

— CONDOTTIERO —

Carriera Avanzata

Schema di Avanzamento

M	AM	AT	F	R	Fe	I	A	Des	Au	Int	Fr	Vo	Sim
-	+30	+40	+2	-	+8	+20	+2		+30	+10	+30	+20	+10

DESCRIZIONE

Ci sono dei mercenari particolarmente capaci o particolarmente cari a Ranald che dopo molte battaglie riescono ad affermarsi come grandi generali e strateghi. La fama delle loro vittorie è sufficiente a richiamare molti uomini sotto il loro seguito. Questo gli consente di avere non solo molto potere contrattuale, ma spesso anche il comando autonomo delle proprie truppe permettendogli di usarle nella maniera più proficua possibile per le proprie borse. Raramente essi sposano totalmente una causa e molti in caso di sconfitta sicura, se possibile, preferiscono cambiare schieramento. Questo fatto ha convinto molti committenti a mantenere ostaggi fra i familiari dei condottieri ingaggiati. Se per alcuni è stato un freno, non lo è stato per molti altri e pagamenti di riscatti o audaci tentativi di evasione sono stati spesso il corollario di tali tradimenti.



Abilità: Araldica, Colpire per Ferire, Cacciare, Parlare Lingua (tre qualsiasi), Immune ai Veleni

Ferri del Mestiere: Cavallo con Bardatura, Veste di Cuoio Imbottito, Armatura completa di Piastre, Archibugio, 2 Pistole, idro Corone d'Oro, Cambio di Abiti Eccezionali

Ucite di Carriera: Fuorilegge, Iniziato, Sergente

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.