

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

CARRIERE AVANZATE



SIGNORE DEI DRAGHI

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

by Gotrek

SIGNORE DEI DRAGHI - ALTI ELFI

I Signori dei Draghi sono i più valorosi guerrieri del Caledor, le migliori lance dei Principi Drago. La loro eleganza in battaglia trasformano la loro superbia lascia il posto alla determinazione, l'arroganza si trasforma in coraggio indomito. Un tempo la nomea di Signori dei Draghi era dato per la loro abilità nel cavalcare in battaglia, queste straordinarie creature, oggi sostituiti con i migliori puledri del Caledor.

Dei tempi andati rimangono le insigne del Drago su armature, scudi e armi, mentre le loro lance draconiche vengono impugnate in sella ai destrieri migliori, trasformandole in perfette armi di morte.

L'ambizione dei Principi Drago è quella di diventare un Signore, ma solo pochi di essi potranno esserlo. Il consiglio del Caledor in base alla intraprendenza del Principe in battaglia determina i nuovi Signori dei Draghi.

SIGNORE DEI DRAGHI

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
55%	45%	38%	34%	65%	55%	64%	40%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	18	9 ²	4 ¹	5	-	-	-

Abilità: Addestrare Animali, Affascinare Animali, Affascinare, Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Strategia-Tattica), Conoscenze Comuni (Alti Elfi, Elfi Oscuri, Ulthuan), Intimidire, Linguaggio Segreto (Battaglia), Parlare Lingua (Tar-Eltharin, Eltharin), Percepire, Prodezza Marziale, Schivare

Talenti: Acrobazia a Cavallo, Antico Valore, Arma Specialistica (Arco Lungo, Lancia da Cavaliere), Colpire con Forza², Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Cuore Impavido, Disarmare, Estrazione Rapida, Inquietante, Parata Fulminea, Sangue Fredo, Visione Notturna, Vista Eccellente

Ferri del Mestiere: Armatura in Piastra con simbolo Draconico¹ (5 PA), Lancia da Cavaliere, Scudo Draconico (2 PA)



SIGNORE DEI DRAGHI - CARRIERE ALTI ELFI

I Signori dei Draghi sono i più valorosi guerrieri del Caledor, le migliori lance dei Principi Drago. La loro eleganza in battaglia trasformano la loro superbia lascia il posto alla determinazione, l'arroganza si trasforma in coraggio indomito. Un tempo la nomea di Signori dei Draghi era dato per la loro abilità nel cavalcare in battaglia, queste straordinarie creature, oggi sostituiti con i migliori puledri del Caledor.

Dei tempi andati rimangono le insigne del Drago su armature, scudi e armi, mentre le loro lance draconiche vengono impugnate in sella ai destrieri migliori, trasformandole in perfette armi di morte.

L'ambizione dei Principi Drago è quella di diventare un Signore, ma solo pochi di essi potranno esserlo. Il consiglio del Caledor in base alla intraprendenza del Principe in battaglia determina i nuovi Signori dei Draghi.

SIGNORE DEI DRAGHI

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+20%	+10%	+15%	+15%	+20%	+20%	+25%	+20%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+2	+3	-	-	-	-	-	-

Abilità: Addestrare Animali, Affascinare Animali, Affascinare, Cavalcare, Conoscenze Accademiche (Strategia-Tattica), Conoscenze Comuni (2 qualsiasi), Intimidire, Prodezza Marziale

Talenti: Acrobazia a Cavallo, Antico Valore, Arma Specialistica (Lancia da Cavaliere), Cuore Impavido, Disarmare, Estrazione Rapida, Inquietante, Vista Eccellente

Ferri del Mestiere: Armatura in Piastra con simbolo Draconico, Lancia da Cavaliere, Scudo Draconico

Entrate di Carriera: Principe Drago

Uscite di Carriera: Capitano, Cavaliere, Veterano

NUOVI TALENTI

ANTICO VALORE

Questo talento ti permette di ritirare ogni prova fallita che riguardino Paura e Terrore, provocate dagli Elfi Oscuri.

ABILITA' CORRELATE: nessuna

LIMITAZIONI: Solo gli Alti Elfi

TEMPO DI APPRENDIMENTO: 1D10 settimane

NUOVE ABILITA'

PRODEZZA MARZIALE

Quest'abilità consente a chiunque la posseda di ottenere un aggiuntivo bonus del +10% all'AC e AB, quando si trovano in un gruppo di cavalieri o altro composto almeno da 10 componenti.

ABILITA' CORRELATE: nessuna

LIMITAZIONI: Solo Alti Elfi

TEMPO DI APPRENDIMENTO: 2D10 settimane

REGOLAMENTO ALTERNATIVO - GTK

SIGNORE DEI DRAGHI

DESCRIZIONE CARICA

Diventare Signore dei Draghi non è un compito semplice, infatti un Principe Drago viene promosso a questa carica dopo essersi distinto in azioni molto importanti sul campo di battaglia. Non solo azioni eroiche contano per diventare Signore, ma anche scaltrezza e altruismo vengono premiati dal circolo dei nobili del Caledor.

I nobili del Caledor per promuovere un Principe a Signore, possono deciderlo di loro iniziativa oppure per suggerimento di Capitani o altri nobili che segnalano un determinato individuo.

Quando un Principe Drago viene promosso, difficilmente può rifiutarsi. Se ciò accadesse dovrebbe essere solo per un motivo estremamente valido, altrimenti rischierebbe di essere bandito dalla propria regione. Ovviamente gli altri Alti Elfi si guardano bene da accettare un reietto, che sarebbe costretto all'abbandono dell'isola e a girovagare nel mondo esterno.

Ovviamente l'assegnazione di questa carica è un motivo di grande orgoglio per chi la riceve e di rispetto per chi la incontra, soprattutto per la razza degli Alti Elfi.

INSERIMENTO NEL CONTESTO

La carica del Signore dei Draghi ha una certa rilevanza tra i nobili dell'Ulthuan, ma quasi nessuna per il resto del mondo, fatta eccezione per gli Elfi dei Boschi, mentre per gli Oscuri è fonte di prova guerriera ardita.

Giocare un Alto Elfo nel Vecchio Mondo è un compito molto difficile, proprio per le caratteristiche altezzose della razza, ma anche l'inserimento di una carica come il Signore dei Draghi non facile. Infatti occorre che l'AdG pensi una motivazione molto valida, per lasciare scorrazzare un Signore dei Draghi nell'Impero o in qualsiasi altra nazione civilizzata. Questo perché MAI una carica come questa si sognerebbe di lasciare l'Ulthuan, se non per un motivo molto serio.

Unico appunto per l'AdG, il personaggio se viene bandito dall'isola, perderà all'istante la suddetta carica.

BONUS DELLA CARICA

Quando la carica viene effettivamente assegnata al personaggio, questo guadagna all'istante i seguenti bonus:

Bonus permanente del +15% alle Caratteristiche: **Abilità in Combattimento (AC), Volontà (Vo)**

Talenti Aggiuntivi: **Antico Valore**

Abilità Aggiuntive: **Prodezza Marziale**

Ovviamente i bonus restano validi fintanto che si usa questa carica.

CONSIGLI DI GIOCO PER ADG

Interpretazione: L'arbitro di gioco (AdG) dovrebbe prediligere giocatori veramente altruisti e con un atteggiamento indomito. Cercando di dissuadere o impedire l'utilizzo della carica, come se si passasse di carriera solo per ottenere abilità o talenti particolari. Ricordarsi sempre che comunque un Alto Elfo è un personaggio al limite della sopportazione in fatto d'arroganza.

CONCLUSIONI

In questo file viene presentato lo schema per un perfetto PNG Alto Elfo Signore dei Draghi, da utilizzare. Di seguito viene reintrodotta e profondamente modificata la carriera del Signore dei Dragnì, per allinearsi con l'ultimo aggiornamento del libro degli Eserciti uscito. In appendice come di consueto l'inserimento della carica.

Fermo restando che la carriera presente non sostituisce la vecchia, ma l'affianca, ogni AdG è libero di utilizzare quella che preferisce. E' stata semplicemente riportata il più vicino possibile all'attuale BG.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

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	☐	☐	☐		
Agilità	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: LUGLIO 2014

Autore: Gotrek "Barani Marco" Fonti e Ispirazione: Warhammer "Alti Elfi"

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