

# CONOSCENZA DEI FIUMI

*I fiumi occupano una buona parte del territorio del Vecchio Mondo, percorrendolo da un estremo all'altro; conoscere come muoversi su di essi, i pericoli e le creature che lo abitano, può essere di vitale importanza per qualcuno che si voglia muovere attraverso l'Impero tramite essi. E ciò potrebbe essere utile a qualcuno che non voglia – o possa – pagare i pedaggi...*

## CONOSCENZA DEI FIUMI

Sul manuale l'Abilità *Conoscenza dei Fiumi* è trattata vagamente, accordando un campo di conoscenze (sia geografiche, sia meteorologiche) molto vasto, per un'unica acquisizione di una sola abilità; si è deciso, per questo, di fare una suddivisione in livelli dell'abilità, in modo da differenziare, per esempio, un cercatore d'oro – che conosce solo dove sono i fiumi ed eventualmente la loro probabilità di contenere oro – da un personaggio che basi la sua vita sulla conoscenza degli stessi.

### L'Abilità in livelli

- Livello 1** Il personaggio conosce la posizione geografica dei fiumi e in quali periodi il fiume è in secca o in piena; per questo deve riuscire in una prova d'Int, con un bonus di 10 se il fiume si trova nella sua zona di residenza e una penalità di 10 se si trova altrove.
- Livello 2** Il personaggio sa dove sono situate le secche e i guadi lungo i fiumi, così da potersi muovere più liberamente; sa anche riconoscere l'avvicinarsi di cascate e di altre zone pericolose. Per farlo deve riuscire in una prova d'Int, con un bonus di 10 se il fiume si trova nella sua zona di residenza e una penalità di 10 se si trova altrove.
- Livello 3** Il personaggio sa riconoscere i segni che indicano il formarsi di gorghi (su fiumi larghi) o l'arrivo di tempeste (prova Int-20 per entrambi); inoltre, conosce la flora e la fauna tipica dei fiumi; questo gli dà un bonus del 10% alle prove di Pescare.
- Livello 4** Il personaggio è arrivato ad una tale conoscenza dei fiumi da poter notare situazioni anomale, sia sul fiume, sia lungo le sponde; riuscendo in una prova di Int il personaggio si accorgerà di situazioni anomale nei dintorni del fiume (o su di esso).

I personaggi conosceranno solo i fiumi del proprio "stato" di residenza (Stirland, Sylvania, Talabecland, Ostland, Nordland, Middenland, Reikland, Averland, Sudenland, Kislev, ecc.), e questo per evitare che conoscano i fiumi di tutto il mondo prendendo una sola volta l'abilità; per conoscere i fiumi di altri stati si dovrà acquisire nuovamente l'abilità, da studiare su libri o con l'aiuto di un maestro.

Anche se non elencata tra le abilità della carriera, *Conoscenza dei Fiumi* andrebbe aggiunta alla lista delle abilità del Chierico di Manann.

## NAVIGARE, DONO INESISTENTE DI MANANN

Nel paragrafo del manuale dedicato a Manann viene citata l'abilità *Navigare*, ma non è prevista in nessuna carriera e non è descritta nella lista delle abilità; quest'abilità potrebbe essere paragonata a *Veleggiare*, solo che con qualunque tipo di nave. Considerando, però, che *Veleggiare* viene utilizzata, da manuale, anche sul mare, l'utilità di *Navigare* si avrebbe solo al comando di navi; per questo, un personaggio con l'abilità *Navigare* avrà un bonus del 10% alle prove per governare navi e barche, e, inoltre, avrà lo stesso bonus anche per prove attinenti direzione di navigazione, punti cardinali, e posizione di eventuali isole.

Copyright © Mornon (adriana\_dardanelli@tin.it) e twillyght (twillyght@wfrp.it) per La Locanda delle due Lune

Impaginato da dottwatson (dottwatson@wfrp.it)

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - Seconda Pubblicazione: Gennaio 2009.

Questa è una espansione per Martelli da Guerra non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.