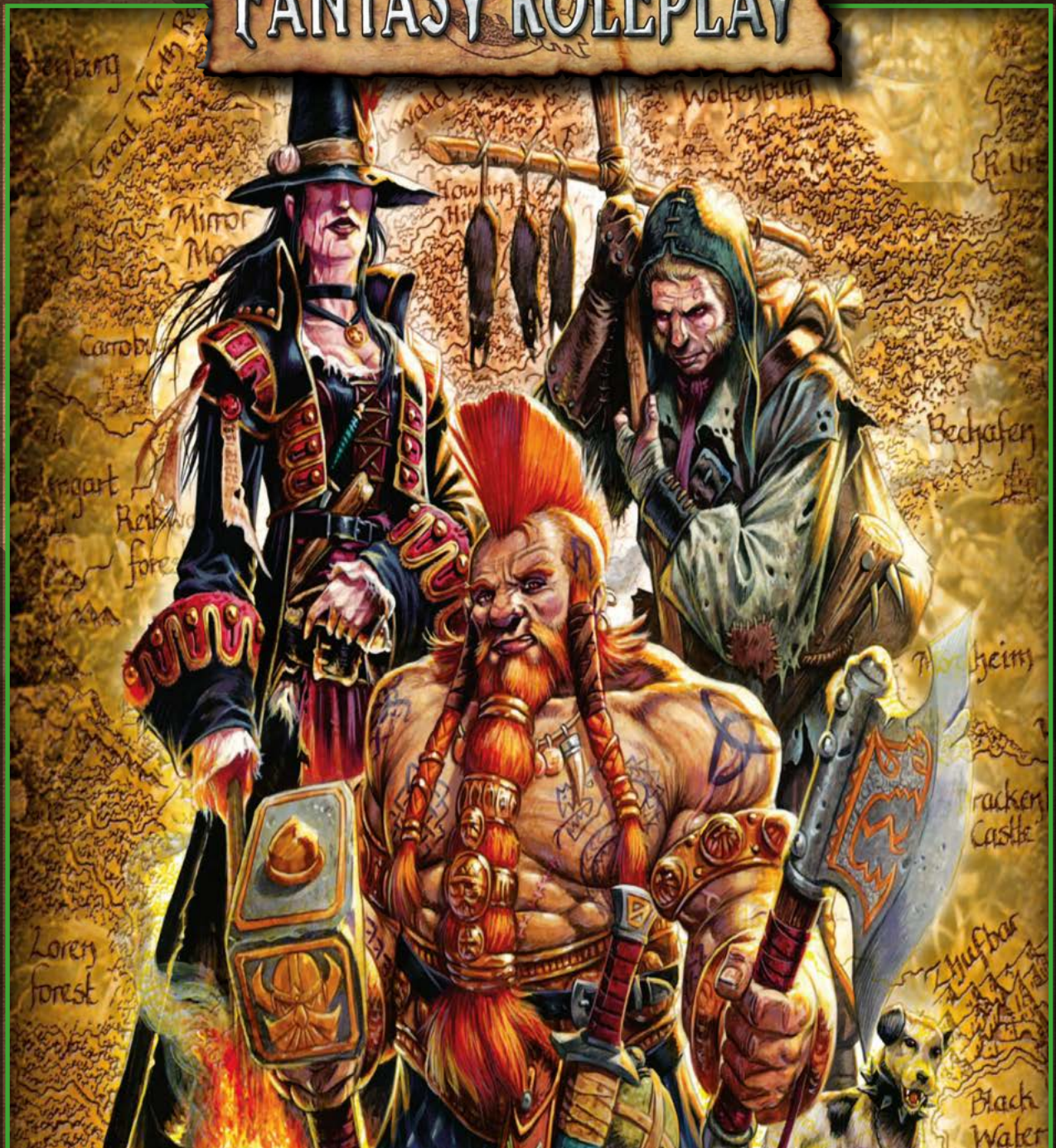


WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY



INCAPPUCCIATO

LA LOCANDA
DELLE
DUE LUNE

INCAPPUCCIATO

CREDITI



Autore: Gotrek

Email: gotrek@wfrp.it

FONTI

WFRP 2nd - CAREER COMPENDIUM

Versione originale comparsa sul volume **TOME OF CORRUPTION**

Versione originale italiana comparsa sul volume **TOMO DELLA CORRUZIONE**

REVISIONE ALLE TRADUZIONI

Priest tradotto *Prete* diventa *Sacerdote*.

Anointed Priest tradotto *Prete Consacrato* diventa *Sacerdote Consacrato*.

Knight of the Blazing Sun e *Knight of the Inner Circle* tradotti: *Templare del Sole Splendente* e *Templare della Cerchia Interna* diventano *Cavaliere del Sole Splendente* e *Cavaliere della Cerchia Interna* (definizione usata da GW nelle pubblicazioni ufficiali).

Descrivendo la Dea Myrmidia sul manuale base di WFRP2 si fa riferimento all'ordine della *Giusta Lancia*, che ho riadattato come *Lancia Virtuosa*.

Arcane Lore tradotto *Sfera della Magia* diventa *Sapere della Magia* (definizione usata da GW nelle pubblicazioni ufficiali).

Lesser Magic tradotto *Magia Comune*, diventa *Magia Minore*.

Petty Magic tradotto *Magia Minore*, diventa *Piccola Magia*.

NOTE DELL'AUTORE

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 2nd

Ciao avventuriero quella che hai tra le mani è una pubblicazione per la versione classica di **WFRP2**. Quella presente di seguito è la carriera aggiornata al *Career Compendium*

Spero ti piaccia, buona lettura

Gotrek. Il locandiere

NOTE SUL PDF

PDF INTERATTIVO

Quello che hai tra le mani è un PDF Interattivo che consente all'utente di poter visualizzare contenuti esterni al presente file. Cliccando sul nome de, **La Locanda delle Due Lune**, si arriverà alla home page del sito. Inoltre, tutti i riferimenti a espansioni presenti sono facilmente trovabili e visualizzabili cliccandoci sopra.

Ringraziamenti: A chiunque scarichi e legga le nostre pubblicazioni. Se esistiamo è per merito vostro.

COPYRIGHT

Prima Edizione: MAGGIO 2020

La Copia e Riproduzione è vietata se non vengono riportate le fonti.

Warhammer, Il Gioco delle Battaglie Fantasy, il logo della cometa a due code e tutti i loghi associati, illustrazioni, immagini, nomi, creature, razze, veicoli, luoghi, armi, personaggi e la loro somiglianza distintiva, sono entrambi tutti di proprietà di Games Workshop Ltd. Riferimenti a Warhammer Fantasy Roleplay sono di proprietà Cubicle 7.

Documento di proprietà intellettuale della GTK production.

CARRIERE ADATTATE

CARRIERE BASE (ufficiali)

MANUALE BASE:

Acchiappatopi, **AGITATORE**, **APPRENDISTA MAGO**, **BALIVO**, **BARBIERE-CHIRURGO**, **BARCAIOLO**, Berserker Norsmanno, Boscaiolo, Bottegaio, Cacciatore, **CACCIATORE DI TAGLIE**, **CARBONAI**, Carceriere, Casellante, **CITTADINO**, Cocchiere, Contrabbandiere, Cossaro Kislevita, Delegato, Diestro Estaliano, Fante di Marina, Fattucchiere, Fuorilegge, Furfante, Gladiatore, **GREGARIO D'ACCAMPAMENTO**, Guardastrada, Guardia, **GUARDIA DEL CORPO**, Guardiano dei Campi, Guerriero del Fraternal Legame, Guida, Iniziato, Intrattenitore, Ladro, Ladro di Cadaveri, Marinaio, Mercenario, Messaggero, Miliziano, Minatore, Nobile, Pescatore, Portarune, Provocatore, Scrivano, Scudiero, Servo, Sgherro, Soldato, Spezzascudi, **STRACCAIOLO**, Studente, Sventratroll, Tombarolo, Traghetatore, Vagabondo, Valletto, Villico, Zelota

REGNI DELLA STREGONERIA

APPRENDISTA FORGIARUNE

TOMO DELLA SALVEZZA

CATECHISTA, PENITENTE, PELLEGRINO

REALM OF THE ICE QUEEN

APPRENDISTA STREGA, ATAMANO, CEKISTA, DOMATORE D'ORSO

RENEGADE CROWNS

ANACORETA, CENOBITA, MALELANDESE

TOMO DELLA CORRUZIONE

MALLEVADORE (ex-guerriero della casa)

SHADOW OF EMPIRE

CADETTO

EREDI DI SIGMAR

SPEZIALE

CAVALIERI DEL GRAAL

PASTORE DI CARCASSONNE

CAREER COMPENDIUM

CARTOGRAFO

IL SENTIERO DEI DANNATI 1:FORGE DI NULN

SPAZZACAMINO

CARRIERE AVANZATE (ufficiali)

MANUALE BASE:

Araldo, **ARTIGIANO**, **ASSASSINO**, Bandito, Cacciatore di Streghe, Cacciatore di Vampiri, Cacciatore Fantasma, **CAMPIONE**, Campione della Legge, **CAPITANO**, Capitano di Mare, Capo Fuorilegge, Cavaliere, Ciambellano, **CIARLATANO**, Cortigiano, Demagogo, Duellante, Esploratore, Flagellante, Frate, Gran Sacerdote, Ingegnere, Maestro dei Ladri, Mago Errante, Mago Maestro, Maestro della Gilda, Medico, Menestrello, Mercante, Navigatore, Nobile Signore, Nostromo, Oste, Pistoliere, Politico, Sacerdote, **SACERDOTE SACRO**, Ricettatore, **SCASSINATORE**, Scout, Sergente, Signore del Crimine, Signore della Magia, Spia, Studioso, Sventrademoni, Sventragiganti, Taglieggiatore, Templare della Cerchia Interna, Tiratore Scelto, Torturatore, Veterano

WFRP COMPENDIUM

ARTIGLIERE

TOMO DELLA SALVEZZA

ABATE, CANTORE, FLAGELLO DEGLI DEI

SHADOW OF EMPIRE

AMMIRAGLIO

NIGHT DARK MASTER

AGENTE DELLA SINDONE, GUARDIA NERA

REALM OF THE ICE QUEEN

AMBASCIATORE

CAREER COMPENDIUM

ADDESTRATORE DI ANIMALI

EREDI DI SIGMAR

ASTROLOGO

RENEGADE CROWNS

PELLEGRINO GUERRIERO, RANGER DELLE MALELANDE,

CORTIGIANO DI CONFINE

INCAPPUCCIATO (CARRIERA AVANZATA)

“Veramente? Si è sparsa la voce che il povero Bertram sia coinvolto in una setta? Raccontatemi di più, buon fratello...”

I Fratelli Incappucciati sono agenti segreti liberamente affiliati ai Cacciatori di Streghe Sigmariti. Sebbene non sia un vero e proprio ramo dei Templari, spesso hanno una causa comune per unire le forze con i loro fratelli, a volte troppo zelanti. Tuttavia, è probabile che facciano doppi turni come ogni organizzazione conosciuta. I Fratelli Incappucciati posseggono molte informazioni. Si infiltrano nelle organizzazioni per imparare quel che possono, riportando le loro scoperte ai Loro superiori anche se chi siano esattamente "Loro" non è dato a sapere. L'organizzazione attinge informazioni dai Cacciatori di Streghe e dai Mutanti.

INCAPPUCCIATO - <i>Carriera Avanzata</i>							
Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
+15%	+10%	+15%	+15%	+25%	+30%	+25%	+30%
Profilo Secondario							
F	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
+1	+6	-	-	-	-	-	-

Abilità:

Affascinare, Cercare, Conoscenze Comuni (tre qualsiasi), Leggere/Scrivere, Linguaggio Segreto (due qualsiasi), Mestiere (uno qualsiasi), Movimento Silenzioso, Nascondersi, Parlare Lingua (quattro qualsiasi), Percepire, Pettegolezzo, Segni Segreti (due qualsiasi), Travestirsi,

Talenti:

Buon Senso o Cortese, Conoscenza della Strada, Cospiratore, Gatto Randagio, Linguista o Mimo, Sangue Freddo, Udito Acuto

Ferri del Mestiere:

Armatura leggera (Giacca di Cuoio), Arma a una mano, Garrotta (vedi *Armi e Armature* pagina 31 per i dettagli), Mantello, Kit da Travestimento di buona fattura, 3 set di Vestiti buoni, 1 dose di Veleno

Entrata di Carriera:

Assassino, Cacciatore di Streghe, Cortigiano, Demagogo, Frate, Maestro dei Ladri, Politico, Scout, Signore del Crimine, Spia, Veterano

Uscita di Carriera:

Bandito, Carceriere, Guardia, Mercenario, Sergente, Soldato, Spia, Torturatore, Veterano

RECLUTAMENTO

I Fratelli Incappucciati non esistono, e questo è proprio il modo in cui ai Fratelli piace definirsi. La stragrande maggioranza dell'Impero non ha mai sentito parlare dei Fratelli, e la piccola porzione che crede alla loro esistenza viene raccontata nelle taverne tra i fiumi di birra che scorrono. Mentre la loro struttura rimane completamente nascosta agli estranei, i Fratelli Incappucciati sono in realtà una confraternita molto ordinata. L'organizzazione considera come candidati per il reclutamento solo una cerchia ristretta di amici di vecchia data e collaboratori comprovati che possiedono conoscenze o abilità apprezzate. I Fratelli Incappucciati provengono da tutti i ceti sociali, e da entrambi i lati della legge. Ci sono solo due direttive non negoziabili che regolano il reclutamento: il candidato deve aver sperimentato in prima persona un contatto o un'esposizione ai Poteri della Rovina, e il candidato deve essere di natura mite e avere una storia personale che dimostri la prudenza per lo zelo, la pazienza, per l'urgenza e una limitata indulgenza.

Le reclute sono sempre selezionate in gruppi di cinque per formare lo standard della cellula degli Incappucciati. Un Fratello Incappucciato che recluta una nuova cellula diventa il suo capo. In questo modo, cellule veterane che ottengono troppa attenzione o la notorietà possono essere "ritirate" dal servizio attivo, permettendo loro di mettere a disposizione la propria esperienza. I cinque membri di una cellula dei Fratelli Incappucciati non si incontreranno mai faccia a faccia. I membri della cella conoscono il nome e l'occupazione del loro capitano e degli altri membri della cella, ma nessun'altro. In teoria, questa struttura di comando modulare dovrebbe assicurarsi che le singole cellule siano isolate l'una dall'altra, permettendo così verifiche sulle violazioni della sicurezza. Molti Fratelli Incappucciati sono addestrati alla crittografia e le comunicazioni con il loro capitano e con i loro compagni di cella sono gestite attraverso un elaborato schema di codici che utilizza una serie di dischi. Un grosso limite della crittografia primordiale era che i codici dovevano essere

abbastanza semplici da consentire ai destinatari di decodificare senza l'aiuto di avanzate Conoscenze Accademiche. Il famoso studioso Tileano, Cosimo Baldacci, ha offerto una soluzione innovativa nel 1204 con l'invenzione del disco cifrato. Il disco cifrato è un dispositivo utilizzato per la codifica e la decodifica dei messaggi attraverso l'uso di ruote concentriche con impresso l'alfabeto e i caratteri numerici. Gli Stati delle Città della Tilea fanno ampio uso del codice a dischi per mantenere la sicurezza delle loro missive diplomatiche; anche se il loro utilizzo è ancora limitato in altre regioni.

Un Fratello Incappucciato nasconderà il suo disco cifrato in molti posti, incluso l'interno degli anelli, nelle fibbie per cinture, nelle impugnature dei pugnali e persino nei bottoni da cappotto. I dischi cifrati sono in genere realizzati in oro o in altri metalli teneri, quindi possono essere rapidamente sciolti, calpestanti o altrimenti deturpati in caso di cattura.

SEMI DI AVVENTURA

Missione di Salvaggio: i cacciatori di streghe hanno scoperto un culto del Caos locale, e stanno trattenendo i cultisti per un'esecuzione sommaria. Sfortunatamente un paio di infiltrati Fratelli Incappucciati sono stati catturati nel raid, e hanno disperatamente bisogno di essere salvati.

Nuova Abilità: Conoscenza Accademiche (Crittografia)

Descrizione: La crittografia è l'arte del camuffamento o della "codifica" di informazioni all'interno di una sequenza apparentemente non correlata di lettere e numeri conosciuti come codice. In teoria, il destinatario può solo leggere un messaggio codificato attraverso l'uso di una chiave di codifica. Però, esperti crittografi, sono spesso in grado di decifrare o "decodificare" il messaggio attraverso faticose ricerche meticolose.

Talenti correlati: Genio Matematico (+ 10% Conoscenza Accademiche (Crittografia) alle Prove d'Abilità).

PROSSIMAMENTE

COCCHIERE

