

La Locanda delle due Lune

ELFI OSCURI



Carriere per Druchii

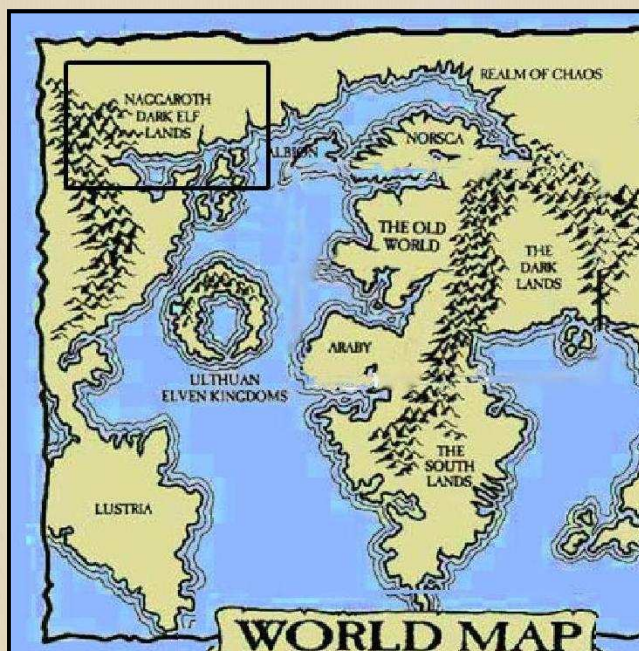
ELFI OSCURI DI NAGGAROTH

Questo documento è una raccolta di varie pubblicazioni sugli Elfi Oscuri, ed è importante e specifico per essere usato per Warhammer Fantasy Roleplay. Molte fonti sono state utilizzate per creare questo documen-

to, che è stato pubblicato a nome di Moracai (Mikko Savolainen) dal Forum Black Industries a seguito di un post in merito alle streghe e agli assassini elfi oscuri, per il loro uso nelle campagne di WFRP.

- I DRUCHII -

Gli Elfi Oscuri, o Druchii come chiamano se stessi, abitano nel lontano regno di Naggaroth, la Terra di Chill, nella parte settentrionale del Nuovo Mondo. Dalle loro sei minacciose città fortificate, marciano avanti per asservire i popoli liberi del Vecchio Mondo. Sacrifici di sangue sono fatti nel nome di Malekith, il Re Stregone, ed i corpi delle vittime uccise dai loro eserciti ricoprono i campi di battaglia. Espulsi millenni fa dai Regni Elfici in seguito ad una sanguinosa guerra civile con il loro parenti Elfi Alti di Ulthuan, sono ora principalmente stanziati nel nord del Nuovo Mondo, dove vivono nelle foreste oscure che si affacciano sul portale caotico collassato.



Gli Elfi Oscuri vivono in sei città pesantemente fortificate e le loro innumerevoli torri nere si ergono come pinnacoli di ghiaccio sulla fredda e dura roccia di Naggaroth. Il paesaggio circostante è desolante e inospitale: nuda roccia e torrenti avvelenati, con proibitive

foreste di pini scuri al sud.

Delle loro sei città la più grande è Naggarond, la Torre del freddo, dove il più grande e malvagio di tutti gli Elfi Oscuri, Malekith il Re Stregone di Naggarond, tiene corte. Pochi mortali hanno visto questo sinistro mago, ed il suo corpo si dice che, nel corso degli innumerevoli secoli della sua lunga vita innaturale, abbia cambiato al di là del limite del riconoscimento. La sua forma originale di elfo è stata corrotta ed alterata dalla magia del Caos, per la quale costituisce un tramite micidiale.

L'origine degli Elfi Oscuri spetta a Malekith che, destinata ad essere il secondo Re Fenice degli Alti Elfi, è stato scavalcato quando i suoi esperimenti segreti con la magia nera divennero noti a tutti gli undici giudici. Malekith, tuttavia, giurò vendetta e presto salì ad una posizione di potere e, attraverso discutibili manipolazioni, ha reclamato il trono per se stesso. Tuttavia, al momento della sua vittoria, fu costretto a fare il test della fiamma di Asuryan. La fiamma non avrebbe mai permesso al suo corpo corrotto di attraversarla e Malekith dovette fuggire verso la sua roccaforte segreta nel nord di Ulthuan.

Una grande guerra civile scoppiò nel regno degli elfi che vide opporsi i seguaci di Malekith, contro quelli di Caledor, il nuovo Re Fenice. Nonostante molte vittorie, la verità del tradimento di Malekith alla fine è venuta fuori e gran parte del suo esercito lo abbandonò. Nella battaglia finale, Caledor sconfisse il Re Stregone, costringendolo alla fuga nelle paludi di Maledor insieme alle sue armate. In un azzardo finale, Malekith ha riunito le sue streghe nel tentativo di rivolgersi agli Dei del Caos per aiutarlo ad annullare gli incantesimi che vincolavano il Reame del Caos al Nord.

Tuttavia, qualcosa è andato terribilmente storto e la terra di Ulthuan è stata devastata da terremoti, maremoti e grandi disastri. Decine di migliaia di elfi perirono, annegati sotto onde anomale, sepolti da terremoti, e colpiti da un fulmini magici.

Il potere del Re Stregone ne fu indebolito, ma non spezzato. Nelle ultime ore, mentre i mari divoravano il suo regno, lui ed i suoi seguaci hanno lanciato oscuri incantesimi. I palazzi dei maghi si sono liberati della terra, trasformandosi in enormi palazzi galleggianti con i quali fuggirono. Questi velivoli furono ribattezzati le Arche Nere di Naggaroth. Il cataclisma ha lasciato gli elfi alti troppo deboli per perseguire i loro diabolici parenti, che sono approdati nel brullo nord del nuovo mondo. Gli elfi scuri hanno chiamato la loro nuova terra Naggaroth, la terra di freddo.

Con la loro conoscenza della magia degli Elfi Alti e l'arte della guerra, i Druchii hanno conquistato facilmente la terra conosciuta come il nuovo mondo. I selvaggi esseri umani che abitavano in quelle terre sono state asserviti e costretti ad aiutarli nella costruzione delle loro città.

Nei primi secoli seguenti l'esilio dei Druchii, furono costruite sei città. Le città di Naggaroth sono: Ghrond la torre del nord, Clar Karond la torre del destino, Hag Graef il buio Crag, Har Ganeth la città dei boia, Karond Kar, la torre della disperazione e Naggarond, la torre di freddo, dove Malekith il Re Stregone di Naggarond tiene corte.

La società degli elfi oscuri è abbastanza spesso dura e brutale, come ci si attenderebbe da una razza dedita al culto di Khaela Mensha Khaine (il Dio dalla Mano Insanguinata) ed in una non esigua parte, al culto degli dei del caos, in particolare Slaanesh (la forza trainante nascosta dietro il prospero Culto del Piacere di Nagga-

roth). La maggior parte dei Druchii adorano sia Khaine che Slaanesh, come la maggior parte degli abitanti del Vecchio Mondo riveriscono molti dei, a seconda dei propri desideri.

Sin dall'infanzia ai bambini elfi oscuri viene insegnato che dopo la morte essi si uniranno a Khaela Mensha Khaine nel suo regno e che la sua Via è la via di tutte le cose; il sangue appartiene al Signore dell'Omicidio e più sangue viene versato più grandi saranno le loro ricompense dopo la morte. Secondo questa verità, molte migliaia di prigionieri sono stati sacrificati in rituali su altari come offerta a Khaine, il Dio dalla Mano Insanguinata.

Diversamente della loro controparte, gli elfi oscuri spesso si muovono per compiere raid per schiavizzare e conquistare e bande degli elfi scuri, sono state trovate occasionalmente in tutto il vecchio mondo. In particolare, i corsari degli elfi oscuri, sono guerrieri esperti che godono nei combattimenti sanguinolenti che razziano sporadicamente le città portuali, i villaggi costieri e vascelli mercantili. La fonte principale di reddito degli elfi scuri deriva proprio da questi saccheggi. Gli elfi scuri attaccano spesso altre terre, compreso Ulthuan, la casa dei loro nemici ed antenati elfi alti, dove prendono cibo, soldi e schiavi.

Le fazioni più selvagge degli adoratori di Khaine vengono conosciute come Mogli di Khaine, più comunemente chiamate Streghe Elfe. Le Streghe Elfe sono ben note per il loro amore della battaglia e l'estremo zelo nel dar prova del loro valore al dio.



— PERSONAGGI ELFI OSCURI —

Ai tempi in cui la razza elfica era giovane, una fazione di elfi alti venne disillusa dai propri simili e venne sedotta dagli dei di caos. In tal modo essi persero l'incanto e la saggezza naturale, tipica del loro essere, diventando amari, torti ed odiosi.

Gli elfi oscuri somigliano molto agli elfi alti, sebbene la loro carnagione possa essere un po' più pallida e senza l'incandescenza regale degli Asur. Gli elfi scuri che frequentano il vecchio mondo prenderanno spesso l'apparenza dei loro cugini meno ostili elfi alti, del mare o silvani e raramente riveleranno la loro natura a meno che non sia giunto il momento opportuno. Si deliziano nell'infliggere torture fisico e psicologiche sugli innocenti e sono superbi nelle attività criminali e nei comportamenti anarchici.

Gli elfi oscuri hanno le stesse caratteristiche fisiche degli altri elfi.

Un elfo oscuro che vive nel vecchio mondo ha i seguenti abilità e talenti:

Abilità:

Conoscenze Comuni (Elfi), Parlare Lingua (Eltharin), Parlare Lingua (Reikspiel)

Talenti:

Guerriero Nato o Sangue Freddo, Rancore dei Druchii, Visione Notturna, Vista Eccellente



I personaggi elfi oscuri non tirano sulla tabella delle carriere iniziali degli elfi per determinare la loro prima carriera.

Quelli che fanno uso del background proveniente da Liber Fanatica lanciano come di consueto. Le carriere degli elfi oscuri sono molto diverse, come ad esempio i contrabbandieri dei Druchii, i combattenti del pozzo e gli iniziati di Khaine, fanatici del Dio Khaine ed oggi un ordine di assassini.

NUOVI TALENTI

RANCORE DEI DRUCHII

Gli elfi oscuri nutrono un rancore e un odio profondi per i loro parenti elfi alti. Quando combattono contro gli elfi alti, il loro odio si trasforma in una collera inesorabile, che in termini di gioco consiste in un bonus del +10% alla forza.

PREPARAZIONE DEL DRAGO MARINO

I Corsari elfo oscuri portano sempre un cappotto lungo costruito con la pelle di un drago marino (OWB 93). I mantelli del drago marino devono essere trattati continuamente con una melma protettiva o si distruggono. I personaggi con questo talento conoscono il metodo corretto per preparare questa melma, sebbene gli ingredienti siano duri da reperire nella maggior parte del vecchio mondo (molto raro) e spesso costoso. Gli elfi scuri che vivono in incognito nel vecchio mondo, quasi sempre preparano il rivestimento protettivo e lasciano il loro mantello immerso nella melma dentro un barilotto sigillato per impedire la sua decomposizione.

GRIDO DI GUERRA

Il Kyrnaa impara i nomi segreti di Khaine e urlando una di queste parole blasfeme al loro nemico, può paralizzarlo dall'orrore. Il Kyrnaa deve compiere o un attacco in carica o un attacco di sorpresa quando utilizza questo talento. Il personaggio guadagna il talento spaventoso durante il round, causando quindi paura.

DANZA DEL DESTINO

Il Kryrnaa impara ad eseguire i suoi movimenti secondo un modello irregolare, utilizzando aiuti come mantelli per coprire efficacemente la sua posizione reale, rendendolo più difficile colpirlo. Il personaggio guadagna un'azione gratuita di schivare per un round e può quindi eludere gli attacchi avversari due volte per round con l'abilità schivare. Tuttavia soltanto un tentativo di schivata può essere fatto su ogni attacco. Inoltre, se il personaggio è consapevole di attacchi a distanza, per le probabilità di colpire, conta sempre come se corresse (cioè - 20% AB).

MANO DI KHAINE

Ipnottizzandola con una complessa trama disegnata nell'aria, il Kryrnaa distrae la sua vittima, lasciandola scoperta ad un attacco. L'obiettivo deve riuscire in una prova contrapposta sulla volontà (-10%) altrimenti

perde una mezza azione in quel round. Un singolo obiettivo può essere influenzato solo da una mano di Khaine per volta ed se vince la prova contrapposta, la mano di Khaine non lo influenzerà più per tutta la durata del combattimento. Tale è la bravura del Kryrnaa che l'uso della mano di Khaine diventa un'azione gratuita.

TOCCO DI MORTE

Gli esperti di Khaine dalle Mani-Insanguinate sono padroni delle arti marziali e rapidamente imparano a colpire i punti specifici del corpo umanoide per uccidere immediatamente i loro obiettivi, anche disarmati. Un Kryrnaa, con il tocco di morte, guadagna un bonus di +3 nel danno quando combatte disarmato. Questi bonus sono cumulativi con rissare, in modo da riuscire a portare attacchi disarmati con +10% AB ed il danno +4 (i.e Danno BF). Ulteriormente, un attacco disarmato con il tocco di morte non soffre della penalità del raddoppio dell'armatura.

— CARRIERE ELFI OSCURI —

Quattro carriere base e quattro avanzate specifiche per l'elfo oscuro sono presentate nelle prossime pagine. Ulteriormente, le informazioni che possono essere utili per interpretare PG o PNG elfi oscuri, quali i seguaci di Khaine, il Signore o la Guerra e dell'omicidio, le divinità dei di caos, o le viscide lucertole degli Antichi possono essere trovati a <http://www.geocities.com/leonpoi19/wfrp.html>

Fonti:

- Sito Web Critical Hit - www.criticalhit.co.uk
- carriere originali di Khaine da Matti Kekki
- Adattamento ed altre informazioni di Mikko Savolainen
- Copyright delle immagini dell'iniziato ed dell'esperto di Kryrnaa è di Claudio Pozas 1999-2006



— CORSARO —

Carriera Base

DESCRIZIONE

Essere un Corsaro è un grande onore fra i Druchii ed è anche la possibilità di conquistare ricchezze, fama e schiavi, dato che, durante le loro incursioni, un decimo del bottino razziato, apparterrà al corsaro.

Quattro decimi vanno al suo capitano ed il resto è per il Re Stregone. Questi marinai rapitori eccellono nell'abbordaggio di altri vascelli, facendoli fra i combattenti più micidiali nel corpo a corpo.

Preferiscono assaltare navi in mare, ma occasionalmente razziano i porti di città e villaggi costieri. Quelli che non vengono massacrati, sono trascinati via in catene, per non essere mai più visti.

Nota: Soltanto gli elfi oscuri possono accedere a questa carriera. Durante la creazione del personaggio, questa carriera può essere scelta al posto di marinaio o di fante di marina.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	—	+10%	—	+5%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Intimidire, Nuotare, Percepire, Remare, Schivare, Sopravvivenza, Veleggiare, Torturare.

Talenti: Arma da Specialista (Balestra), Colpire per Ferire o Spadaccino, Preparazione del Drago marino, Riflessi Fulminei o Colpire per Stordire.

Ferri del Mestiere: Arma a due Mani, Balestra a Ripetizione con 20 Dardi, Mantello di Drago Marino, Armatura Completa di Cuoio, Elmo.

Entrate di carriera: Cacciatore di Taglie, Contrabbandiere, Fante di Marina, Marinaio, Mercenario.

Uscite di Carriera: Contrabbandiere, Fuorilegge, Navigatore, Nostromo, Sergente, Torturatore.

— CAVALIERE OSCURO —

Carriera Base

DESCRIZIONE

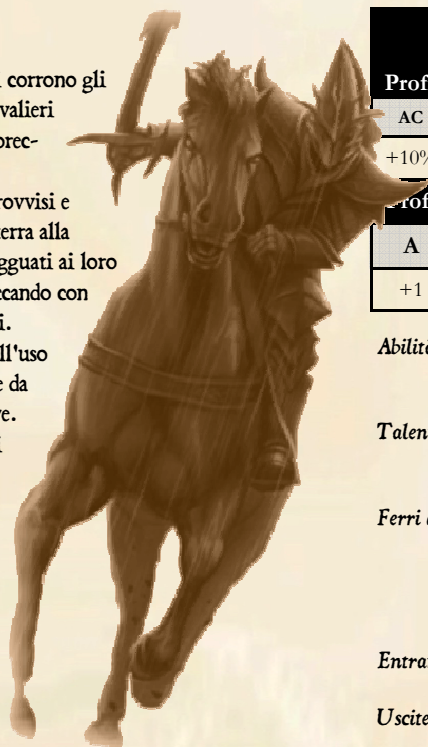
Davanti agli eserciti dei Druchii corrono gli araldi di Naggaroth, i temuti cavalieri oscuri, che fungono da occhi e orecchie dei Druchii.

Sono maestri degli attacchi improvvisi e delle incursioni, perlustrano la terra alla ricerca del nemico, effettuano agguati ai loro convogli di rifornimento e attaccando con velocità micidiale i loro rinforzi.

I cavalieri oscuri sono esperti nell'uso della balestra a ripetizione, lance da cavaliere e malvagie spade ricurve.

Guidano i feroci destrieri oscuri presi dalle stalle di Ellyrion ed allevati dai Beastmasters.

Nota: Soltanto gli elfi oscuri possono entrare in questa carriera. Durante la creazione del personaggio, questa carriera può essere scelta al posto Scudiero.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	—	—	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Addestrare Animali, Allevare Animali, Cavalcare, Schivare, Seguire Tracce, Sopravvivenza, Percepire.

Talenti: Acrobazia a Cavallo, Arma da Specialista (Balestra), Arma da Specialista (Cavalleria), Colpire con Forza.

Ferri del Mestiere: Mezza Lancia, Armatura Media (Corpetto di Maglia, Calotta di Maglia, Giacca di Cuoio, Elmo), Balestra a Ripetizione con 20 Dardi, Destriero con Finimenti e Bardatura.

Entrate di carriera: Nobile, Scudiero, Soldato.

Uscite di Carriera: Bandito, Cavaliere, Fuorilegge, Scout, Sergente, Veterano.

— INIZIATO DI KRYRNAA —

Carriera Base

DESCRIZIONE

Quei bambini maschi Druchii che sopravvivono alle ardue prove della Notte della Morte, dopo il Lancio nel calderone di sangue bollente, diventano di proprietà della fratellanza dei Kyrnaa. I bambini sono allevati secondo i principi di Khaine, lanciati in scontri all'ultimo sangue fra loro ed in crudeli prove di astuzia, allo scopo di eliminare gli elementi più deboli. Coloro che sopravvivono alle ardue prove, iniziano l'apprendistato presso gli assassini più temuti e rispettati della fratellanza.

Nota: Soltanto i maschi degli elfi oscuri possono accedere a questa carriera. Durante la creazione, questa carriera può essere scelta al posto dell'Iniziato o del Guerriero del Fraterno Legame



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	—	—	+10%	+10%	—	+10%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Conoscenze Accademiche (Religione), Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Schivare.

Talenti: Arma da Specialista (da Lancio), Arma da Specialista (da Parata), Colpire con Forza, Disarmare o Lottare, Estrazione Rapida o Colpire per Ferire, Mente Equilibrata o Molto Forte, Riflessi Fulminei o Molto Resistente

Ferri del Mestiere: Arma ad una Mano e Coltello, Scudino da Parata o Pugnale da Parata, 4 Coltelli da Lancio, Giacca di Cuio,

Entrate di carriera: Iniziato, Zelota.

Uscite di Carriera: Adepto di Kyrnaa, Spia

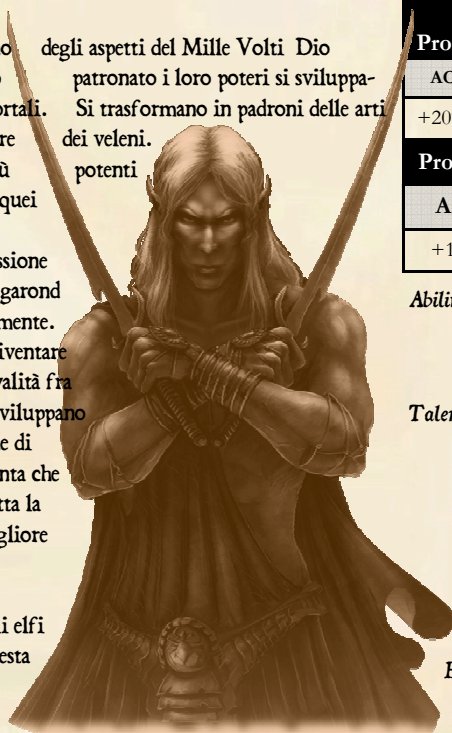
— ADEPTO DI KRYRNAA —

Carriera Avanzata

DESCRIZIONE

Tutti i Kyrnaa seguono uno degli aspetti del Mille Volti Dio dell'omicidio e sotto il Suo patronato i loro poteri si sviluppa-
no senza rivali fra i meri mortali. Si trasformano in padroni delle arti marziali ed imparano il potere dei veleni.
Sono uno degli strumenti più potenti nell'arsenale di Naggaroth e quei signori che sono abbastanza potenti insensati da mettere in discussione la loro lealtà al trono di Naggarond tendono a scomparire rapidamente. Ogni assassino si sforza di diventare più simile al loro Dio, la rivalità fra gli assassini è feroce e tutti sviluppano costantemente nuove tecniche di uccisione. La leggenda racconta che non è possibile trovare in tutta la razza elfica un guerriero migliore degli assassini di Khaine.

Nota: Soltanto i maschi degli elfi oscuri possono accedere a questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	—

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Pedinare, Percepire, Preparare Veleni, Schivare, Segni Segreti (Ladri), Travestirsi.

Talenti: Arma da Specialista (due qualsiasi), Colpire per Ferire, Grido di guerra o Danza del Destino o Mano di Khaine o Tocco di Morte, Molto Forte o Molto Resistente, Precisione Letale o Colpire per Stordire, Rissare o Ricarica Rapida.

Ferri del Mestiere: 2 Armi differenti di Fattura Eccezionale, 10 metri di Corda, Rampino, Dose di Veleno (qualsiasi).

Entrate di carriera: Iniziato di Kyrnaa.

Uscite di Carriera: Assassino di Kyrnaa, Spia, Veterano.

— ASSASSINO DI KRYRNAA —

Carriera Avanzata

DESCRIZIONE

Coloro che eccellono nell'arte dell'omicidio diventano Kryrnaa a pieno titolo. Pochi mortali guadagnano la competenza nelle arti di uccisione pari a quelle di un assassino Kryrnaa completamente formato.

I loro servizi sono molto richiesti dai signori di Naggaroth e anche se tecnicamente fanno parte del tempio di Khaine, qualche assassino prende le assegnazioni fuori del tempio, trasformando le proprie competenze in profitto. Le esecuzioni migliori degli assassini si svolgono in una manciata di secondi, senza lasciare nessuna traccia del loro presenza. La maggior parte dei Kryrnaa di questo livello sono individui solitari, completamente paranoici ed a volte incapaci di qualsiasi interazione sociale.

Nota: Soltanto i maschi degli elfi oscuri possono accedere a questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+30%	+30%	+10%	+15%	+30%	+10%	+20%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Abilità: Arrampicarsi, Intimidire, Linguaggio Segreto (da Battaglia), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Pedinare, Percepire, Pettegolezzo, Preparare Veleni, Schivare, Segni Segreti (Kryrnaa), Travestirsi.

Talenti: Ambidestro, Arma da Specialista (due qualsiasi), Conoscenza della Strada, Grido di guerra o Danza del Destino o Mano di Khaine o Tocco di Morte, Riflessi Fulminei, Rissare o Tiratore Provetto.

Ferri del Mestiere: 4 Armi differenti di Fattura Eccezionale, Dose di Veleno (4 qualsiasi), Trousse per Camuffamenti.

Entrate di carriera: Adepto di Kryrnaa.

Uscite di Carriera: Assassino, Campione.

— INIZIATA DI KHAINE —

Carriera Base

DESCRIZIONE

La religione di Khaine Mani-Insanguinate è profondamente radicata nei Druchii e molte giovani donne di Druchii aspirano, quindi a trasformarsi in una delle spose di Khaine, dedicando le loro vite al Signore dell'omicidio.

Servono molta dedizione ed un duri addestramento per diventare una sacerdotessa. Devono subire riti d'iniziazione orribili, duri allenamenti sotto insegnanti rigorosi e sadici e fino a quando non sono ritenute pronte non è concesso predicare o svolgere servizi. Il loro addestramento comprende il saper leggere e scrivere, studi calligrafici, lo studio sulle sacre scritture e delle arti della tortura, dei sermoni e del veleno. Inoltre imparano le basi sull'uso delle armi, in modo da essere pronte quando il tempio scende sul al campo di battaglia..

Nota: Soltanto le femmine degli elfi oscuri possono accedere a questa carriera. Durante la creazione, questa carriera può essere scelta al posto di iniziato o Guerriero del Fraterno Legame..



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+10%	+5%	—	+5%	+10%	+5%	+10%	+10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
—	+2	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Esibirsi (Cantante o Danzatore o Musicista), Guarire, Leggere e Scrivere, Parlare Lingua (Eltharin), Preparare Veleni, Torturare.

Talenti: Riflessi Fulminei o Guerriero Nato.

Ferri del Mestiere: Cambio di Abiti Comuni, Due Armi a una Mano, Simbolo Religioso.

Entrate di carriera: Iniziato, Zelota.

Uscite di Carriera: Barbiere Chirurgo, Demagogo, Prete, Scrivano, Sposa di Khaine, Zelota

— SPOSA DI KHAINE —

Carriera Avanzata

DESCRIZIONE

Di tutte le leggende e miti sugli Elfi Oscuri, le storie sulle streghe sono probabilmente quelle più conosciute; esse sono anche conosciute come Spose di Khaine, o Ancelle di Khaine.

Di tutti i Druchii, le Spose di Khaine sono probabilmente le più belle e sicuramente le più pazze.

Per loro la via di Khaela Mensha Khaine, il dio dalla mano insanguinata è la sola via e prima di una battaglia esse bevono sangue mischiato ad erbe velenose che le spingono in una furia sanguinaria.

Nota: Soltanto le femmine degli elfi oscuri possono accedere a questa carriera. Devi avere almeno una Follia per accedere a questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+10%	+5%	+10%	+15%	+10%	+15%	+15%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Accademiche (2 qualsiasi), Esibirsi (Cantante o Danzatore o Musicista), Guarire, Intimidire, Leggere e Scrivere, Mestiere (Erborista, Speciale), Parlare Lingua (Eltharin), Preparare Veleni, Schivare, Torturare.

Talenti: Ambidestro, Arma da Specialista (da Parata), Colpire per Ferire o Colpire Con Forza, Furia o Temerario, Riflessi Fulminei o Minaccioso, Spadaccino o Guerriero Nato.

Ferri del Mestiere: Armatura Leggera (Giacca di Cuoio), Coppia di Bracciali Elfi Oscuri (Bracciali di Piastra), Simbolo Religioso.

Entrate di carriera: Iniziata di Khaine.

Uscite di Carriera: Capitano, Cortigiano, Prete, Strega di Khaine, Veterano

— STREGA DI KHAINE —

Carriera Avanzata

DESCRIZIONE

Le più anziane fra le spose di Khaine sono le Sue Somme Sacerdotesse, chiamate Streghe di Khaine. Ci sono 6 Streghe di Khaine in Naggaroth, una per ogni tempio, e ciascuna è vecchiaia di millenni (la più anziana è Hellebron la Strega di Ghroind ed anche la prima strega) grazie al Calderone di Sangue.

Il Calderone di Sangue è visto come il dono di nozze di Khaine alle sue spose, le streghe e le sue origini sono perse nelle nebbie del tempo.

Per le streghe il Calderone di Sangue è propriamente la fontana della giovinezza.

Quando è il tempo dei riti di Khaine le Streghe di Khaine, ed alcune delle loro principali favorite, si bagnano nel sangue del Calderone e tornano giovani di nuovo, confermando il loro oscuro patto con Khaine che promette loro la vita eterna.

Nota: Soltanto le femmine degli elfi oscuri possono accedere a questa carriera.



— Schema di Avanzamento —

Profilo Principale

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+15%	+10%	+15%	+20%	+15%	+20%	+20%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	—	—	—	+1	—	—

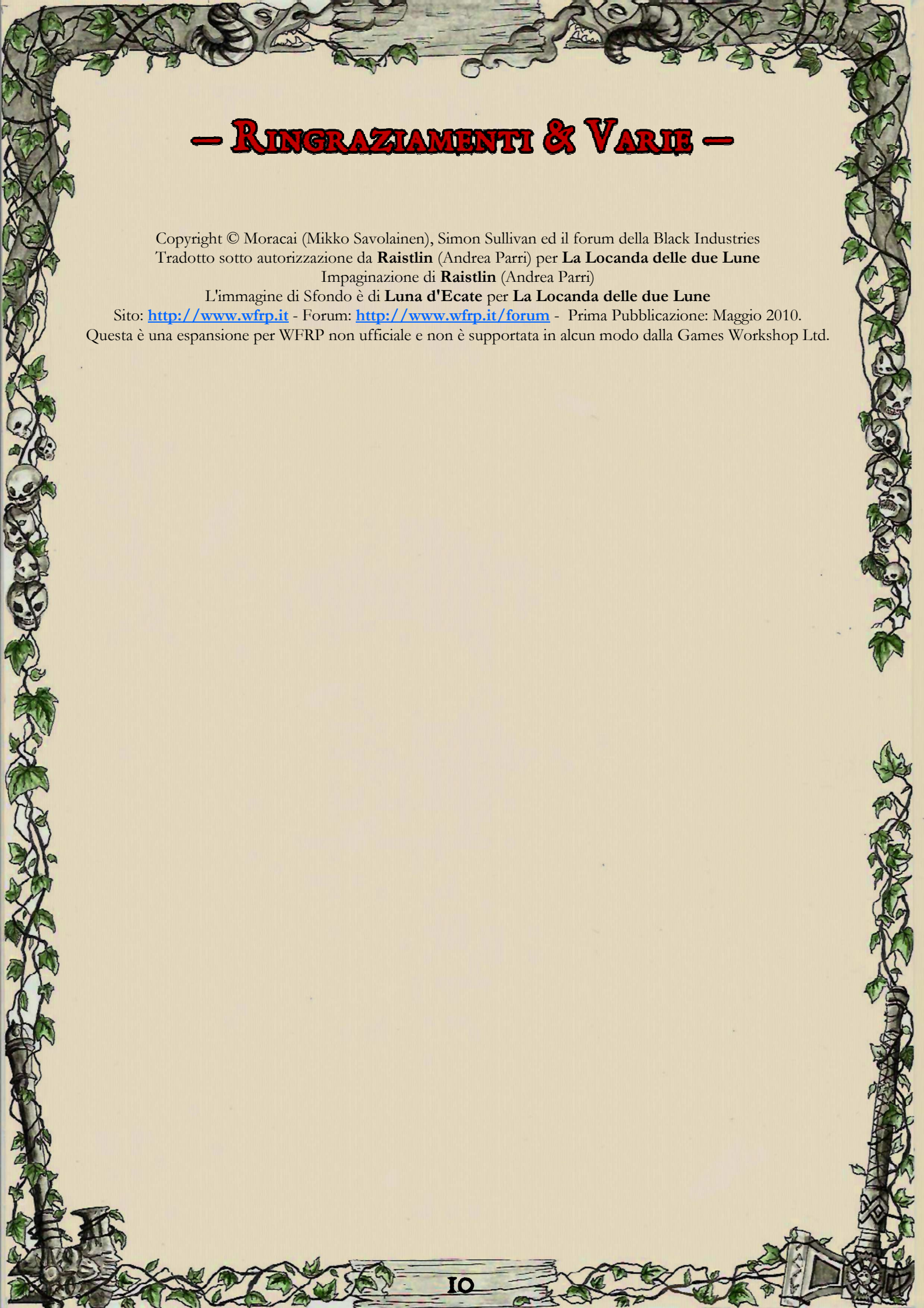
Abilità: Affascinare, Conoscenze Accademiche (Teologia), Conoscenze Accademiche (3 qualsiasi), Intimidire, Leggere e Scrivere, Mestiere (Erborista, Speciale), Parlare Lingua (Eltharin), Parlare Lingua Arcana (Magico), Percepire, Preparare Veleni, Schivare, Senso Magico, Torturare.

Talenti: Armonia Aethyrica, Colpire per Ferire o Colpire Con Forza, Furia o Temerario, Lanciare Incantesimi in Armatura o Manolista, Magia Comune (2 qualsiasi), Magia Minore (Divina), Sfera Divina (Khaine), .

Ferri del Mestiere: Abiti Nobiliari, Simbolo Religioso.

Entrate di carriera: Sposa di Khaine.

Uscite di Carriera: Studioso, Prete Consacrato.



— RINGRAZIAMENTI & VARIE —

Copyright © Moracai (Mikko Savolainen), Simon Sullivan ed il forum della Black Industries

Tradotto sotto autorizzazione da **Raistlin** (Andrea Parri) per **La Locanda delle due Lune**

Impaginazione di **Raistlin** (Andrea Parri)

L'immagine di Sfondo è di **Luna d'Ecate** per **La Locanda delle due Lune**

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - Prima Pubblicazione: Maggio 2010.

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