

Naturdyrkan & Druider

Naturdyrkan

Långt innan man börja tillbe gudar så levde det olika stammar på slätterna och djupt inne i de mytomspunna skogarna. De levde på det som naturen gav dem och de tillbad även naturen. Vissa personer blev ledare över stammarna, de brukade kallas druider, de var som en sorts präster men de tillbad inte någon bestämd gud, de tillbad naturen som den var, eller möjligtvis ett högre väsen som var skapare av naturen och världen, denna varelse som av många senare kom att kallas skaparen, de dyrkade detta väsen och bad om hjälp i nöd. Det finns fortfarande dessa typer av präster, ofta kallade druider, men nu för tiden är de ensamma män eller kvinnor som har gett sig ut i naturen för att leva ett för det mesta ensamt liv tillsammans med djuren. De kan ibland vara ledare för en grupp med folk som lever i naturen, tex. alver. De kan nyttja magiska krafter som andra inte kan och det är detta som ger dem den statusen som de har fått.

Druider

Raserna som kan rollspelas är *människor*, *alver*, *halvlängdsmän*, *halvalver* och *dvärgar*. Dock kan även andra raser ha yrket druid.

En druid är en präst som tillber en naturgud, eller något annat högre väsen som inte måste vara en gud, i alla fall inte enligt druiderna. De lever sina liv i skogar där de lär sig det mesta som finns att lära sig om naturen. De tycker inte så mycket om städer och vill inte att man ska skada djur eller natur om det inte är nödvändigt. De brukar ofta ha något skogslevande djur som familj (hjälpreda) och dessa är deras enda riktigt trogna vänner.

Yrkesfärdigheter för druider:

Botanik, Fiska/Jaga, Första hjälpen, Gömma sig, Kamouflage, Klättra, Lyssna, Läkekonst, Läkeörtskunskap, Lärdomsfärdighet(naturrelaterat), Orientering, Smyga, Spå väder, Spåra, Zoologi, Överlevnad, Vapenfärdighet(Närstridsvapen/Avståndsvapen)

Yrkestabell för druider

YrkesNivå	Äventyrspoäng	KP/YN	SK/YN	SPI/YN
Amatör	0-180	Grund	Grund	Grund
Lärling	181-400	2T6+3	1T2	1T4+3
Utövare	401-1000	2T6+4	1T2+1	1T6+4
Mästare	1001-2100	2T6+5	1T3+1	2T4+4
Legend	2101-3200	2T6+6	1T2+2	2T6+4
+1	+4200	2T6+7	1T3+2	2T6+4

För att spegla det att Druider har en stark koppling till det övernaturliga och okända, så har varje bön eller ceremoni druiden lägger/genomför en kostnad i SPI poäng. Ju starkare koppling Druiden har till naturen, desto fler böner och ceremonier kan han/hon genomföra. Detta visar sig i att Druiden får fler SPI poäng då han/hon stiger i yrkesnivå för Druid. Druiden återvinner SPI poäng på samma sätt som en Trollkarl - genom vila. Det är inte ovanligt att Trollkarlar (Magiker) och Druider kan komma i luven på varandra.

Restriktioner och modifikationer

En druid får använda lätta närstridsvapen, lätta kastvapen, lätta avståndsvapen och medeltunga avståndsvapen. Han får ha samma sorts rustningar som en präst.

Druider och Böner

Som andra typer av religioner så kan även druider be de högre makterna om hjälp i form av böner, men detta är väldigt ovanligt då Druider sällan har något till övers för Gudar och Gudstro.

Druider och dess magi ~ Naturens Väsen

Till skillnad från Trollkarlar (Magiker) som direkt påverkar den fysiska världen genom att få elektroner, molekyler och materia att bete sig som de vill, så får Druiderna hjälp av naturens Väsen. Dessa naturens Väsen har funnits sedan tidernas begynnelse och de tar form som små varelser i obskyra färger, med stora näsor och öron, och seniga lurviga kroppar. En trädrot som snurrar sig runt benet på en angripare mot Druiden, är egentligen ett samarbete mellan ett gäng av dessa naturens Väsen, som pustande och stänkande snurrar roten runt angriparens fot. Givetvis behöver de inte göra detta, det räcker att de bara är närvarande, men eftersom de är så leksamma, blir även detta att hjälpa Druiden en lek. De har inga egentliga fysiska kroppar och kan således inte i normala fall ses av en vanlig dödlig varelse. Det är enbart intelligenta varelser med en extremt, med betoning på extremt, stark koppling till naturen och dess komplexa och fullständiga renhet som kan få kontakt med Naturens väsen. Det är dock vanligt att dessa Väsen visar sig för barn i smååldern då man ännu icke har blivit besudla av ett eget begär efter plats i världen. Ett ensamt jollrande barn i en barnvagn kan mycket väl få se ett av naturens Väsen som skojar och busar med dem. De flesta barnen slutar dock att "se" naturens Väsen vid en ålder av 5 år. Hjärnan blockerar helt enkelt "synen" eftersom detta enligt deras föräldrar inte är riktigt/troligt/rimligt. Dock finns det de barn som fortfarande är öppna för naturens Väsen långt upp i åldrarna. Ju starkare koppling barnen får till naturen och dess betydelse för världen, desto mer talar för att de en dag tar steget till att bli en av naturens beskyddare, en Druid. Inte sällan upptäcks dessa barn av äldre Druider som ser barnens kapacitet för att kunna bli Druider. Den äldre Druiden tar, om det är möjligt och om han/hon har tid, ett barn till sin lärjunge för att leda barnet på den rätta vägen.

Böner och "Krafter" inom Naturdyrkan

Här följer nu en beskrivning på några förslag utav böner som druider kan be naturens Väsen att utföra för henne/honom. Tänk på att naturens Väsen inte behöver utföra någon fysisk handling för att det skall hända något - de räcker att de är närvarande. Dock måste de vara närvarande under hela den tid som en bön skall vara aktiv. Exempelvis så kanske ett av naturens Väsen sätter sig på Druidens axel och samtidigt påbörjas förvandlingen till en skräckinjagande björn med fraggdbeklädda huggtänder. När sedan den lilla lurviga parveln hoppar av, så återgår Druiden till sitt normala jag.

1. Djurhamn	6. Rena	11. Väderkontroll
2. Skogsvandrare	7. Regenerera	12. Återuppliva
3. Skogens öron och ögon	8. Frammana djur	13. Naturens Gåvor
4. Låka varelse	9. Tyda djur	
5. Naturens välsignelse	10. Fängsla	

1. Djurhamn

Typ: Naturbön

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Olika

Inledande fras: "Vår kropp har begränsningar, giv mig en annan."

Druiden sträcker armarna mot skyn, uttalar orden och börjar sedan förvandlas till det djuret han bestämmer sig för. Han kan förvandla sig till landlevande som utövare, landlevande och vattenlevande som mästare och landlevande, vattenlevande och flygande varelser som legend.

I djurform får han djurets *Sty*, *Fys*, *Smi* och *Sto*, hans *Int*, *Spí* och *Psy* är densamma, *Kar* används inte. Han kan använda alla djurets färdigheter och de av sina egna som går att använda i djurform, han kan inte tala och kan därför inte använda några böner. *SL* bestämmer statistik för varelsen.

Amatör: - Ingen effekt.

Lärling: - Ingen effekt.

Utövare: 20 Druiden kan förvandla sig till en varelse med *sto* 5-8 i upp till 1 timme.

Mästare: 25 Druiden kan nu förvandla sig till varelser med *sto* 3-15, varaktigheten är upp till 5 timmar.

Legend: 30 Nu kan han förvandla sig till varelser med *sto* 1-30, varaktigheten är så länge som han vill.

2. Skogsvandrare

Typ: Naturbön

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Olika

Inledande fras: "Låt mig få röra mig fritt i ditt välde."

Besvärjelsen gör att de som får den kan röra sig med dubbel hastighet och helt spårlöst under varaktigheten, så länge som de befinner sig i skogar eller andra platser med tät vegetation. Naturens Väsen kommer att flytta på grenar och andra naturliga hinder för att snabba upp resan, visa kortaste vägen till målet o.s.v.

Amatör: 2 Påverkar druiden själv i 1T6 + 10 minuter.

Lärling: 4 Samma som Amatör, men under 2T10 + 30 minuter.

Utövare: 8 Påverkar Druiden och/eller ytterliggare en varelse, under maximalt 1 timme.

Mästare: 10 Påverkar Druiden och/eller maximalt 4 andra varelser, under maximalt 5 timmar.

Legend: 12 Påverkar Druiden och/eller maximalt 8 andra varelser, under maximalt 1 dygn.

3. Skogens öron och ögon

Typ: Naturbön

Räckvidd: Olika

Varaktighet: Olika

Inledande fras: "Du mäktiga skog, giv mig ditt beskydd."

Denna besvärjelsen fungerar endast om druiden är på ett ställe med mycket växtlighet, tex. skogar mm. Växterna i omgivningen varnar de som påverkas av besvärjelsen om någon fiendlig kommer inom ett visst område. Den varnar genom att grenar kittlar i ansiktet, löv rasslar och döda grenar bryts.

Amatör:	3	Besvärjelsen påverkar druiden och en till för varje YN under 2 timmar och varnar om någon fiendlig kommer inom Spi.5 meter.
Lärling:	6	Som ovan fast 2 st/YN under 6 timmar och varnar om någon kommer inom Spi.10 meter.
Uttövare:	8	Som ovan fast alla vänligt sinnade inom Spi/2 meter, varnar om någon kommer inom Spi.20 meter.
Mästare:	10	Som ovan fast alla vänligt sinnade inom Spi meter, varnar när någon kommer inom Spi.100 meter.
Legend:	13	Som ovan fast alla inom Spi.5 meter, utvalda av druiden, varnar när någon fiendlig kommer inom Spi.100 meter, döljer också de som besvärjelsen påverkar med buskar och vegetation så att varelser som kommer nära inte ser dem om de inte lyckas med ett Finna dolda ting slag med ~5, detta fungerar dock endast om man är stilla.

4. Låka varelse

Typ: Naturbön

Räckvidd: Personlig/Beröring

Varaktighet: Omedelbar

Inledande fras: "O du underbara natur, skona denna din heliga skapelse."

Druiden lägger sina händer på den skadade och uttalar orden, hans händer börjar lysa med ett vitt ljus och han läker den skadade varelsen. Fungerar enbart på fysiska skador som blödningar, brutna ben o.s.v, dock inte avhuggna armar mm. För detta se Regenerera.

Amatör:	X	Druiden läker X KP, dock maximalt 5 KP/varelse/dygn.
Lärling:	X	Druiden läker X KP, dock maximalt 15 KP/varelse/dygn.
Uttövare:	X	Druiden läker X KP, dock maximalt 30 KP/varelse/dygn.
Mästare:	X	Druiden läker 2xX KP, dock maximalt 50 KP/varelse/dygn.
Legend:	X	Druiden läker 2xX KP, dock maximalt 100 KP/varelse/dygn.

5. Naturens välsignelse

Typ: Naturbön
Räckvidd: Personlig/Beröring
Varaktighet: Olika

Inledande fras: "Hjälp mig att lyckas du allsmäktige."

Druiden eller den/de förtrollade får hjälp att lyckas med fysiska handlingar som han/hon/de utför. För att denna bön skall ge effekt krävs att den/de som Druiden vill påverka skall vara i sinne och harmoni med naturen. Att vara i harmoni med naturen betyder att man inte har några tankar på att medvetet förstöra/skada/döda något levande eller i naturen (träd, buskar eller blommor o.s.v.). Med fysisk handling menas givetvis sådant som att hoppa, men även sjunga räknas som en fysisk handling. Att försöka beräkna avancerade matematiska formler är inte en fysisk handling. Ber Druiden samma bön eller annan YN för samma bön, för sig själv eller för annan varelse, så försvinner effekten av den tidigare Naturens välsignelse direkt. Man kan således inte lägga 10 Amatör nivå på sig själv för att få +33 på nästa fysiska handling.

Amatör:	4	Druiden får +3 på nästa fysiska handling
Lärling:	10	Druiden får +3 på fysiska handlingar och +2 i förflyttning under 1 minut.
Uttövare:	13	Druiden får +6 på fysiska handlingar och +3 i förflyttning under 5 minuter.
Mästare:	16	Druiden får +8 på fysiska handlingar och +4 i förflyttning under 15 minuter, eller så får en annan varelse/person samma effekt som en Druid på Lärling nivå.
Legend:	19	Druiden får +9 på fysiska handlingar och +5 i förflyttning under 30 minuter, eller så får en annan varelse/person samma effekt som en Druid på Uttövare nivå.

6. Rena

Typ: Naturbön
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Inledande fras: "Rena detta o herre, så vi kan äta i frid från fara."

Besvärjelsen renar mat och dryck från allt som inte ska vara där, även gifter. Grumligt vatten blir klart och fint. Infekterat kött blir rent på bakterier o.s.v. Tänk på att Druiden inte kan vända processen på kött som har börjat ruttna, det blir givetvis rent på bakterier, men smaken är vedervärdig.

Amatör:	2	Bönen renar 1 T+4 portioner mat och dryck.
Lärling:	3	Renar 1 T+2 portioner.
Uttövare:	4	Renar 2 T+4 portioner.
Mästare:	7	Renar maximalt SPI/2 antal portioner.
Legend:	10	Renar maximalt SPI antal portioner.

7. Regenerera

Typ: Naturbön
Räckvidd: Personlig/Beröring
Varaktighet: Olika

Inledande fras: "Återskapa det som oss tidigare givits."

Druiden tar naturens krafter till hjälp för att återskapa förlorade kroppsdelar. Tiden för tillväxthastigheten skall dubbleras om det icke är Druiden själv, fyrdubbla om den varelse som skall Regenereras inte är i harmoni med naturens Väsen. Således, är personen destruktiv av sig mot naturens skapelser, såsom att man ofta dräper andra varelser för nöjes skull (Krigare, Trofejägare mm), hjälper naturens Väsen denne varelse med viss avsky och väldigt stor motvilja.

Amatör:	12	Kan få en kroppsdel att börja att återskapa sig med en tillväxthastighet av 1/20 av dess ursprungsstorlek per dygn.
Lärling:	18	Samma som för Amatör, men med en tillväxthastighet av 1/10.
Utövare:	25	Samma som för Amatör, men med en tillväxthastighet av 1/5.
Mästare:	29	Samma som för Amatör, men med en tillväxthastighet av 1/3.
Legend:	34	Druiden får den önskade kroppsdelens att återskapas på 2T6+10 sekunder, dock under enorma smärtor för den utsatte personen/varelse. Slå ett FYS slag. Ett misslyckat innebär att personen/varelse svimmar under 2T10 minuter. Fummel innebär att personen/varelse hamnar i koma under 1T4+1 dygn.

8. Frammana djur

Typ: Naturbön
Räckvidd: Maximalt SPI meter från Druiden
Varaktighet: 10 x YN minuter
Inledande fras: "Skänk mig din skapelse, som hjälp i nöden."

Druiden kan frammana ett djur (egentligen finns djuret redan någon annanstans i skogen, men transporteras ditt av naturens Väsen på mycket kort tid) som han/hon känner till. Tiden det tar innan djuret dyker upp är 2T6 sekunder, då plötsligt djuret bryter fram genom lövmassorna och uppenbarar sig för Druiden. De djur som kan frammanas är däggdjur, fåglar, fiskar och kräldjur, där grundegenskaperna inte får överskrida de normala värdena för djuret. För att denna bön skall lyckas, krävs ett lyckat Zoologiskt slag för djurarten. Sannolikheten är därmed låg att Druiden försöker frammana ett djur som han/hon aldrig har sett och som därmed troligen inte lever i den skog som han/hon lever i. Druiden kan förlänga tiden som det frammande djuret finns genom att be bönen igen – djuret kommer då att fortsätta att vara kvar.

Amatör:	4	Druiden kan frammana ett djur med maximal storlek på åtta (8), eller två med maximal storlek på fyra (4), eller fyra med maximal storlek på två (2).
Lärling:	6	Samma som Amatör, men med en maximal storlek på sexton (16), eller två med maximal storlek på åtta (8) o.s.v.
Utövare:	8	Samma som Amatör, men med en maximal storlek på 32 o.s.v.
Mästare:	12	Samma som Amatör, men med en maximal storlek på 80 o.s.v.
Legend:	16	Samma som Amatör, men med en maximal storlek på 200 o.s.v.

9. Tyda djur

Typ: Naturbön

Räckvidd: Personlig

Varaktighet: Olika

Inledande fras: "Låt mig få tala med varelser dina."

Druiden kan genom denna bön tyda ett djur, såsom dess rädsla, dess panik och dess sätt att kommunicera med andra djur av sin egen art. Druiden kan få reda på om djuret mår bra, har ont i en speciell kroppsdel, om den har sett något som skrämmt den o.s.v. För en utomstående kan de se ut och höras som om Druiden talar med djuret, dock sker kommunikationen på ett djupare plan där Druiden känner vad djuret känner och om Druiden har tillräckligt hög YN, kan djuret känna vad Druiden vill att den skall känna. För att bönen skall lyckas krävs även ett lyckat Zoologiskt slag för djurarten.

Amatör: - Ingen effekt.

Lärling: 9 Druiden kan känna vad ett djur känner under maximalt 1 minut. Det krävs även att djuret har minst 3 i INT.

Uttövare: 12 Druiden kan nu även tyda en kommunikation mellan två djur av samma art under maximalt 3 minuter. Djuren måste ha minst 2 i INT.

Mästare: 17 Samma som för Uttövare, men nu under maximalt 5 minuter och en INT på minst 1. Druiden kan även ge känslöintryck/kommandon till maximalt 1 djur, om det har en INT på minst 2.

Legend: 22 Samma som Mästare, men kan nu ge känslöintryck/kommandon till maximalt 2 djur, om det har en INT på minst 1.

10. Fängsla

Typ: Naturbön.

Räckvidd: Maximalt SPI/2 meter från Druiden.

Varaktighet: Permanent tills buskarna och växterna dör av naturliga orsaker.

Inledande fras: "Låt denna naturens besudlare bli ett med dig."

Genom denna bön kan Druiden på bara några sekunder få buskar och andra växter att växa sig upp ur marken (kräver att det är jordmark eller liknande) och runt en person/varelse som om denne person/varelse hade stått i samma position under flera årtionden. Den utsatte kommer att hamna i ett virvarv av rötter, grenar, löv och klängerväxter. Ju högre YN Druiden har desto starkare och mer oigenomträngligt kommer denna av naturen skapade skrud att vara. Då en Druid genom sitt yrkesval valt att hedra och skydda naturen och dess skapelser, så är denna bön ett vanligt sätt för en Druid att skydda sig. Det ger ju Druiden just den tid som behövs för att försvinna i säkerhet.

Amatör: X Skruden har $STY(X/2) \times I T 3$, dock maximalt 4.

Lärling: X Samma som Amatör, dock maximalt 10 i STY.

Uttövare: X Samma som Amatör, dock maximalt 20 i STY.

Mästare: X Samma som Amatör, dock maximalt 40 i STY.

Legend: X Samma som Amatör, dock maximalt SPI i STY.

11. Väderkontroll

Typ: Naturbön

Räckvidd: Olika

Varaktighet: Olika

Inledande fras: "Väder och vind, gör som jag säger."

Druiden kan precis som bönen säger kontrollera vädrets makter. Denna bön är vanlig hos Druider som har kontakt med/leder stammar som lever på savanner och som är väldigt beroende av jordbruk för att kunna leva kvar. Vädrets makter har ju en enorm betydelse för avkastningen från vetefälten mm.

- Amatör:** 8 Druiden kan påverka vädret inom maxiamlt 25 meters radie. Han/hon kan inte göra mycket mer än få det att börja dugga om det är molnigt, höja eller sänka temperatur med 3° C, ändra vind med 3 meter per sekund, skapa lite småmoln o.s.v. Tiden som påverkan vara är 2T 10 + 10 minuter.
- Lärling:** 12 Druiden kan under 1T 6 timmar påverka vädret inom maxiamlt 50 meter, kan få det att regna normalt, eller stoppa det, höja eller sänka temperatur med 5° C, kan ändra vindhastigheten med 5 meter per sekund, kan skapa moln o.s.v.
- Uttövare:** 18 Nu kan Druiden under maximalt 1T 6+6 timmar göra samma saker som Lärling, fast inom en radie på maximalt 200 meter.
- Mästare:** 25 Druiden kan under maximalt 12 timmar påverka vädret inom 500 meter, han/hon kan skapa ösregn, eller stoppa dem, höja eller sänka temperaturen med 10°C, ändra vindhastigheten med 8 meter per sekund samt lättare åska kan skapas. Druiden kan framkalla 1 blix per halvtimme med Initiativ 10 och blixten gör 2T 8+4 i skada. Modifikationer för att träffa fungerar precis som för avståndsvapen, dock är maximala avståndet till nedslagsplatsen 50 meter. Metallrustningar skyddar bara hälften och andra helt. Druiden kan skapa stora moln och förmörka hela himlen inom området.
- Legend:** 32 Druiden kan under 24 timmar påverka vädret inom 1000 meter, han/hon kan skapa ösregn, eller stoppa dem, höja eller sänka temperaturen med 15°C, ändra vindhastigheten med 15 meter per sekund samt tung åska. Druiden kan framkalla 1 blix per 15 minuter med ett Initiativ på 8. Blixten gör 4T 6+4 i skada, metallrustningar skyddar bara hälften och andra helt. Modifikationer fungerar som för avståndsvapen, max längd är 100 meter. Druiden kan skapa stora moln och förmörka hela himlen inom området.

12. Återuppliva

Typ: Naturbön

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Omedelbar/Permanent

Inledande fras: "Som den levande varelse hon en gång var, gör henne nu åter."

Druiden kan återuppliva en varelse/person som är på väg till de dödas salar. Tiden som varelsen eller personen har varit död, får inte vara för lång. En själ som är på väg till de dödas salar, kan påverkas att inte fullfölja färden, utan att återvända till de dödligas värld. En varelse/person som har nått de dödas salar kan endast fås tillbaka genom avancerade och svåra ceremonier. Denna bön kan endast återkalla de själar som är på sin färd mot de dödas salar.

Tiden som maximalt får förflytta beror på hur intelligent varelsen/personen var innan den dog. Ju intelligentare varelsen/personen är, desto längre in på färden mot de dödas salar, kan Druiden få kontakt med själen och locka den tillbaka.

Intelligens	Tid
<4	1 Dygn
4-6	2 Dygn
7-9	3 Dygn
10-16	4 Dygn
17-18	5 Dygn
19	6 Dygn
19+	+1 Dygn

Amatör: 10 Kan återuppliva djur med upp till 5 i Sto. Djuret måste klara ett FYS slag, annars stannar djuret i de dödas salar för alltid, och kroppen vittrar sönder på bara ett par sekunder. Lyckas det, så förlorar djuret 1 FYS poäng permanent (djuret får dock aldrig lägre än ett (1) i FYS).

Lärling: 20 Kan återuppliva djur med upp till 10 i Sto. Måste även klara ett FYS slag. Se Amatör för effekten om djuret missar FYS slaget. Djuret förlorar 1 T3 FYS permanent (djuret får dock aldrig lägre än ett (1) i FYS).

Utvärd: 35 Kan återuppliva djur med upp till 25 i Sto. Druiden kan även återuppliva före detta intelligenta varelser (som människor, alver, troll mm) med upp till maximalt 30 KP. Det fungerar inte om varelsen inte klarar ett normalt FYS slag, se effekten på Amatör nivå vid misslyckande. Både varelser och personer förlorar dock 1 T3+1 i FYS permanent om de återupplivas.

Mästare: 48 Kan återuppliva djur med upp till 50 i Sto. Druiden kan även återuppliva före detta intelligenta varelser med upp till KP 40. Normalt FYS slag krävs, se effekten på Amatör nivå vid misslyckande. Både varelser och personer får dock -1 T6 i FYS.

Legend: 60 Samma som för Mästare, dock följande ändringar. Maximalt en storlek på 4xSPI för djur och SPI KP för intelligenta. Inga FYS avdrag, eftersom Druiden alltid lyckas med sin återupplivning (givetvis om varelsen/personen inte varit död för länge).

13. Naturens Gåvor

- Typ:** Naturbön.
Räckvidd: En radie på SPI meter från Druiden.
Varaktighet: Permanent, tills grödorna/frukterna ruttar/dör.
Inledande fras: "Skänk mig dina underbara frukter och grödor."

Det sägs enligt sägnerna att en Druid alltid kan finna någon form av föda i en skog, på en savann, uppe bland bergen, ja även ute i en öken. En jägare som tränats i många år kan finna föda på de mest otroliga ställena, och denna färdighet besitter även Druider, men ibland kan både Druiden och naturen ha behov av hjälp på traven. Druiden kan genom denna bön få naturens träd och buskar att blomma och ge frukter, och ur bördig jord kan vete, råg och andra sädesslag växa upp över en natt.

Sägnerna talar om ett hundratal skadade, trötta och hungriga människor, under ledning av Sir Wilhelm, som instängda i en gammal ruïn, lyckades hålla ut mot tusentals svartfolk under flera veckor. I ruïnerna fanns inte några som helst spår av mat, förutom de svampar som på bara några timmar tog livet av dem som åt dem. Maten människorna hade med sig räckte knappt för ett par dygn och situationen såg mycket mörk ut. Sir Wilhelm och hans officerare bestämde sig inom några timmar att de var bättre att slåss medan de fortfarande var starka nog att klara av en strid och kanske, mot alla odds, överleva, än att sitta och invänta ett oundvikligt slut för dem alla. Men striden blev aldrig av. Ur människornas led steg en gammal man fram, en man som de övriga mer såg som en extra packning att bära på än någon som var till hjälp. Den gamle mannen, Serofin, tog Sir Wilhelm åt sidan och språkade med honom under nästan en halvtimme. Diskussionen bestod av den gamle mannens tysta och lugna röst i motsats till Sir Wilhelms mer och mer desperata och arga röst. –"Vadå föda!?! Vi är uppe i bergen, i en gammal ruïn, din gamle tok! Det enda som växer här är dessa förbannade svampar som tar död på mina mannar." Den gamle mannen tystnade och la huvudet på sne. Hans ansikte visade att även han led, men det fanns även något annat. En blick, en blick som visade att ännu fanns hopp. Han la sin högra hand tungt på Sir Wilhelms axel, och mummlade några ord som ingen ännu har lyckats översätta. –"Teeroo... A illa Teeroo..." Effekten var dock tydlig, Sir Wilhelm lugnade ned sig och följde den gamle bortåt, in bland några stora klippformationer. Den glädjen som Sir Wilhelm och hans mannar visade, över alla de sötsmakande frukterna och proteinrika rötterna, som den gamle hade hittat var äkta och verklig. Och varje ny morgon fann man en ny skörd att plocka av, fasten man dagen innan hade plockat allt som fanns att äta. Tragiskt nog dog Serofin i sviterna efter dessa veckor, han hade brännt ut sig själv för att hjälpa dessa människor. Serofin dog som en sann människovän, med äkta kärlek till naturen, som en av de stora Druiderna.

Antalet portioner som en Druid kan få fram maximalt är = $X \times T + 4$ (Där X är antalet SPI poäng som läggs).

- | | | |
|-----------------|---|---|
| Amatör: | X | Druiden kan få frukt att växa fram under ett dygn. Kräver att det finns träd och buskar som föda kan växa fram på och att naturförhållandena är det rätta, inte minusgrader, torka o.s.v. |
| Lärling: | X | Samma som Amatör, plus att druiden kan även få sädesslag att växa fram (kräver bördig jord) under ett dygn. Klara nu även få fram under Torka. |
| Utövare: | X | Samma som Amatör, men även proteinnrik svamp el. liknande ur enbart fukt. Klarar nu även minusgrader ner till -8 Grader Celsius. |
| Mästare: | X | Samma som för Utövare, dock maximalt -20 Grader Celsius. |
| Legend: | X | Samma som Mästare, men ner till maximalt -40 Grad Celsius. |

Drakar och Demoner 6 - Nya Yrken
Jimmy Palm - 2002