

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

PRESENTA
DRUIDI



ABILITA' e TALENTI

ABILITA' e TALENTI PER
WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

ABILITA'

ACROBAZIA

Quest'abilità consente al PG di compiere, evoluzioni come salti mortali, capriole ecc.. essendo atleti superbamente addestrati. L'abilità consente di ottenere dei bonus a seconda del tipo di azione che si compie. Le azioni e i bonus vengono elencati qui sotto:

Saltare a Terra e Cadere (pag.138 – WFRP Manuale)

Quando il personaggio deve sostenere una **caduta non controllata** perché spinto ecc.. l'abilità consente di ridurre il danno di 3 metri (*vedi Tabella 6-10 pag.138 – WFRP Manuale*)

Quando il personaggio deve sostenere una **caduta controllata** (esempio: Saltare da un tetto ecc..), l'abilità consente di ottenere un bonus di +20% alle Prove d'Agilità (*vedi – pag.138 WFRP Manuale*).

Quando un personaggio deve effettuare un **salto in lungo con rincorsa**, ottiene un bonus di 2 metri aggiuntivi al salto. Quando un personaggio deve effettuare un **salto in lungo** senza rincorsa, ottiene un bonus di 1 metro aggiuntivo al salto. Quest'abilità consente di ottenere un Bonus del +10% a tutte le *Prove d'Agilità*.

TIPO DI ABILITA': AVANZATA

CARATTERISTICA: AGILITA'

TALENTI CORRELATI: ACROBAZIA A CAVALLO

LIMITAZIONI: NESSUNO

ASTRONOMIA

Possedendo questa abilità si ha una certa familiarità con i cieli e gli spostamenti dei corpi celesti.

Riconoscono le costellazioni, i pianeti e i corpi più disparati come comete, nova, ecc.

Ottenendo un risultato positivo in una *Prova d'Intelligenza*, il PG può utilizzare le stelle con discreta precisione per la navigazione, e può anche predire avvenimenti celesti ciclici come eclissi e passaggi di comete.

TIPO DI ABILITA': AVANZATA

CARATTERISTICA: INTELLIGENZA

TALENTI CORRELATI: NESSUNO

LIMITAZIONI: NESSUNO

CONOSCENZA DEI FIUMI

Chi possiede quest'abilità, può conoscere gli stati dei fiumi, a seconda di posizione geografica, stagione dell'anno e animali, pesci e vegetazione che può trovare presso il corso d'acqua. Inoltre consente di ottenere un bonus del +10%, quando si effettuano Prove di Navigazione, come la conoscenza del corso d'acqua (*Prova d'Intelligenza*), il provare a schivare secche, ostacoli ecc.. (*Prova d'Agilità*). Le diverse tipologie della conoscenza, sono date a seconda di quale carriera e vita ha condotto il personaggio. Ogni grado dell'abilità costa **50 pexp**, si parte sempre dal più basso (scarso).

SCARSA Il Personaggio conoscerà la posizione geografica dei fiumi ed in quali periodi il fiume sarà in secca od in piena; per questo dovrà riuscire in una *Prova d'Intelligenza*, con un bonus del +10%, se il fiume è nell'area geografica in cui vive il personaggio, altrimenti otterrà un bonus del +5% se l'area non è quella in cui vive.

COMUNE Il Personaggio saprà dove sono situate le secche ed i guadi lungo i fiumi, così da potersi muovere più liberamente; sapranno anche riconoscere l'avvicinarsi di cascate o di altre zone pericolose. Per farlo dovrà riuscire in una Prova d'Intelligenza, con un bonus del +10%, se il fiume è nell'area geografica in cui vive il personaggio, altrimenti otterrà un bonus del +5% se l'area non è quella in cui vive.

BUONA Il Personaggio sa riconoscere i segni che indicano il formarsi di gorghi (su fiumi grandi) o l'arrivo di tempeste, con una *Prova d'Intelligenza* +10%. Conoscerà la flora e la fauna tipica dei fiumi; questo gli darà un bonus del +10% a tutte le *Prove di Pescare*.

OTTIMA 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 d'Intelligenza* +15%, il Personaggio si accorgerà di situazioni anormali nei dintorni del fiume.

TIPO DI ABILITA': BASE/AVANZATA

CARATTERISTICA: INTELLIGENZA/AGILITA'

TALENTI CORRELATI: NESSUNO

LIMITAZIONI: NESSUNO

CONOSCENZE RURALI – BOTANICA -

Questa abilità ti permette di riconoscere tutte le erbe e le piante, che compongono la flora presente in natura, conosci l'uso adatto di esse e riconosci eventuali stranezze presenti in natura.

Effettuando con successo una Prova di Percepire potrai scovare o notare tutte le particolarità della pianta o erba che ricerchi, anche in caso di contaminazione del caos.

Possono essere richieste più prove, per trovare, utilizzare e notare eventuali stranezze o particolarità (esempio: se è velenosa oppure no).

La conoscenza di questa abilità dona un +10% a tutte le prove.

TIPO DI ABILITA': BASE

CARATTERISTICA: INTELLIGENZA

TALENTI CORRELATE: NESSUNO

LIMITAZIONI: NESSUNO

RABDOMANZIA

L'abilità subisce una notevole modifica in tre livelli, il PG apprenderà il 1°, poi se vorrà potenziare l'abilità dovrà spendere per ogni livello successivo 100 Pexp.

RABDOMANZIA ACQUA: I PG con questa abilità sono capaci di localizzare le sorgenti d'acqua sotterranee usando solo il loro istinto innato e naturalmente superando una Prova di Percepire. L'AdG deciderà la probabilità della presenza di una tale sorgente nel sottosuolo. Nelle regioni desertiche potrebbe permettere a un PG di sopravvivere in ogni situazione, **tranne** in quelle più disperate.

RABDOMANZIA METALLI: Il possessore di questa abilità è in grado di individuare, movendosi in un determinata zona, la differenza dei metalli e dei depositi geologici superficiali (fossati sepolti, differenze di composizione ecc..). Ovviamente è richiesto un superamento di una Prova di Percepire. L'AdG deve decidere le probabilità di che ciò che il Rabdomante cerca sia presente nel sottosuolo. In ogni caso per profondità **superiori** ai 5 metri, la percezione sarà molto debole.

RABDOMANZIA ORGANICA: Con la presente abilità è possibile movendosi in una determinata zona, la presenza di un qualche tipo di oggetto (organico e inorganico) che abbia visto almeno una volta o del quale tenga in mano una parte o il materiale di cui è costituito. E' richiesto il superamento di una Prova di Percepire. L'AdG deve decidere le probabilità di che ciò che il Rabdomante cerca sia presente nel sottosuolo. In ogni caso per profondità **superiori** ai 10 metri, la percezione sarà molto debole.

TIPO DI ABILITA': AVANZATA

CARATTERISTICA: INTELLIGENZA

TALENTI CORRELATE: NESSUNO

LIMITAZIONI: SOLO I DRUIDI POSSONO IMPARARE QUEST'ABILITA'

TALENTI

CARTOMANZIA

Questo talento, consente di interpretare le carte divinatorie, ottenendo un bonus alla *Prova di Cartomanzia (Intelligenza)* del +10%. La riuscita della prova fa ottenere un bonus di +1 a tutti e 3 i lanci per le carte divinatorie.

ABILITA' CORRELATE: NESSUNA

LIMITAZIONI: NESSUNA

DIVINARE

Questo talento ti permette di ottenere delle visioni che predicano il futuro. Quando utilizzi questo talento sei ritenuto inerme, ed ottieni un bonus di +15% all'*intelligenza*. Se la prova riesce, spetta all'AdG quali e quante informazioni rilasciare.

ABILITA' CORRELATE: NESSUNA

LIMITAZIONI: NESSUNA

POESIA

Questo talento, fa guadagnare un bonus di +10% all'*Intelligenza* quando si compongono dei versi, mentre si ottiene un bonus del +10% alla *Simpatia*, quando si recitano i versi scritti agli ascoltatori.

ABILITA' CORRELATE: NESSUNA

LIMITAZIONI: NESSUNA

PREPARARE ERBE

Il talento preparare erbe, fa ottenere un bonus del +10% a tutte le *prove di preparazione erbe (intelligenza)*, siano esse utilizzate per preparare erbe medicinali o per infusi.

ABILITA' CORRELATE: CONOSCENZA RURALI – BOTANICA-

LIMITAZIONI: NESSUNA

BACKGROUND

In questa sezione vengono inserite alcune regole opzionali, per le abilità ed i talenti che compaiono in questo supplemento. Sotto vengono elencate le abilità ed i talenti, abbinandoli alle carriere già esistenti.

Abilità "ACROBAZIA": *Assassino, Bandito, Cacciatore Fantasma, Scout*

Abilità "ASTRONOMIA": *Ciarlatano, Frate, Gran Sacerdote, Mastro della Gilda, Navigatore, Studioso.*

Abilità "CONOSCENZA DEI FIUMI" -scarso- : *Barcaiolo, Berserker Norsmanno, Boscaiolo, Cacciatore, Cossaro Kislevita, Fante di Marina, Marinaio.*

Abilità "CONOSCENZA DEI FIUMI" -comune- : *Cacciatore Fantasma, Scout.*

Abilità "CONOSCENZA DEI FIUMI" -buona- : *Capitano di Mare, Esploratore.*

Abilità "CONOSCENZA DEI FIUMI" -ottima- : *Navigatore.*

Abilità "CONOSCENZA RURALI "BOTANICA": *Mastro della Gilda, Medico, Studioso.*

Talento "CARTOMANZIA": *Intrattenitore, Ciarlatano.*

Talento "PREPARARE ERBE": *Barbiere-Chirurgo, Medico, Prete.*



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

FONTI DEL FILE:

Druido Compendio (vedi sezione Altre Espansioni)

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. Dundjinni 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)