

# — COMANDANTE —

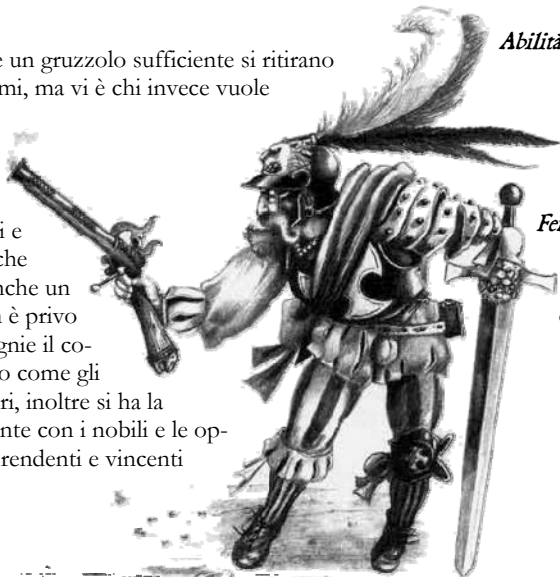
Carriera Avanzata

## Schema di Avanzamento

M	AM	AT	F	R	Fe	I	A	Des	Au	Int	Fr	Vo	Sim
-	+30	+30	+2	-	+6	+10	+2		+20	+10	+10	+10	

### DESCRIZIONE

I più quando mettono da parte un gruzzolo sufficiente si ritirano dal periglioso mestiere delle armi, ma vi è chi invece vuole continuare a sfidare la sorte, per avidità o per continuare la sua personale scalata sociale. Sicuramente avere un certo numero di uomini armati, avidi e pronti ad uccidere è una cosa che conferisce un certo potere e anche un certo prestigio. Il mestiere non è privo di rischi e nelle piccole compagnie il comandante deve rischiare il collo come gli altri, ma i profitti sono maggiori, inoltre si ha la possibilità di trattare direttamente con i nobili e le opportunità per le persone intraprendenti e vincenti non mancano mai.



**Abilità:** Araldica, Arma da Specialista (Archibugio), Arma da Specialista (Pistola), Bere Alcolici, Cavalcare, Cacciare 50%, Galateo, Giocare d'azzardo, Parlare Lingua (due qualsiasi), Mercanteggiare

**Ferri del Mestiere:** Cavallo, Veste di Cuoio Imbottito, Veste di piastre 50%, Elmo, 2 Pistole

**Ucite di Carriera:** Condottiero Mercenario, Fuorigesce, Iniziato

Copyright © Silverwolf per La Locanda delle due Lune

Impaginato e Revisionato da **dottwatson** (dottwatson@wfrp.it)

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum> - **Prima Pubblicazione:** Maggio 2009.

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