

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

ARMERIA DELL' IMPERO



ALTARE DA GUERRA

ALTARE DA GUERRA DI SIGMAR

Difficile trovare parole adatte per descrivere la magnificenza di questo Altare da guerra consacrato a Sigmar. Voluto e costruito ai tempi di Magnus il Pio, l'altare si presenta fissato su di un carro, trainato da due cavalli da guerra, su di esso una grande statua in oro che rappresenta il grifone simbolo imperiale che tiene stretto tra le mani, il martello di Sigmar. L'Altare fu consacrato la prima volta all'interno del Tempio di Sigmar in Altdorf, con il sangue del Gran Teogono e dell'Imperatore Magnus stesso. Sin da allora l'Altare da Guerra e soprattutto il suo Grifone d'oro è sempre stato fonte di grande potere, i più vicini al tempio dicono che provenga dal divino. Un Arcilettore di Sigmar può attingere al potere dell'altare solo con la forza della propria fede, così come ogni incaricato ad utilizzarlo, il potere generato da questo artefatto è una luce bianchissima che sprigiona un potere magico, che sgretola ogni creatura caotica o nemica, che si trovi nelle vicinanze. Se il potere dell'Altare viene sprigionato alla presenza di un Demone, questo verrà bandito, venendo purificato dalle fiamme che questo potere magico genera. In caso di pericolo imminente o grandi guerre all'orizzonte, il Gran Teogonista può decidere di portare egli stesso in battaglia l'Altare da Guerra o delegare un proprio fedele al suo utilizzo. L'Altare da Guerra nel corso dei secoli è stato sempre custodito in maniera impeccabile da ogni Gran Teogonista che si è succeduto, così come da egli stesso vengono decise eventuali modifiche o aggiunte, come accadde per Richter che aggiunse due grandi bracieri nel tentativo di portare la luce di Sigmar, in ogni angolo d'Impero. Oppure il Gran Teogonista Wolkmar il Tetro, che ha fissato alla possente struttura del carro, il Corno di Sigismund, così che i nemici inizino a tremare all'avvicinarsi del suo suono, qualunque sia la modifica che verrà apportata all'artefatto, queste non riguarderanno mai il Grifone ed il suo martello, essendo il simbolo della potenza imperiale.

ALTARE DA GUERRA DI SIGMAR

Caratteristiche

M	F	BF	R	BR	Fe	Qualità	Ing.	Prezzo	Disponibilità
*	56%	5	52%	5	55	Determinato	2500	-	nessuna

REGOLE SPECIALI

Sacro Fervore: Tutti gli alleati ad una distanza massima dall'altare di 6 metri, guadagnano il talento Odio Atavioc

Il Potere di Sigmar: Qualsiasi incantesimo di magia divina, che possa riguardare protezione, cura o altri bonus personali, viene guadagnato anche da tutti gli alleati che si trovano ad una distanza massima dall'altare di 6 metri.

OGGETTI MAGICI

Grifone d'Oro: Permette all'Arcilettore di utilizzare 1 volta per round, l'incantesimo infuso Esilio.

Corno di Sigismund: L'Altare provoca terrore verso tutti quei nemici che lo vedono.

Utilizzo dell'Altare da Guerra di Sigmar: 2 Cavalli da Guerra, Gran Teogono, Arcilettore oppure chiunque sia stato autorizzato ad utilizzarlo.

INCANTESIMI

Incantesimo *ESILIO (collegio della vita)*

Difficoltà **18 (22)** - Tempo di Lancio **1 Mezza Azione**, Gittata **24 (48) metri** Ingrediente: **Una freccia (+1)**

Descrizione: La forza della luce può annientare qualsiasi cosa corrotta dal Caos.

Effetti: L'incantesimo è un proiettile magico, il bersaglio che subisce 2D6 colpi con Forza pari alla caratteristica del Mago che lo ha lanciato. Il Mago può estendere la gittata portandola a 48 metri, ma questo costerà maggiore difficoltà.

Durata: istantaneo

CAVALCATURE

Cavalli da Guerra

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
35%	0%	48%	45%	38%	15%	12%	0%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	20	4	4	8	-	-	-

Abilità: Nuotare, Percepire 10%

Talenti: Armi Naturali, Colpire con Forza, Sensi Acuti, Udito Acuto

I cavalli da guerra che trainano l'Altare da Guerra, sostituiscono le proprie caratteristiche di F (Forza), R (resistenza), BF (bonus forza), BR (bonus resistenza) e Fe (ferite).

L'Altare da Guerra di Sigmar è da utilizzare come unico mezzo da guerra che si muove all'Iniziativa del conduttore (Arcilettore, Gran Teogono ecc...).

QUALITA'

Determinato

Ogni alleato ad una distanza massima di 10 metri dall'Altare, guadagnano un bonus del +10% a tutte le prove di Terrore e Paura.

REALIZZATA PER “ LA LOCANDA DELLE DUE LUNE”

ESPANSIONE NON UFFICIALE PER IL GIOCO DI RUOLO DI WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 2ªEDIZIONE

1ª Edizione: MARZO 2013 Autore: Gotrek “Barani Marco” Fonti e Ispirazione: WFRP 2nd “Regni della Stregoneria” - Warhammer “L’Impero”

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