

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

REGOLE



COMANDARE NELL'IMPERO

Supplemento non ufficiale per il Gioco di Ruolo di Warhammer Fantasy Roleplay

by Gotrek

IMPERO - REGOLE

INTRODUZIONE

Questa pubblicazione introduce il concetto di carica, che può essere utilizzato dagli AdG, per venire incontro alla necessità di donare una carica temporanea a un PG o PNG, sia che abbia intrapreso una carriera militare, sia che non lo abbia fatto. Questo per venire incontro anche alla necessità di snellire il parco carriere. Come descritto in ogni carica, occorre essere veramente meritevoli, così da ottenere temporaneamente i bonus indicati quando si esercita la carica indicata.

CHI COMANDA NELL'IMPERO?

Osservando la struttura imperiale, può sorgere più di un dubbio su chi impartisce gli ordini politici o militari, o da chi l'uno dà importanza al secondo. Il comando massimo nell'Impero, viene impartito dalla carica più importante che è l'Imperatore.

Imperatore

E' la più alta carica dell'Impero, oltre al suo valore istituzionale e politico, in casi estremi di grandi battaglie o campagne di guerra, diviene il comandante assoluto dell'esercito. Ogni comandante dal più alto in grado fino al più piccolo osservano i suoi comandi, senza mai mettere in dubbio il suo volere. La sua elezione è data dalla discendenza maschile, mentre in caso di nascita femmina, vengono combinate le nozze con il figlio primogenito di un Conte Elettore amico.

Le guerre che riguardano i singoli stati, solitamente vengono condotte dalla carica massima militare e politica, il Conte Elettore. La loro presenza, aumenta il morale dell'esercito e tutti obbediscono alle sue richieste, pochi Conti Elettori rinunciano alla battaglia, solitamente se lo fanno è per motivi politici o affari contingenti. Esistono comunque casi di Conti Elettori restii a scendere in battaglia, lasciando il comando al loro Generale o Comandante d'Armata.

Conte Elettore

E' il capo di ogni stato imperiale, determina e può impartire ordini o tattiche militari al proprio esercito. Consultandosi con i propri consiglieri, determina leggi e tasse con cui sovvenziona, l'esercito o miglierie alla propria capitale, cercando di rendere migliore la vita del proprio popolo. Partecipa ed ha un peso specifico nella elezione dell'Imperatore, nel consiglio imperiale per le tasse, leggi e tutto quello che riguarda l'Impero. Il successore solitamente è il discendente diretto, indipendentemente dal sesso, esistono Conti Elettori di sesso femminile. Salvo casi rari il Conte Elettore tiene particolarmente al proprio esercito, non vedendo l'ora di scendere in battaglia quando gli eventi lo consentono. Non esistono nemici particolari ma i soggetti con cui spesso si trovano a difendersi gli stati imperiali, sono i Predoni e gli appartenenti alle forze del Caos, annidati nelle foreste (goblin, uominibestai, mutanti ecc...).

Le battaglie che riguardano uno stato imperiale sono molte durante l'anno, spesso su più campi in contemporanea. Il Conte Elettore non potendo parteciparvi direttamente, cede il comando dell'azione al proprio comandante, generale o capitano dell'esercito o di compagnia, che seguirà i dettami impartitegli dal proprio signore. Accade spesso che il secondo del Conte Elettore sia un nobile, che ha seguito la via della guerra e che non attende altro per poter mostrare il proprio valore alla nobiltà altrui. I Veterani di Guerra sono tra i preferiti a divenire comandanti d'esercito, perché la loro storia militare parla per loro, non è mai facile sopravvivere alle campagne contro creature caotiche o invasioni di Predoni. Esistono casi di Conti Elettori talmente votati alla guerra, che cercano in ogni occasione di parteciparvi, rinunciando solamente quando effettivamente impossibilitati.

Comandante dell'Esercito

La carica di comandante dell'esercito, viene data dal Conte Elettore a un proprio uomo di fiducia, che lo sostituirà sul campo di battaglia e da cui tutti dovranno prendere ordini. La scelta ricade solitamente su figure di alto profilo e solitamente sono: comandanti, generali, capitani, veterani, nobili che negli anni hanno mostrato il proprio valore al Conte.

La carica di comandante dell'esercito è molto ambita dalle altre carriere militari, che cercano in ogni occasione di farsi trovare pronti. Chi può ambire alla carica sono Capitani, Sergenti, Veterani appartenenti all'esercito. Solitamente non sono degli sconosciuti, ma persone che si fanno notare per alcune particolari azioni o decisioni molto rischiose, che hanno fruttato una vittoria finale. Se uno costruisce una carriera sulla poco notorietà, le possibilità che un Conte Elettore lo noti o gli affidino compiti molto gravosi e importanti, sono molto basse.

Capitano

Il capitano arriva a questa carica dopo un lungo iter, che parte dal Soldato o in caso di miliziano iniziò come Mercenario. Dopo molte battaglie e anni a inseguire una promozione, grazie a proprie gesta eroiche o per particolari doti di comando (non sempre scontate), assurge a questa carica. Ma non vuol dire che si troverà a comandare subito un esercito, più propriamente comandare piccole porzioni o gruppetti di soldati, stando sotto il comando del Comandante dell'Esercito.

Sergente

Il sergente solitamente è la carica che precede la promozione a Capitano. Il compito del Sergente è quello di controllare che la truppa rispetti i dettami del Capitano. Nel caso questi non obbediscano completamente agli ordini, il Sergente dovrà riportarli all'ordine e nel caso la situazione rischi di sfuggire di mano, richiamerà l'attenzione del Capitano. Questa richiesta d'aiuto non verrà vista di buon occhio dal superiore, trovando il Sergente immaturo e in alcuni casi estremi preferirà sostituirlo.

Veterano

Il Veterano è il termine di una carriera da combattente che ha visto molte albe e amici andarsene, senza mai ambire a un ruolo di comando. I motivi per l'essere rimasto un soldato senza mai essere promosso ad altre cariche, possono essere molti: pestare i piedi a qualcuno, poche amicizie importanti ecc..., oppure una propria particolare attitudine al combattimento essendo consapevole, che un eventuale promozione può portare a una diminuzione delle battaglie. Proprio per questo venendo rinomati come Veterani, nella parte finale della propria carriera da combattente un Conte Elettore, può decidere di promuoverlo a Comandante dell'Esercito. Ma per fare questo occorre avere un curriculum di tutto rispetto e non solo fatto di piccole battaglie vinte con l'aiuto di altri combattenti. Un altro motivo di promozione può essere l'aver compiuto azioni che pochi altri vogliono fare.

Maresciallo

In alcuni stati questo grado all'interno del proprio esercito, ha la stessa valenza del Comandante, come gerarchia e importanza. Solitamente questa definizione negli stati del nord (Nordland, Ostland e Hochland) viene utilizzato al posto della figura di Comandante dell'Impero, mentre negli stati confinanti con Bretonnia (Reikland e Wissenland), la figura se usata comanda brigata o divisione dell'esercito. Negli stati confinanti con Tilea (Averland e piccole province montane del Wissenland questa figura riguarda colui che tiene dietro alla cartoleria e le mappe strategiche utilizzate dal Comandante.

Generale

Questa carica viene utilizzata in casi estremi e di unica importanza, come la morte di un Conte Elettore o un assalto allo stato a cui la massima carica non può partecipare, affidando il comando a unica figura che comanda due eserciti dello stesso stato. Costui viene chiamato Generale, al termine del conflitto tornerà a riprendere la carica che aveva in precedenza (se rimane vivo), ottenendo un forte compenso e un riconoscimento sotto forma di medaglia o cessione di terreni a scelta del Conte Elettore. Questa carica verrà ricoperta da una figura riconosciuta da tutti nello stato di appartenenza. In caso di esercito Imperiale, l'importanza di questa figura, cadrà sempre su di un guerriero molto rinomato e riconosciuto da tutti gli stati.

CARICHE IMPERIALI - LA LORO IMPORTANZA

Ogni volta che ci si trova di fronte a una carica imperiale, alta o bassa che sia, si prova sempre un senso di soggezione, riconoscendo al nostro interlocutore una certa importanza. Le cariche dell'esercito menzionate in precedenza, possono dare bonus o malus a seconda del riconoscimento o meno di questa. Nel capitolo successivo vengono introdotte regole speciali e bonus alle caratteristiche per queste figure, da applicare anche alle carriere esistenti, come descritto.

LE CARICHE - I BONUS

Tutte le cariche imperiali, portano vantaggi e riconoscimenti a quei fortunati che riescono a ottenerne una. Come descritto in precedenza esistono cariche equivalenti nei vari stati, ma con denominazioni diverse. L'unica diversità viene data, dalle decisioni dell'Imperatore, decidendo come distribuire il comando, durante una guerra o battaglia che riguardi tutti gli stati. Nelle guerre che coinvolgono i singoli stati sarà il Conte Elettore a distribuire gli incarichi. Aggiungere nella scheda

Imperatore

La carica non è destinata solitamente ai PG, ma può accadere che qualche AdG, possa concedere la creazione di personaggio di discendenza reale. Sotto vengono indicati i modificatori per un Imperatore:

Discendente:

I discendenti imperiali, ottengono i seguenti bonus alle caratteristiche, potendoli utilizzare quando l'occasione lo richiede. Il Bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie è del +10% (AM, AB, F, R, I), del +20% (Int. Vo, Sim)

Imperatore:

L'imperatore ha un bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie del +25% (AM, AB, F, R, I), del +30% (Int. Vo, Sim) aggiungere il Talento **Imperare**

-Nuovo TALENTO-

Imperare

Sei l'Imperatore e sei un abile combattente e un ottimo stratega, ottieni un bonus permanente al **BF +2** e uno alla caratteristica Intelligenza di **+10%**.

Tempo d'apprendimento: nessuno

Limitazioni: si ottiene solo se sei un Imperatore

La carica dell'Imperatore è la più importante dell'Impero, comanda l'esercito in guerra, determina le tattiche da seguire e si affida ai propri fidati uomini per surrogare alle truppe le proprie decisioni.

L'Imperatore prima di portare l'esercito in guerra, ha un'ottima diplomazia e formazione politica, per tentare in tutti i modi di evitare la guerra, contro altri umani. Ma è risoluto nel debellare il caos in ogni sua forma e non esita a richiamare alla leva non appena un possente esercito si leva all'orizzonte. Nello schemino sottostante vengono riassunti i suoi atteggiamenti:

-Diplomatici-

Kislev, Bretonnia, Principati di Confine, Estalia, Tilea, Norsca (civilizzata), Arabia (neutro), Nippon (neutro),

-Risoluto-

Tutti gli appartenenti al Caos

Conte Elettore

La carica di un Conte Elettore è fondamentale nella vita dell'Impero. Egli decide le sorti del proprio stato e partecipa attivamente alla vita politica dell'Impero. La maggior parte dei conti ama molto più battergliare che raccogliersi intorno a un tavolo e parlare di leggi o tasse da infliggere al popolo.

L'importanza di un Conte Elettore è data dal numero di voti che uno ha, infatti non tutti godono dello stesso peso, in base a questo spesso le alleanze di potere che pendono a favore di una fazione rispetto a un'altra, sono spesso fonte di dissidi o discussioni. Anche se non portano mai a una rottura, ma soltanto a una mediazione.

Bonus:

Il Conte Elettore ha un bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie del +20% (AM, AB, F, R, I), del +25% (Int. Vo, Sim). Aggiungere il talento **Non Cedete Terreno**

Comandante dello Stirland

barone *Kurt von Steinburg*

Rinomato in tutto l'Impero, per non aver mai vinto un duello. Ma con una delle menti più argute per le tattiche militari.

Generale

Questa carica viene assegnata solo in casi estremi di gravità, come la morte dell'Imperatore o di un Conte Elettore su di un campo di battaglia. La carica consente a chi la ottiene di ottenere la stessa importanza della carica sostituita. Quindi verrà assegnata a personaggi di altissimo valore morale e fisico, perché tutti i componenti dell'esercito lo devono rispettare, fino a quando la battaglia non è finita.

La carica di Generale viene usata anche per sostituire un Conte Elettore sul campo di battaglia, quando l'occasione lo permette. Solitamente quando il Conte Elettore o Imperatore decide di utilizzare la carica è per motivi gravi politici, che lo occuperebbero senza poter portare il giusto apporto all'esercito. Il Generale verrà rispettato quanto loro e soprattutto le sue decisioni portano alla vittoria o la sconfitta, con la conseguenza che in quest'ultimo caso, la rovina si abbatterebbe su di esso e la sua famiglia.

Bonus:

L'imperatore ha un bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie del +20% (AM, AB, F, R, I), del +20% (Int. Vo, Sim).

Comandante dell'Esercito

Questa carica viene rilasciata, solamente dall'Imperatore oppure dal Conte Elettore. chi diviene comandante dell'Impero, porta l'esercito imperiale in battaglia oppure l'esercito del proprio stato di appartenenza. Quindi chi raggiunge questa carica, solitamente è una persona rinomata, rispettata e meritevole del comando. Affidare questo compito a una persona non riconosciuta e rispettata, porterebbe sicuramente a atti d'insurrezione, con risultanti devastanti per tutte le genti imperiali.

Bonus:

L'imperatore ha un bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie del +15% (AM, AB, F, R, I), del +20% (Int. Vo, Sim).

Aggiungere il talento **Non Cedete Terreno**



Capitano

Questa carica viene assegnata a qualsiasi fidato guerriero, da parte del Comandante dell'Esercito. Chiunque vengo graduato come Capitano, avrà 25 uomini sotto il suo comando, che risponderanno e eseguiranno tutti gli ordini impartiti. Anche per questa carica, sarebbe opportuno assegnarla a un leader, riconosciuto dai molti come valevole di questo grado. Affidarlo a una persona poco riconosciuta o rispettata, si vedrebbe il proprio reggimento a rischio ribellione.

Bonus:

L'imperatore ha un bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie del +10% (AM, AB, F, R, I), del +20% (Int. Vo, Sim)

Aggiungere il talento **Non Cedete Terreno**

Conte Elettore del Talabecland

Helmut Feuerbach (disperso)

Disperso durante la Tempesta del Caos, mentre combatteva con il proprio esercito nella Grande Foresta Imperiale (2520). Anche se non è stata dichiarata ufficialmente la morte, le lotte intestine all'interno dello stato del Talabecland, sono già iniziate.

Maresciallo

Questa carica non è adottata da tutti gli stati imperiali, chi lo fa spesso sostituisce quella di Comandante dell'Esercito con quella di Maresciallo Imperiale. In altri stati invece il ruolo del Maresciallo è quello di addetto, alla cancelleria, alla trascrizione degli ordini ecc... Anche la carica di Maresciallo come altre in precedenza, solitamente è data a persone riconosciute per il proprio atteggiamento onesto e irreprensibilità morale. Affidarla a persone poco affidabili, porterebbe sicuramente a problemi molto seri all'interno del reggimento, esercito o battaglione.

Bonus:

L'imperatore ha un bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie del +10% (AM, AB, F, R, I), del +15% (Int. Vo, Sim), se sostituisce una carica come il Comandante dell'Impero otterrà gli stessi modificatori (sostituendo quelli previsti).

Conte Elettore del Middenland

Boris Todbinger

E' un impetuoso comandante, degno del Lupo Bianco, simbolo dello stato del Middenlad. Con ferocia affronta le proprie battaglie, esigendo spesso un elevato numero di vite.

Sergente

La carica di Sergente viene affidata a quei guerrieri che rispettano i propri graduati e che sono disposti a far eseguire gli ordini impartiti dal proprio superiore (Generale, Capitano e Maresciallo). I Sergenti tengono unito il reggimento e sedano sul nascere eventuali dissidi o rivolte. E' le orecchie, gli occhi e la bocca del proprio superiore quando lui è assente, o impegnato in altre faccende più importanti. La carica di Sergente è molto dura e difficoltosa, ma permette a chi la fa, di ottenere molti riconoscimenti con i propri superiori, mentre tra la truppa si otterrà il massimo rispetto. Fallire come Sergente equivale all'abbandono della carriera militare, oppure riconoscere il proprio fallimento e rimanere come soldato semplice.

Bonus:

L'imperatore ha un bonus aggiuntivo alle caratteristiche primarie del +5% (AM, AB, F, R, I), del +10% (Int. Vo, Sim)

Nuovo TALENTO

Non Cedete Terreno!

Questo talento, permette a chi lo possiede di effettuare 2 volte qualsiasi Prova di Volontà, che riguardino gli effetti psicologici, come Paura e Terrore. Inoltre tutti quelli a una distanza massima, dal personaggio ottengono un bonus del +10%, per gli stessi motivi.

Le carriere che possono aggiungere il talento descritto sono:

Veterano e Capitano



DA WFRP 2 A WFRP 2 GTK, COSA CAMBIA?

Con questa pubblicazione iniziano una serie di regole utilizzabili in WFRP2, ma che preferisco ribattezzare GTK, per far capire che una modifica sostanziale c'è. L'introduzione delle cariche permette agli AdG di alleggerire le carriere, rendendole anche più credibili, soprattutto se si parla di un gruppo non omogeneo. Quindi un veterano di carriera che si trova in un gruppo misto (maghi, medici, preti ecc...), riesce grazie alle imprese del gruppo, a essere insignito di una carica anche senza essere per forza all'interno della vita militare. Inoltre consente di non dover per forza, creare nuove carriere, che spesso possono appesantire il gioco.

Qui di fianco viene illustrato un frammento della scheda personaggio originale, con l'aggiunta della finestra della carica, a fianco della carriera attuale.

CARRIERA ATTUALE:	CARICA:
CARRIERE PRECEDENTI:	

ABILITÀ					
ABILITÀ BASE	CARATTERISTICA	PRESA	+10%	+20%	BONUS PROVVIS. TALENTI
Affascinare	Sim	☐	☐	☐	☐
Affascinare Animali	Sim	☐	☐	☐	
Allevare Animali	Int	☐	☐	☐	
Arrampicarsi	F	☐	☐	☐	
Artifici	R	☐	☐	☐	
	Ag	☐	☐	☐	

Qui a sinistra invece, viene modificata la parte dei bonus a fianco delle Abilità. Venendo avvisati che l'abilità barrata è soggetta a un bonus provvisorio, dato da qualsiasi oggetto, carica, aspetto, ecc..

Per il momento queste sono le prime modifiche all'aspetto di gioco, ma va ricordato che la seguente pubblicazione può essere tranquillamente utilizzata, senza tenere conto delle modifiche alla scheda, inserendole nel contesto di gioco senza problemi.

REALIZZATA PER "LA LOCANDA DELLE DUE LUNE"

ESPANSIONE NON UFFICIALE PER IL GIOCO DI RUOLO DI WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 2ª EDIZIONE

1ª Edizione: GENNAIO 2014 Autore: Gotrek "Barani Marco" Fonti e Ispirazione: Warhammer "L'Impero"

Pubblicato per il Sito non ufficiale per Warhammer Fantasy Roleplay "La Locanda delle due Lune": www.wfrp.it

Copia e riproduzione di questo documento è vietata se non vengono riportate le fonti

COPYRIGHT

© Copyright Games Workshop Limited. © Fantasy Flight Games © Barani Marco "Gotrek" © Grafica realizzata da Marco Barani