

-CONESTABILE-

-DESCRIZIONE-

Il Conestabile è una carica elettiva, presente in ogni centro abitato del Convivio, responsabile dell'addestramento e del coordinamento dei corpi di difesa e di sorveglianza (Guardastrada, Guardiani dei Campi, Guardie, Milizia, ecc).

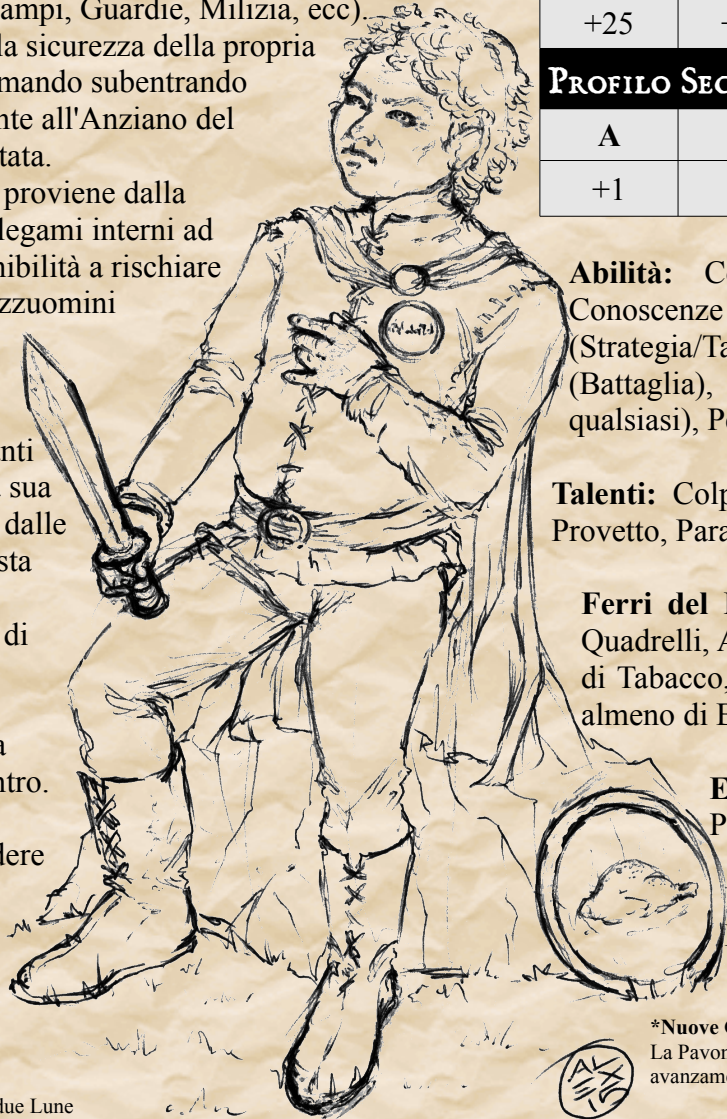
Quando un grave pericolo mette in pericolo la sicurezza della propria comunità il Conestabile può assumerne il comando subentrando all'Assemblea locale, rispondendo direttamente all'Anziano del Convivio, finché la minaccia non viene sventata.

Un Conestabile è esperto della minaccia che proviene dalla Sylvania e conosce bene la propria razza e i legami interni ad essa; è rispettato e popolare per la sua disponibilità a rischiare la vita per difendere la pace bucolica dei Mezzuomini

(ad esempio affrontando e sconfiggendo da solo un numeroso gruppo di Zombi o catturando una banda di Fuorilegge della Gente Alta e scortandola in una delle confinanti Province per essere giudicata), se non per la sua abilità in combattimento, riconosciuta anche dalle autorità umane confinanti che chiamano questa figura *Kronfeldherr* in Reikspiel.

Solo coloro che hanno dimostrato nel tempo di essere in grado di difendere i propri simili possono ricevere la prestigiosa Spilla da Conestabile, realizzata in oro, col nome della comunità in cui è stata conferita inciso al centro.

Nota: Solo i Mezzuomini possono intraprendere questa carriera.



-SCHEMA DI AVANZAMENTO-

PROFILO PRINCIPALE

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+25	+25	+20	+20	+20	+15	+15	+25

PROFILO SECONDARIO

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

Abilità: Comandare, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia), Conoscenze Accademiche (Necromanzia), Conoscenze Accademiche (Strategia/Tattica), Conoscenze Comuni (Mezzuomini), Linguaggio Segreto (Battaglia), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (una qualsiasi), Percepire, Pettegolezzo, Schivare.

Talenti: Colpire con Forza o Precisione Letale, Guerriero Nato o Tiratore Provetto, Parata Fulminea, Parlare in Pubblico, Sangue Freddo.

Ferri del Mestiere: Abiti Eccezionali, Arco o Balestra con 10 Frece o Quadrelli, Armatura Leggera (Armatura Completa di Cuoio), Pipa, Sacchetto di Tabacco, Scudo, Spilla da Conestabile. (Armi e Armature devono essere almeno di Buona Fattura).

Entrate di Carriera: Cacciatore di Vampiri, Calabrone*, Pavoncella*, Scout, Sergente, Veterano, Zefiro*.

Uscite di Carriera: Cacciatore di Streghe, Campione, Capitano, Demagogo, Politico.

*Nuove Carriere:

La Pavoncella, il Calabrone e lo Zefiro sono rispettivamente il secondo, il terzo e il quarto grado di avanzamento della Trottole, carriera per soli Mezzuomini presentata a parte in un file omonimo dedicato.