

OSSICINI DIVINATORI

Al contrario dei legnetti divinatori, gli ossicini possono essere di qualsiasi creatura e forma, chiaramente più piccoli sono, meglio li si trasporta, altrimenti occorrerebbe dissotterrare cadaveri o capitare in campi dove le carcasse animali o umane sono all'ultimo stadio. Il loro utilizzo è molto semplice, il divinatore sfregnerà tra di loro le ossa, queste genereranno una fine polverina bianca, successivamente egli entrerà in contatto con gli Dei, iniziando a scrivere alcuni simboli per terra, ripresi dalla trance, il divinatore svelerà il contenuto delle scritte. Per poter utilizzare i legnetti, bisogna effettuare una *Prova di Divinazione*.

CARTE DIVINATORIE

Un altro elemento chiave della divinazione è l'utilizzo delle carte per la divinazione. Queste carte combinandosi tra loro, formano un quadro completo sulla vita futura o immediata del PG o del gruppo che lo richiede. Sotto vengono indicate le dieci carte tipiche della divinazione druidica, contando che anche altri veggenti appartenenti a popoli lontani, utilizzano anche più carte, ma il loro utilizzo è quasi lo stesso. Prima di rivelare l'esito della lettura eseguire la Prova di Divinazione (sotto),

EVENTI DELLE CARTE DIVINATORIE:

D10	Simbolo	Significato	Descrizione
1	1 Cuore al centro di una corona di fiori	Amore di Rhya	Indica un evento fortunato al richiedente, questo otterrà un beneficio immediato (max 3 mesi) nell'amore e nel contatto con la gente, uno di questi eventi cambierà il corso della sua vita.
2	1 Testa di Cervo infilzato da Spada	Avversità	Indica che entro breve tempo (max 3 mesi), alcune avversità si abatteranno in campo lavorativo, questo riguarda anche missioni o avventure che si sta partecipando.
3	1 Corvo appollaiato sui cadaveri di una battaglia	Morte	Indica che una morte imminente sta per colpire un tuo caro entro un lasso di tempo non breve (max 6 mesi). Per cari si intendono anche gli animali da tiro per carri ecc...
4	1 Nave su di un fiume nero	Riuscita	Indica il passaggio positivo di alcune difficoltà (piccole o grosse), il successo porterà un periodo di ottimismo, questo accadrà nell'imminente (max 2 mesi).
5	1 Tavola Ogham scritta	Fortuna	Indica un successo imminente (max 2 mesi), con un ritorno economico e di notorietà buono.
6	1 Torre	Coraggio	Indica la fermezza delle tue idee, incoraggiando a seguirle perché porteranno il gruppo verso eventi nell'immediato positivi.
7	1 Serpente dentro ad un Teschio	Delusione	Indica la cocente delusione che si subirà, può riguardare promesse mancate o un insuccesso di una missione, ma riguarda anche lavoro e denaro.
8	1 Giullare di corte	Follia	Indica uno squilibrio personale in atto, questo può portare fortuna o sfortuna a seconda del momento che questo avvenimento accadrà (max 1 mese). Occorre riordinare le idee e riorganizzarsi.
9	2 Amanti	Unione	Indica un incontro inatteso, che porterà ad amicizie molto forti, matrimoni o fidanzamenti, sotto il profilo finanziario, irrobustimento del capitale, lavori o avventure portate a buon fine con ricchi guadagni.
10	1 Medico	Malattia	Indica che entro breve tempo (max 1 mese), una persona vicina si ammalerà. Per il lavoro o il denaro questo indica alcune difficoltà nell'incassare o esprimere le proprie qualità.

COMBINAZIONE DELLE CARTE:

Vi sono due modi per applicare il significato delle carte, il più veloce è quello a carta singola, si mescola il piccolo mazzo e si fa estrarre una carta (lanciare il D10). La carta estratta indicherà il futuro prossimo.

L'altro metodo è quello della divinazione vera e propria. Chi richiede i servizi del divinatore, estrae 3 carte e le posiziona così come vengono estratte sul tavolo, orizzontalmente da sinistra verso destra.

La prima carta partendo da sinistra indica, il tema della domanda rivolta

La seconda carta quella centrale indica, gli avvenimenti di cui si deve tener conto

La terza carta la prima a destra, indica la soluzione finale o l'avvenimento.

Nota per l'AdG: Tutte le carte si possono combinare, devi tener conto prima dell'esito della tabella di divinazione (sotto), poi combini la singola o le tre carte, creando un discorso sensato che a seconda dell'esito della tabella, deve comunque accadere.

SFERA DIVINATORIA

Questo mezzo di divinazione è il più usato tra gli Indovini da Campo, solitamente questa divinazione si esegue in un tendone, stanza o carrozzone illuminato da un paio di candele a bordo tavolo, mentre vengono bruciati alcuni incensi. A seconda dell'esito della tabella di divinazione (sotto), la sfera si illumina rivelando al divinatore il futuro prossimo o immediato del richiedente.

Nota per l'AdG: Qui occorre una particolare bravura nel narrare gli eventi che vengono visualizzati, osservando l'esito della tabella di divinazione, imbastendo una credibile riuscita o meno degli eventi.

DIVINAZIONE

Quando un Veggente, Indovino di Corte o di Campo provano a divinare bisogna tener conto di alcuni passaggi fondamentali, racchiusi nella formula descritta qui sotto.

Prova di Divinazione

Il divinatore deve eseguire una Prova di Volontà per entrare in contatto con l'essenza spirituale, sommargli eventuali bonus delle abilità e talenti inerenti (Divinare o Cartomanzia quest'ultima solo se si utilizzano le carte). Se la prova fallisce il divinatore deve lanciare i dadi sulla *Tabella Divinatoria 2*. Se la prova riesce, il divinatore deve eseguire una prova d'intelligenza, un fallimento comporta un lancio sulla *Tabella Divinatoria 2*. Se la prova riesce lanciare il dado sulla *Tabella Divinatoria 1*, potendo spostarsi di +/-1 nella tabella. Successivamente il Divinatore eseguirà una prova contrapposta di Simpatia, con chi gli ha proposto la divinazione, sommando il bonus o il malus dato dalla divinazione stessa

TABELLA DIVINATORIA 1

D10	Attendibilità	Bonus SIM	Descrizione
1	Eccezionale	+35%	La tua predizione è esatta al 100% guadagni un rilancio dei dadi in caso di fallimento alla prova.
2	Incredibile!	+25%	La tua predizione è praticamente esatta, non vedi tutto chiaramente ma molti particolari li hai colti.
3	Molto Buona	+20%	La tua predizione è esatta nei punti fondamentali della vita dell'individuo, se chiede più specificità esegui un'altra <i>Prova d'intelligenza</i>
4	Superba!	+30%	La tua predizione coglie anche tratti dimenticati dall'individuo non sei precisissimo ma rispondi al 90% dei quesiti
5	Discreta	+10%	La tua predizione si basa a grandi linee sugli eventi principali, della vita dell'individuo, sia passati che futuri.
6	Buona	+15%	La tua predizione è esatta in molti punti, lasciando però lacune nello specifico.
7	Ottima	+25%	La tua predizione non è perfetta, ma riesci a cogliere alcuni particolari, futuri e passati che fanno aumentare la stima della persona richiedente.
8	Complimenti!	+10%	Hai centrato molti punti generici della vita dell'individuo.
9	Credibile	+5%	Riesci ad essere credibile, nonostante tu abbia solo intravisto l'elemento chiave che capiterà all'individuo da qui hai costruito eventi anche inventati.
10	Accettabile	0%	Una normalissima predizione, nulla aggiunge o toglie a frasi del tipo "Vedo che a breve ti arricchirai" o "Vedo difficoltà sul tuo cammino". Comunque si riveleranno esatte.

TABELLA DIVINATORIA 2

D10	Attendibilità	Malus Sim	Descrizione
1	Accettabile	0%	Ti è andata bene la divinazione non è riuscita, ma gliela racconti bene, ti convinci che poi non hai poi fallito del tutto. La predizione risulterà inesatta nel futuro dell'individuo, ma tu sarai lontano...
2	Insufficiente	-10%	Appari svogliato e accampi scuse su possibili malori ecc.. che ti riguardano, la predizione è errata e l'individuo uscirà scocciato.
3	Che Scarso!	-5%	L'espressione esce dalla bocca del richiedente, ti ha chiesto una domanda semplice e tu neanche rispondi.. esce arrabbiato. I soldi però sono intascati.
4	Ora mi Arrabbio!	-15%	La predizione è poco credibile, il richiedente si agita mostrando i muscoli. Gli ridai il compenso per calmarlo, infondo hai scherzato!
5	Dammi i miei soldi	-10%	La predizione non viene neanche portata a termine, che il tizio di fronte a te, ha già estratto il coltello, dagli i soldi che oggi ti è andata bene.
6	Molto Scarsa	-15%	Il richiedente è basito da tanta superficialità, ti interrompe dicendo che ha lui una predizione per te se non gli ridai i solidi immediatamente.
7	Tutto Qua!	-15%	Il richiedente ti domanda se hai già finito, infatti gli regali una predizione del tipo troverai la moglie oppure troverai lavoro.
8	Inaccettabile	-20%	Il richiedente sbatte i pugni sul tavolo, per ogni atto della predizione che lui non conoscesse già. Ti propone lo scambio la sua pazienza con i soldi, ti conviene accettare!
9	Pezzente tieni anche questi	-30%	Il richiedente è talmente demoralizzato, da non sapere se arrabbiarsi, ucciderti o deridere se stesso per essere venuto da te! Ti umilia lanciandoti alcuni penny rimastigli in tasca, gridando che puoi tenerti anche quelli.
10	Oltre l'inaccettabile	-35%	Ecco hai detto una grossa balla! Il richiedente ti attacca.



1° Edizione: Aprile 2007

Autore, Grafica e Impaginazione: Barani Marco "Gotrek" gotrek@wfrp.it

TRATTO DA:
Druidi Compendio di Barani Marco "Gotrek"

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)