

M

MORDHEIM LARP  
City of the Damned

LIBER



CHAOTICA

# Indice

Introduzione.....	Pag. 3
• Gli Dei del Caos sono capricciosi.....	Pag. 3
Il Colle Testa di Morto.....	Pag. 4
• Regole generali del Colle Testa di Morto.....	Pag. 4
PNG del Colle Testa di Morto.....	Pag. 5
Fazioni.....	Pag. 6
• Culto dei Posseduti.....	Pag. 6
• Predoni Norscani.....	Pag. 9
• Razziatori Uominibestia.....	Pag. 11
• Carnevale del Caos.....	Pag. 13
• Skaven.....	Pag. 15
• Culti del Piacere.....	Pag. 16
• Schiavisti Nani del Caos.....	Pag. 18
• Elfi Oscuri.....	Pag. 20
• Pelleverde.....	Pag. 22
Rune del Caos.....	Pag. 24
Rituali del Caos.....	Pag. 25
• Svolgere un Rituale.....	Pag. 25
Marchi del Caos.....	Pag. 26
• Doni del Caos.....	Pag. 26
Mutazioni.....	Pag. 28
• Mutazioni minori.....	Pag. 28
• Mutazioni maggiori.....	Pag. 29
Magie.....	Pag. 29
• Lanciare una Magia.....	Pag. 29
• Lista di Magie.....	Pag. 30

Questo Regolamento è stato scritto e ideato dallo Staff di Spaghetti Larp APS

Mordheim, l'Impero, il Caos e tutti i nomi correlati sono proprietà intellettuale di Games Workshop LTD. Spaghetti LARP è un'associazione di promozione sociale senza scopo di lucro e non è in nessun modo legata alla società in questione.

Mordheim è un gioco di schermaglie fantasy ideato da Tuomas Pirinen, Rick Priestley e Alessio Cavatore.

## Introduzione

In questo supplemento potrai trovare il necessario per creare la tua Banda scegliendo fra le Fazioni che popolano il Colle Testa di Morto. Ti consigliamo di leggere prima il Regolamento di Mordheim Live, che puoi trovare sul [nostro Sito](#).

Un paio di appunti utili prima di cominciare:

- ♦ Se vuoi creare una Banda tutti i componenti devono essere della stessa Fazione. Vedi pag. 12 del Regolamento per ulteriori dettagli.
- ♦ Tutti i PG non Umani devono prima essere approvati dallo Staff, che si riserverà il diritto di rifiutare progetti non idonei.
- ♦ Se hai in mente di portare un personaggio non incluso nella lista delle Fazioni (es. un Demone o un Troll del Chaos) contatta lo Staff per proporlo. Se il progetto ci convince, potremmo darti l'autorizzazione a procedere.

### Gli Dei del Chaos sono capricciosi

I giocatori più esperti potrebbero notare che alcune Fazioni sono più potenti di altre nella fase di creazione o che possono acquisire abilità migliori andando avanti nel gioco. Questo è assolutamente voluto, visto che anche nel Vecchio Mondo un Nogor non potrà mai competere con un Posseduto trionfatore dei doni del Chaos.

Tuttavia è bene non dimenticare che Mordheim LARP è un gioco largamente basato sull'interpretazione personale: anche se la tua Scheda è meno efficiente in termini di prestazioni belliche non vuol dire che non rifletta al massimo il tuo stile di gioco e il tipo di PG che vuoi interpretare.

Questo, e il fatto che una coltellata alla schiena ammazza il Posseduto tanto quanto il Nogor...



## Il Colle Testa di Morto

L'origine del nome si è perso nei tempi: alcuni sventurati dicono che sia stato chiamato così perché i crateri disseminati fanno sembrare l'area un enorme teschio, altri che l'appellativo provenga dalla macabra usanza dei suoi residenti di esporvi teste come trofei e raccapriccianti moniti a chi osa avventurarsi. Da svariate lune la zona è dominio di un Norscano degli Aesling di nome Hrothgar Vydsintsson. Dal suo arrivo, questo luogo maledetto attrae eretici ed ogni sorta di creatura deprecabile, senza distinzione, purché tutti si sottomettano incondizionatamente alla dura legge di Norsca e al pagare il giusto tributo al proprio ospite. A Testa di Morto non vi è né corte né giuria, nessuno può reclamare nulla che non sia in grado di custodire e ogni disputa si risolve nel sangue, senza regole e senza pietà. Lo Jarl è sicuramente il leader de facto del campo ma anche la sua autorità apparentemente inviolabile è mutevole come il Warp: chiunque aspira al dominio sui propri pari e per ottenere potere spesso chiedono favori agli Dei Oscuri, offrendo doni allo Sciamano Uomobestia perché interceda per conto loro, sperando nella remota possibilità che il loro sguardo si poggia su di essi. Di pari passo, nelle notti brave di bevute e ozio dello Jarl, ambiziosi e macchiavellici maestri di culto tessono le

proprie tele in cerca di una sempre maggiore affermazione.

E' una landa di dolore e di meschinità in cui ogni creatura è lasciata a se stessa e in cui non vi è alcun ordine, ma al tempo stesso non ci sono neanche padroni se non lo sguardo degli Dei che sapranno ricompensare coloro che sappiano intrattenerli.

### Regole generali del Colle Testa di Morto

- L'unico modo per commerciare è il baratto, in quanto i seguaci degli Dei Oscuri non riconoscono alcun valore nelle monete e monili preziosi.
- I personaggi caotici possono richiedere di eseguire un rituale del Chaos per interpellare gli Dei Oscuri (vedi in seguito).
- La Malapietra è componente essenziale per qualsiasi rituale o richiesta ai Poteri Perniciosi, come tale ha un valore notevolmente maggiore per i Caotici ed è l'unico modo per ottenere particolari favori.
- La magia è più o meno tollerata, ma anche invidiata e guardata con sospetto da alcune Fazioni. Un seguace di Khorne potrebbe vederla con aperta ostilità, al contrario di un devoto di Tzeentch.

- Le Mutazioni sono ben accette e viste come segno di benedizione degli Dei Oscuri.
- Non vi è alcuna legge nel campo se non quella del più forte. Se venite derubati non ci sarà nessuno a fare giustizia, né alcun potere locale interverrà a vostro favore se subirete vessazioni da chiunque nel campo.
- La permanenza nel campo è gratuita, ma ogni bottino di qualsiasi natura esso sia (scorribanda tra le rovine, scontro con il Dito di Ranald, o semplice zuffa o duello interno) deve essere presentato allo Jarl, che ha diritto di reclamarne una parte a suo piacimento. È la dura legge di Norsca.

## **Þing del Colle Testa di Morto**

Jarl Hrothgar Vydsintsson degli Aesling (leader del campo), interpretato da Massimiliano Iemma.

Vecchio guerriero che ha lasciato una lunga scia di atti nefasti dietro al suo cammino. Lo Jarl si è stanziato a Mordheim, conquistando la Testa di Morto pagandolo in sangue dei nemici sconfitti. E' un predone norscano e come tale non ha agende complesse né schemi subdoli. Mordheim offre tutto ciò che un

aspirante prescelto degli Dei cerca: violenza e gloria. Con pugno di ferro, spietatezza e astuzia tiene in pugno tutto il campo in un precario stato di equilibri di potere, rispettando chi con forza, coraggio e crudeltà si prende ciò che ritiene si meriti.

**Sciamaano berciante Barghor il Turpemanto**, interpretato da Stefan Mrdak.

Come tutti i membri della sua nefasta stirpe, Barghor venera unicamente l'anarchia e tutto ciò che fa è teso al fine di portare disordine e distruzione. Animato solo dalla fede cieca nei Poteri Perniciosi e dal disprezzo per ogni forma di civiltà, cerca di portare più Caos possibile nel mondo reale, senza badare a quale prezzo c'è da pagare né a chi lo pagherà. Nessun scempio, nessuna blasfemia, nessuna meschinità è troppo per Barghor fintanto che sia fatta in onore degli Dei Oscuri.

**Domina del Culto Del Piacere Kaleshra Slavething**, interpretata da Annalisa Graziosi.

La Domina è l'eminenza grigia del Campo: seducente, paranoica, folle ed ossessiva. Non ha la forza dei guerrieri norscani né l'innato legame con gli Dei degli Uominibestia ma compensa con un'infinita meschinità e capacità di

tramare nell'ombra complotti e atti all'apparenza slegati tra loro con lo solo scopo di accrescere il suo potere personale. Il suo legame col Principe del Piacere la porta a ricercare l'eccesso in tutte le cose e coloro che implorano il suo favore si trovano tanto spesso elevati nel potere quanto distrutti nell'animo.

**Magister del Caos Xela Il Folle,**  
interpretato da Alex Marino.

Potente stregone al servizio del Dio del Mutamento Tzeentch, Xela è visto con enorme diffidenza da chiunque altro risieda nel campo. I suoi complessi schemi dentro ad altri schemi rendono estremamente difficile interpretare le sue volontà, ma è sicuro che il potere del Grande Cambiatore scorre nelle sue vene.

Molti intorno a lui si ritrovano all'improvviso cambiati nel corpo e nella mente, sia come ricompensa per averlo servito bene che come punizione per averlo deluso. È impossibile sapere cosa ha in serbo per la Città dei Dannati, ma di sicuro ignorarlo o sottovalutarlo sarebbe un errore fatale.



## Fazioni

### Culto Dei Posseduti

Non c'è mai carenza di uomini disposti a rischiare la vita per una speranza di potere: uomini le cui ambizioni superano le possibilità offerte loro dal diritto di nascita o le cui abilità arcane e le deformità fisiche li mettono in costante pericolo di persecuzione. Cosa hanno da perdere questi uomini se consacrano la propria anima agli oscuri Dei del Caos?

A seguito della distruzione di Mordheim sono apparsi ogni sorta di mutanti, mentre molti insospettabili cittadini che hanno ricevuto strani poteri sono destinati, al primo manifestarsi della magia, a trovare la morte sul rogo per mano di un Cacciatore di Streghe.

Come tutti gli studiosi delle arti oscure sanno è grazie al potere della magia che creature quali Demoni e spiriti sono in grado di camminare sul mondo.

La Malapietra, così abbondante in Mordheim, dà vita, in modo innaturale, a molte creature che secondo le leggi della natura non dovrebbero neanche esistere.

Un tempo i Posseduti erano uomini, ma, consacrandosi completamente agli Dei del Caos, hanno permesso che i Demoni ne possedessero i corpi.

Poche cose sono orrende quanto la vista di una banda di Posseduti. Guerrieri fanatici coperti di sangue e sporcizia maneggiano lame arrugginite ed intonano canti blasfemi mentre si gettano sui nemici. Molti sono difficilmente riconoscibili come umani, tanto i loro corpi sono sfigurati dalle cicatrici. La maggioranza di essi porta i marchi delle mutazioni, ma i più devianti sono i Posseduti: insiemini di carne umana, bestie e metallo comandati dall'implacabile volere di un Demone.

**PERCHÉ SCEGLIERE IL CULTO DEI POSSEDUTI:** orrendi, mutati e completamente asserviti alla volontà del loro terribile padrone il Culto dei Posseduti è una visione terrificante e un nemico assoluto di tutto ciò che è sacro. Muta il tuo corpo e conquista Mordheim per gli Dei!

***Abilita' base comuni disponibili al Culto dei Posseduti***

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Ambidestria	3 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP

Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP
Brocchiere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Facoltoso	2 XP
Leggere e scrivere <VERNACOLO OSCURO/REIKSPIEL>	1 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP
Devozione <CHAOS INDIVISO/KHORNE/TZEENTCH/NURGLE/>	1 XP
Scassinare	3 XP

***Abilita' avanzate comuni disponibili al Culto dei Posseduti***

Talento Arcano - Mago	5 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'armi	10 XP
Magia <TZEENTCH/NURGLE/SLAANESH/FUOCO/OMBRA>	10 XP
Mago Guerriero	5 XP
Imposizione delle Mani	5 XP
Implacabile*	4 XP
Stoico*	4 XP
Volontà di Ferro*	3 XP

### **Abilità uniche del Culto dei Posseduti**

Tutti i PG che scelgono l'abilità Devozione devono avere la stessa Keyword (INDIVISO/KHORNE/SLAANESH/NURGLE/TZEENTCH) a meno che il Magister non abbia la Keyword <INDIVISO>, in tal caso non hanno limiti. Inoltre, tutti i PG di un Culto dei Posseduti hanno la regola Occhio degli Dei. Un PG Mago può scegliere le magie solo del Dio che venera o delle altre liste se ha il Marchio Indiviso.

**OCCHIO DEGLI DEI:** Ogni volta che un PG con questa regola deve pescare le Rune del Caos, ne pesca una addizionale e sceglie quella che preferisce.

**MUTAZIONE MAGGIORE 8 XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** Il PG ottiene immediatamente una Mutazione Maggiore. Come tutte, dovrà essere rappresentata in gioco (vedi Mutazioni).

**MAESTRO RITUALISTA 10 XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** Il PG può effettuare Rituali del Caos senza l'ausilio di un PNG.

### **Composizione di una Banda di Culto dei Posseduti**

**Cultista:** sbandati, eretici, folli profeti dell'Apocalisse, i cultisti sono di tanti tipi

quanti sono le anime nel mondo, poiché la forza degli Dei Oscuri è proprio nell'offrire a tutti un motivo per venerarli. Che sia l'ambizione, l'ossessione, la paura della morte o semplicemente la follia, i cultisti sono l'ossatura di ogni Culto del Caos e si nascondono ovunque dalle peggiori bettole della provincia imperiale fino ai palazzi imperiali di Altdorf. Un Culto del Caos può avere un qualsiasi numero di cultisti.

**Mutante:** i mutanti a differenza dei cultisti, non hanno avuto scelta. Che siano nati deformi o che lo siano diventati dopo, vengono esiliati o addirittura braccati dai loro stessi familiari e spesso i culti caotici sono il loro unico rifugio. Un Culto dei Posseduti può avere un qualsiasi numero di mutanti. Un mutante inizia con 6XP invece che 8XP, ma ottiene gratuitamente una Mutazione Minore (Vedi in seguito).

**Magister [CLASSE DI PRESTIGIO]:** Demagoghi e carismatici leader di folle, i magister sono i leader indiscussi dei Culti dei Posseduti. Obbligatorio per una Banda di almeno 3 PG. Una Banda non può avere più di un Magister. Un Magister ottiene automaticamente Devozione <CHAOS INDIVISO/KHORNE/TZEENTCH/NURGLE/SLAANESH>, la Keyword <LEADER> e l'abilità Talento Arcano - Mago.

**Posseduto [CLASSE DI PRESTIGIO]:** Toccati dal potere degli Dei, i Posseduti mostrano sul loro corpo straordinarie mutazioni. Facoltativo per una Banda di almeno 5 PG. Una Banda può avere un Posseduto ogni 5 PG.

Un Posseduto ottiene gratuitamente una Mutazione maggiore.

### **Predoni Norscani**

I Predoni che giungono dalla lontana Norsca sono forti e spietati, abituati a un clima rigido e una vita di violenza. Nonostante molti di loro venerino gli Dei del Caos non sono sottomessi al loro volere come i Posseduti o altri Culti perniciosi. Piuttosto ne celebrano la potenza offrendo loro le vittime delle scorribande, chiedendo in cambio ben poco se non di poter restare forti e avere continue sfide. In battaglia si muovono fra le rovine armati di asce e scudi, non chiedendo nè concedendo pietà alcuna: rispettano tuttavia la forza e a volte concedono una resa onorevole ad avversari degni, per il puro gusto di combatterli ancora. In rari casi i Predoni diventano Mercenari e offrono i loro servigi al miglior offerente, fossero anche le deboli genti dell'Impero. Tuttavia la presenza dei Cacciatori di Streghe ha reso loro impossibile frequentare il Dito di Ranald e chi è rimasto nella Città dei Dannati ha

ormai stretto un legame indissolubile con le oscure forze che si muovono fra le macerie.

**PERCHÉ SCEGLIERE I PREDONI NORSCANI:** A volte una sana dose di violenza può risolvere ogni problema! I Norscani non hanno abilità complesse ma sono degli schiacciasassi in battaglia, capaci senza problemi di affrontare ogni banda rivale e ridurla all'impotenza.

#### **Abilità base comuni disponibili ai Predoni Norscani**

Arma a Due Mani	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Lancio	2 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Leggere e scrivere	1 XP
<VERNACOLO OSCURO>	
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP
Devozione <CHAOS INDIVI- SO/KHORNE/TZEENTCH/>	1 XP

### Abilità avanzate comuni disponibili ai Predoni Norsciani

Talento Arcano - Mago	5 XP
Magia <TZEENTCH/NURGLE/ SLAANESH/METALLO/FUOCO>	10 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

### Abilità uniche dei Predoni Norsciani

Tutti i PG che scelgono l'abilità Devozione devono avere la stessa Keyword (INDIVISO/KHORNE/SLAANESH/NURGLE/TZEENTCH) a meno che il Magister non abbia la Keyword <INDIVISO>, in tal caso non hanno limiti. Inoltre, tutti i PG di un Culto dei Posseduti hanno la regola Occhio degli Dei. Tutti i membri della Fazione hanno l'abilità Implacabile.

**FURIA DI NORSCA 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** il PG può dichiarare la Chiamata Berserk una volta per battaglia.

**TEMPRA DEL NORD 3XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** Il tempo di Emorragia per questo PG è esteso a dieci minuti.

### Composizione di una Banda di Predoni Norsciani

**Predone:** Forti e coraggiosi, i Predoni formano la gran parte dei combattenti di una banda di Norsciani. Una banda può avere un qualunque numero di Predoni. Non hanno abilità particolari a parte quelle di Fazione.

**Jarl [CLASSE DI PRESTIGIO]:** I guerrieri più forti della banda. Ottengono la Keyword <LEADER> e +3 XP. Una Banda di almeno 3 PG deve avere uno Jarl e nessuna Banda può averne più di uno.

**Veggente [CLASSE DI PRESTIGIO]:** Un veggente è in costante contatto con gli Dei e può utilizzare con facilità la loro magia. Un veggente ottiene l'abilità Talento Arcano - Mago. Non può avere l'abilità Devozione <KHORNE> (ne' quindi essere incluso in una banda guidata da uno Jarl devoto ad esso) ne' indossare nessun tipo di armatura.



## Razziatori Uominibestia

C'era un tempo in cui l'uomo si fece bestia e la bestia si fece uomo, e così nacquero gli infami figli del Caos. Non vi è creatura più triste e allo stesso tempo più offensiva agli occhi di ciò che è più sacro dei caotici Uominibestia. Ibridi innaturali dotati di astuzia umana e di ferocia animale, questi razziatori sono privi di ogni agenda e di ogni inibizione, mossi solo dal rancore verso tutto ciò che è bello e civilizzato, simboli di ciò che essi non saranno mai, un mondo che gli è affine ma precluso.

Ogni Uomobestia dal più infame Nogor al più potente Capobranco è animato dalla più cieca obbedienza istintiva verso i Poteri Perniciosi, il cui sguardo non è mai rivolto verso di essi, in quanto queste tristi creature ne sono figli e il cui fato è già segnato, anche se di tanto in tanto senza logica alcuna vengono benedetti da qualche dono sporadico segno di grande prestigio e rispetto nella loro cruda società. Prigionieri di questa tragica condizione gli Uominibestia hanno fatto del loro senso di rivalsa e dell'odio verso gli uomini una ragione di essere, un turbinio di eterna distruzione, di anime senza pace, di bestie senza padrone, di assassinio senza scopo.

**PERCHÉ SCEGLIERE GLI UOMINIBESTIA:** Bestie senza padrone

ed assassini senza uno scopo. Alcuni vogliono semplicemente vedere il mondo bruciare.

### Abilità base comuni Disponibili ai Razziatori Uominibestia

Arma a Due Mani*	3 XP
Arma ad Asta**	3 XP
Ambidestria	3 XP
Costituzione*	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti*	2 XP
Scudo	2 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro**	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP
Devozione <INDIVISO, KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH>	1 XP
Cerusico da Campo**	4 XP
Talento Arcano - Mago*	5 XP



**Abilità avanzate comuni disponibili ai  
Razziatori Uominibestia**

Magia <NURGLE/TZEENTCH/ SLAANESH/BESTIE>*	10 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Mago Guerriero*	5 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

**Abilità uniche dei Razziatori  
Uominibestia**

Tutti gli Uominibestia ottengono la regola FIGLI DEL CAOS.

**FIGLI DEL CAOS:** di tutti gli innominabili seguaci degli Dei Oscuri, solo gli Uominibestia ne sono i veri figli. La loro stessa esistenza è frutto del loro operato. Come tali tutti i PG Uominibestia possono scegliere Doni del Caos senza avere il Marchio specifico di un Dio. Nel caso in cui scelgano di esibire il Marchio di un Dio, da quel momento in poi potranno scegliere solo Doni di quel dio e quelli del Caos Indiviso.

**MANTO ISPIDO 4 XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** Il PG ha +2PF (cumulabile con le armature).

**DISSACRATORE 5 XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** *Prerequisito:*

Devozione

Il PG è immune agli effetti di tutte le Preghiere.

**Composizione di una Banda di  
Razziatori Uominibestia**

**Gor:** creature robuste e resistenti oltre ogni comprensione, sono i guerrieri più comuni nelle forze Uominibestia. Mossi da una ferocia e crudeltà sconosciuta persino agli Elfi Oscuri, queste creature conoscono solo l'odio e cieco fervore per i loro oscuri signori. Una banda può avere un qualsiasi numero di Gor. Non possono scegliere abilità contrassegnate da un Doppio Asterisco(\*\*).

**Nogor:** La variante minore e più debole degli Uominibestia. Data la loro inferiorità fisica sono bersaglio di ogni tipo di sopruso ed angheria. Non bisogna però farsi ingannare, per sopravvivere in mezzo ai propri simili i Nogor compensano le loro mancanze con infinita crudeltà e meschinità. Una banda può avere un qualunque numero di Nogor. Non possono scegliere Abilità contrassegnate da un Asterisco (\*) né avere una [CLASSE DI PRESTIGIO].

**Capobranco [CLASSE DI PRESTIGIO]:** guidano in battaglia i propri simili con disprezzo e crudeltà. Ottengono la Keyword <LEADER>, 1 XP e l'abilità

Arma a due Mani o Ambidestria. Una Banda da 3 o più PG deve avere un Capobranco e nessuna Banda può averne più di uno.

**Bestigor [CLASSE DI PRESTIGIO]:** I Gor più grossi e selvaggi, servono come guardie del corpo del Capobranco ma sono anche i suoi potenziali rivali. Per ogni 5 membri di una Banda, uno può essere un Bestigor. Un Bestigor ottiene gratuitamente l'abilità Armature Leggere.

### **Carnevale Del Caos**

Nessuno sa che origini abbia il macabro Carnevale del Caos. Alcuni dicono che sia ciò che rimane di gloriose carovane gitane che viaggiavano attraverso l'Impero e intrattenevano i suoi cittadini, ma ciò che oggi esso rappresenta e porta con sé è ben più tetro e sinistro. Questa carovana procede di città in città, alza i propri palchi ed attira a sé gli ignari abitanti dei villaggi intrattenendo e divertendo con i propri spettacoli in un continuo crescendo fino a quando raggiunto il climax della performance solo allora, la vera natura dei suoi componenti viene rivelata. A quel punto ormai è troppo tardi: i poveri abitanti si scoprono ricoperti di purulenti vesciche, le loro carni iniziano a marcire, e solo i più tenaci riescono a resistere, poiché il Carnevale non è altro che una

manifestazione della ironica natura del Nonno Nurgle, il quale elargisce le proprie benedizioni incondizionatamente su tutti. I pochi superstiti dei villaggi colpiti vengono infine raccolti e portati via senza che se ne sappia più nulla. I componenti del Carnevale di Nurgle presentano le classiche caratteristiche dei seguaci del proprio oscuro signore: gioviali, inclini al divertimento ed accoglienti, ma allo stesso tempo ostinati, resistenti a colpi che ucciderebbero il più forte degli umani, e a prova di qualsiasi veleno che si possa immaginare, oltre che devastati da ogni sorta di piaga e malattia.

**PERCHÉ SCEGLIERE IL CARNEVALE DEL CAOS:** Duri come chiodi ed estremamente divertenti, il Carnevale può portare gioia e malattie senza nessun pregiudizio!

#### **Abilità base comuni disponibili al Carnevale Del Caos**

Arma a Due Mani*	3 XP
Arma ad Asta*	3 XP
Ambidestria	3 XP
Costituzione*	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Leggere e scrivere	1 XP
<VERNACOLO OSCURO, REIKSPIEL, BRETONIANO, TILLEANO>	

Resistenza alla Magia*	2 XP
Fabbro	3 XP
Scassinare	3 XP

### **Abilità avanzate comuni disponibili al Carnevale del Caos**

Talento Arcano - Mago	5 XP
Spezzascudi*	8 XP
Affondo*	10 XP
Maestro d'Armi*	10 XP
Imposizione delle Mani	5 XP
Magia <NURGLE>	10 XP
Implacabile*	4 XP
Stoico*	4 XP
Volontà di Ferro*	3 XP

### **Abilità uniche del Carnevale del Caos**

Tutti i membri di un Carnevale del Caos hanno la regola Stomaco di Ferro e Devozione <NURGLE>.

**DONO INFINITO 8XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** il PG ha 6PF di base, inoltre quando va in Emorragia se viene assistito da un Cerusico da campo, trascorso il tempo minimo (3min) recupera 3PF invece di 1PF.

**NUBE DI MOSCHE 8XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** Una volta al giorno il PG può fare una chiamata

**MASS CONFUSE** intorno a se per 5sec.

### **Composizione di una Banda del Carnevale del Caos**

**Teatrante:** il guerriero più comune della Banda. Non ha Abilità particolari a parte quelle di Fazione. Una Banda può avere un qualunque numero di Teatranti.

**Capocirco [CLASSE DI PRESTIGIO]:** E' il padrone del circo itinerante, il suo gestore ma anche il suo ispiratore. Ottiene la Keyword <LEADER> e Cerusico da campo. Una banda di almeno 3 PG deve avere un Capocirco e nessuna Banda può averne più di uno.

**Forzuto [CLASSE DI PRESTIGIO]:** uomini la cui forza è offuscata solo dalla loro mole. Tronfi e gonfi della benevolenza del Nonno, i Forzuti sono sia artisti che guardie del corpo del Capocirco. Ogni 5 membri di una Banda uno può essere un Forzuto. Ottiene gratuitamente +1PF ma può avere solo le abilità segnate da un asterisco (\*).



## Skaven

La vile e perfida razza degli Skaven è sicuramente la più schiva ed una delle più ignominiose dell'intero Vecchio Mondo. Questi uomini ratto, la cui intera società si basa sulla scalata sociale, brama di potere e costante stato di paranoia è interamente alimentata dalla Warpietra o, come è nota nell'Impero, la malapietra.

Di conseguenza è chiaro il perché ogni clan che si rispetti abbia inviato i propri agenti, o più spesso agenti assoldati dal clan Eshin a recuperare il più possibile di questo materiale prezioso.

Senza scrupoli, ammantati dalla loro naturale capacità di passare inosservati, oltre che dal semplice fatto che per lo più gli Skaven sono considerati una leggenda metropolitana nell'Impero, queste creature singolarmente sono codarde e prive di particolare prestanza fisica, difetti che compensano ampiamente con il proprio numero e con una innata meschinità e crudeltà, nonché capacità di pugnalarne chiunque, compresi i propri simili alla spalle se questo gli può portare un qualsiasi imminente beneficio.

**PERCHÉ SCEGLIERE GLI SKAVEN:** vili, codardi ed infami ma allo stesso tempo astuti, ingegnosi e scaltri oltre ogni immaginazione. Non hai alcuna morale pur di arrivare al tuo scopo, compreso

sacrificare i tuoi stessi compagni e sei convinto che l'intelligenza (e la paranoia) siano più utili che la forza. E poi, chi è che non ama dei ratti giganti ninja?

### **Abilità base comuni Disponibili agli Skaven**

Ambidestria	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Armi da Lancio	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Leggere e scrivere <SKAVEN/ QUALUNQUE ALTRA LINGUA A SCELTA>	1 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Stomaco di Ferro	2 XP
Devozione	1 XP
<RATTO CORNUTO>	

### **Abilità avanzate comuni Disponibili agli Skaven**

Talento Arcano - Mago	5 XP
Magia <OMBRA>	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP

## **Abilità' uniche degli Skaven**

tutti i membri di una banda di Skaven hanno l'abilità Scassinare.

**MORTE SILENZIOSA 10XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** *Prerequisito:* Ambidestria.

Le armi da corpo a corpo del PG una volta per scontro possono infliggere colpi con chiamata BREAK ARMOR anche senza essere a due mani/ad asta o PAIN, ma il PG non può indossare armature (per colpire dall'ombra bisogna essere leggeri).

**LEGGENDA METROPOLITANA 2XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** gli Skaven per molti sono un mito e storie di giganti ratti antropomorfi vengono considerate poco più che favole per bambini. Il PG Skaven può cercare di commerciare e/o parlamentare con tutte le bande non solo quelle del colle Testa di Morto, a patto che trovi qualcuno disposto ad ascoltarlo senza ucciderlo. È inoltre opportuno che mascheri il suo aspetto da roditore.

### **Composizione di una Banda di Skaven**

**Corridori Notturmi:** giovani adepti del Clan Eshin pronti a tutto per dimostrarsi degni di scalare i ranghi. Una banda può avere un qualunque numero di Corridori Notturmi. Non hanno abilità particolari a

parte quelle di fazione.

**Adepto Assassino:** a un passo dall'essere promosso come vero Maestro di Morte, questo Skaven è pronto a guidare i suoi soldati fra i vicoli della Città dei Dannati. Ottiene la Keyword <LEADER> e l'Abilità Ambidestria.

**Skaven Nero:** Gli skaven più nerboruti che in genere agiscono come guardie del corpo del leader. Ottengono +1 XP e l'Abilità Armi a due Mani.

## **Culti del Piacere**

Con il benessere arriva la decadenza: è una regola triste della condizione dei mortali. In ogni angolo del vecchio mondo, nobili annoiati che siano essi umani od elfi, sono sempre in cerca di un nuovo modo di oziare, e non tutti sono in cerca di gloria sui campi di battaglia o nelle tribune politiche. Alcuni di questi cercano piaceri più esotici, meno immediati e spesso proibiti che li portano su una via della decadenza morale e fisica che spesso culmina in una ricerca spasmodica ed ossessiva di piaceri sempre più estremi. In alcuni casi, alcuni di questi notabili si raggruppano in enclavi e circoli chiusi in cui ogni perversione è lecita e dove danno sfogo alle loro peggiori pulsioni. Così nascono i Culti del Piacere.

**PERCHÉ SCEGLIERE I CULTI DEL PIACERE:** si sa che la decadenza ha un suo fascino: sia esso morale o fisico, filosofi e pensatori hanno speso non poche parole per descriverne la bellezza e la poesia. I membri del Culto del Piacere sono tutti portatori di maschere, belli ed affascinanti all'apparenza e grotteschi e mostruosi più profondamente, una perfetta simbiosi di due opposti che si attraggono.

**Abilita' base comuni Disponibili ai  
Culti del Piacere**

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Tiro	4 XP
Armi da Lancio	2 XP
Armi da Fuoco	5 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP
Brochiere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Leggere e scrivere	1 XP

<VERNACOLO OSCURO/>

Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Scassinare	3 XP

**Abilita' avanzate comuni Disponibili ai  
Culti del Piacere**

Talento Arcano - Mago	5 XP
Magia <SLAANESH/OMBRA>	10 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

**Abilita' uniche dei Culti del Piacere**

Tutti i membri dei Culti del Piacere hanno l'abilità Stoico.

**FORZA DAL DOLORE 8XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** un PG con questa abilità, può dichiarare NO EFFECT al primo colpo subito durante uno scontro a patto che non sia stato accompagnato da una Chiamata.

**DELIZIOSO TORMENTO 6XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]:** un colpo per scontro può essere accompagnato dalla chiamata PAIN.

[NdS: le bande di Culti del Piacere possono avere al loro interno sia Umani che Elfi, in qualunque combinazione. Completamente asserviti alla devozione del loro Dio, non hanno nessuna differenza regolistica e contano comunque come Cultisti.]

### **Composizione di una Banda dei Culti del Piacere**

**Cultista del Piacere:** la maggior parte dei membri dei Culti del Piacere sono semplici cultisti a prescindere se si tratta di membri elfi o umani. Per la maggior parte sono nobili e persone facoltose che nella spasmodica ricerca di sempre maggiori e nuovi piaceri cadono nella follia dell'eccesso e della perversione. Una Banda può avere un qualunque numero di Cultisti del Piacere.

**Dominus [CLASSE DI PRESTIGIO]:** I signori dei Culti del Piacere sono esseri derelitti e depravati, la cui spasmodica ricerca di nuovi stimoli li ha portati oltre ogni grazia di Sigmar. Essi sono maestri del dolore, ma anche del piacere indiscussi padroni dei corpi dei propri seguaci. Una banda di almeno 3 membri deve avere un Dominus e non puoi mai averne più di uno. Un Dominus ottiene la Keyword <LEADER>, +2 XP e l'abilità Implacabile.

**Tessicarne [CLASSE DI PRESTIGIO]:** i Tessicarne sono i più folli tra i cultisti del Principe Oscuro. La loro intera esistenza è volta alla ricerca sfrenata della forma

più sublime e perfetta che possa al meglio catturare l'essenza del loro signore. Un Tessicarne ha la regola Cerusico da Campo gratuitamente. Una Banda da 5 PG può includere un Tessicarne.

### **Schiavisti Nani del Caos**

Intraprendenti quanto i loro cugini occidentali, i Nani del Caos hanno barattato la propria anima e la venerazione per gli antenati con l'obbedienza ai Poteri perniciosi. Dove i loro antichi cugini sono minatori, e fabbri, i nani del Caos hanno trovato salvezza nell'industria, alimentata da un flusso smisurato ed immenso di schiavi usati sia come mano d'opera sia per alimentare le immense fornaci demoniache da cui escono alcune delle più devastanti e disturbanti macchine da guerra di cui dispongono le forze caotiche. Tosti e testardi come tutti i Nani questi esseri hanno unito l'operosità e la concretezza della loro razza con la più sfrenata crudeltà e meschinità che si possa immaginare, gestendo un impero fatto di morte e fiamme tutto in onore dei Poteri Perniciosi che in cambio gli risparmiarono la vita. I più intraprendenti o disperati tra i mercanti di schiavi si spingono persino dentro Mordheim in cerca di nuovi esemplari da impiegare in macabri rituali o come forza lavoro, ma non solo: nella Città dei Dannati la risorsa più preziosa resta la Malapietra.

Questo materiale magico è perfetto come combustibile primario per quelle stesse fornaci demoniache che servono ai Nani del Caos per sostenere la loro industriosa società.

**PERCHÉ SCEGLIERE I NANI DEL CAOS:** Cosa c'è di male nel voler essere uno schivista babilonese tozzo e con le zanne?

**Abilita' base comuni disponibili ai Nani Del Caos**

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Fuoco	5 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP
Leggere e scrivere <KHAZALID/ VERNACOLO OSCURO>	1 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro*	2 XP
Scassinare	3 XP
Devozione <HASHUT>	1 XP

**Abilita' avanzate comuni disponibili ai Nani Del Caos**

Talento Arcano - Mago	5 XP
Magia <METALLO/FUOCO>	10 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

**Abilita' uniche disponibili ai Nani Del Caos**

Tutti i Nani Del Caos iniziano con +IPF.

**CARNE DI PIETRA 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA] Prerequisito:**  
Armatura Leggera

La pelle stessa di questo Nano è dura come la pietra. Il PG è immune a BREAK ARMOR.

**FORGIATURA DEMONIACA 4XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA] Prerequisito:** Fabbro

Le armature di questo PG sono infuse di potere demoniaco, contano +IPF per le Armature Leggere e +2PF per le Armature Pesanti e Composite.

## Composizione di una Banda di Nani del Caos

**Schiavista:** spietati guerrieri dediti al catturare prigionieri da portare a Zharr-Naggrund, compongono il grosso delle bande di Nani del Caos. Una banda può avere un qualsiasi numero di Schiavisti.

**Mercante di Schiavi [CLASSE DI PRESTIGIO]:** sono i leader delle bande di Nani del Caos. Nonostante siano mercanti sono anche stoici guerrieri come tutti i membri della loro antica razza. Un Mercante di schiavi ottiene la keyword [LEADER], l'abilità Resistenza alla Magia e Devozione <HASHUT>.

**Forgianime [CLASSE DI PRESTIGIO]:** come i loro cugini occidentali, anche i Nani del Caos sono industriosi. Ma dove i loro antenati si affidavano alle fiamme, i Forgianime usano la loro affinità con il potere corruttivo del Caos. I forgianime hanno l'abilità Fabbro.

### Elfi Oscuri

Se gli Alti Elfi rappresentano onore, lealtà e legge i loro oscuri cugini sono l'esatto contrario. Esuli di una guerra civile di cui gli uomini fanno poco o nulla, i Druchii sono ora un popolo deviato di predoni e assassini, e non è raro trovarli a Mordheim in caccia di malapietra o per il semplice piacere di uccidere. Sono

formalmente legati al Colle Testa di Morto ma non hanno nessuna lealtà né per i Poteri Perniciosi né tantomeno per gli umani che li venerano, considerandoli poco più che bestiame. Le loro preghiere sono rivolte a Kaila Mensha Khaine, il Dio dell'Omicidio, e le loro armi trasudano i veleni più letali. Incontrare un Elfo Oscuro è una delle peggiori esperienze possibili nella Città dei Dannati, e ancora peggio è essere catturati da uno della loro stirpe.

**PERCHÉ SCEGLIERE GLI ELFI OSCURI:** crudeli, cinici e privi di qualunque empatia gli Elfi Oscuri sono la scelta perfetta per chi ama un gioco individualista e spregiudicato. Hanno più Esperienza delle altre Fazioni, cosa che permette di creare PG estremamente abili fin dall'inizio.

### Abilità base comuni disponibili agli Elfi Oscuri

Arma ad Asta	3 XP
Ambidestria*	3 XP
Armi da Tiro [SOLO BALESTRE]	4 XP
Armature Leggere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Leggere e scrivere <DRUHIR, ELTHARIN, REIKSPIEL, VERNA-	1 XP

Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP
Scassinare	3 XP
Talento Arcano - Mago	5 XP

**Abilità avanzate comuni disponibili agli Elfi Oscuri**

Magia <OMBRA>	10 XP
Maestro d'Armi*	10 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

**Abilità uniche degli Elfi Oscuri**

Tutti i PG Elfi Oscuri iniziano con +1XP.

**VELENO DEL LOTO NERO [ABILITÀ AVANZATA UNICA] 5XP**

Il PG è in grado di produrre questo rarissimo veleno. Cospargendolo sulle armi può dichiarare le chiamate PAIN.

**MAESTRO SCASSINATORE [ABILITÀ AVANZATA UNICA]**

*Prerequisito:* Scassinare

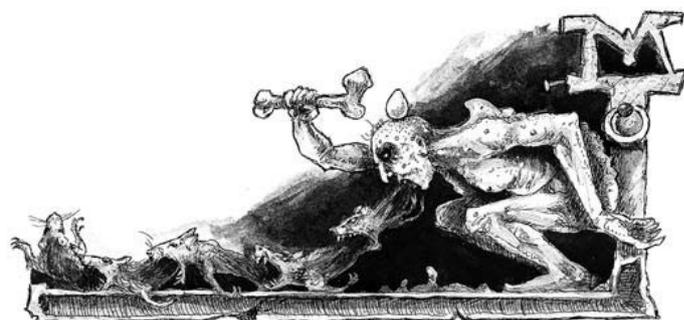
Il PG impiega metà del tempo necessario a scassinare una serratura.

**Composizione di una Banda di Elfi Oscuri**

**Ombra:** i Druchii più furtivi e agili, perfetti per le strade di Mordheim. Non hanno abilità particolari a parte quelle di Fazione. Una Banda può includere un qualunque numero di Ombre.

**Aristocratico [CLASSE DI PRESTIGIO]:** spesso le Bande di Druchii vengono guidate dai membri dell'aristocrazia in cerca di un'occasione di riscatto. L'Aristocratico ottiene l'abilità Facoltoso e +2 XP.

**Predone dell'Arca Nera [CLASSE DI PRESTIGIO]:** Guerrieri veterani che indossano la pelle di mostri marini che li rendono quasi indistruttibili. Ottengono l'Abilità Ambidestria ma non possono avere altre Abilità di armi. Inoltre possono indossare un mantello di Drago Marino che gli dà un ulteriore punto armatura, ma che deve essere correttamente rappresentato in gioco.



## Pelleverde

Le bande di Orchi e Goblin sono un flagello costante per le terre dell'Impero e per tutti i territori limitrofi. Numerosi, spietati e capaci di adattarsi ad ogni clima e situazione i Pelleverde vedono Mordheim come un'occasione per pestare membri di ogni razza contemporaneamente. Sebbene i loro Sciamani possano utilizzare la malapietra nei loro rituali, nulla sostituisce per un Orco il piacere di una bella zuffa e queste rovine impolverate sono il luogo perfetto. I Goblin d'altro canto sono furtivi e astuti, perfetti per pugnalarci avventurieri alla schiena o sgraffignare loro i tesori. Il modo di gestire le cose del Colle Testa di Morto è congeniale per loro: risse continue, il più forte che domina, nessuna chiacchiera o perdita di tempo, un sogno! I Pelleverde sono una vista comune nella Città dei Dannati, sempre pronti ad attaccare briga e offrire il bottino al loro dio Gork (o forse era Mork?). In battaglia combinano la forza brutta dei possenti Orchi con la rapidità e malvagità dei piccoli Goblin, spesso potenziati da intrugli di funghi che donano loro potere smisurato e immunità al dolore... per un po'. Certo, le conseguenze di un abuso di queste pozioni potrebbe essere letale, ma solo i vigliacchi vogliono vivere per sempre.

**PERCHÉ SCEGLIERE I PELLEVERDE:**  
semplici, lineari ed onesti, non c'è altro

modo di definire i pelleverde. Nessuna razza del Vecchio Mondo può vantare la loro adattabilità, il loro amore per la zuffa, e il loro costante buon umore. I Pelleverde non amano piani complessi e non cercano significati nascosti in ciò che può essere semplicemente divertente. Vivi e zpakka, senza farti troppe domande difficili.

### **Abilita' base comuni Disponibili ai Pelleverde**

Arma a due Mani	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Armi da Tiro	4 XP
Ambidestria	3 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Scudo	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP

### **Abilita' avanzate comuni Disponibili ai Pelleverde**

Talento Arcano - Mago	5 XP
Magia <WAAAAGH>	10 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP

Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

### **Abilità uniche dei Pelleverde**

Le bande di Pelleverde possono essere composte di Orchi e Goblin, due razze distinte che cooperano insieme. Ci sono però dei limiti sulla composizione di una Banda Pelleverde:

- Se è presente un Orco, DEVE essere il leader. Nessun Orco che si rispetti si farebbe comandare da un pikkoletto!
- Se la Banda include più Orchi che Goblin, la prima <CLASSE DI PRESTIGIO> deve essere assegnata alla fazione in maggioranza. Quindi ad esempio una Banda di 5 PG con 2 Orchi e 3 Goblin può avere un Fanatico, ma non un Grotzo (e il Leader deve essere un Orco Kapo).

Tutti gli Orchi iniziano con +1 PF e tutti i Goblin iniziano con -1PF e l'abilità Scassinare. Inoltre l'Orco Kapo o il Goblin Kapoccia può usare l'abilità unica WAAAGH.

**WAAAGH:** abilità unica del Kapo/Kapoccia, consente una volta al giorno di

chiamare la WAAAGH durante un combattimento a patto di non essere soggetto a nessuna chiamata e/o in Emorragia. Tutti i pelleverde nelle vicinanze sono immuni a FEAR, PAIN e CONFUSE per 30 sec. Per usare l'Abilità il PG deve urlare WAAAAAAAAGH! più forte possibile.

[NdS: In caso in cui il Kapo dovesse subire la morte definitiva, chi ne prende il posto (si spera dopo una sana zuffa), ottiene questa abilità gratuitamente.]

### **GLI ORCHI SONO I MEGLIO 10 XP**

Solo PG Orchi  
Il PG ottiene l'abilità BREAK ARMOUR per i prossimi 30 secondi.

### **VILE KANAGLIA 2 XP**

Solo PG Goblin

Il PG ottiene l'abilità PIERCE ma solo se aggredisce un nemico alle spalle.

### **Composizione di una Banda di Pelleverde**

**Ragazzo Orco:** La spina dorsale delle bande di Pelleverde. Una banda può avere un qualsiasi numero di Ragatzi.

**Kombattente Goblin:** Gli entusiasti e maligni guerrieri disposti a tutto per arraffare ed accoltellare. Una banda può avere un qualsiasi numero di Kombattenti.

**Kapo Orco [CLASSE DI PRESTIGIO]** (Solo Orchi): le bande di Pelleverde sono sempre guidate dal più grosso di loro, segno indiscusso di successo presso questa razza. Un Kapo Pelleverde ha la Keyword <LEADER> e l'abilità Costituzione gratuitamente

**Kapoccia Goblin [CLASSE DI PRESTIGIO]** (Solo Goblin): Più cattivo, crudele e astuto di un normale Goblin, comanda le sgangherate bande di suoi simili. Un Kapo Pelleverde ha la Keyword <LEADER> e +3 XP

**Grotzo (Solo Orchi) [CLASSE DI PRESTIGIO]:** Un Ragazzo pelleverde che fa parte dei Grotzi è un guerriero affermato e rispettato della sua banda, secondo solo al kapo, e suo potenziale successore. Kuello Grotzo inizia con +2XP. Una Banda di almeno 5 PG può avere un singolo Grotzo.

**Fanatico (Solo Goblin) [CLASSE DI PRESTIGIO]:** i Goblin più scervellati trangugiano litri di birra di fungo e i temuti Cappello Matto per trasformarsi in turbini di distruzione sul campo di battaglia. Un Fanatico ottiene automaticamente l'Abilità Arma a Catena e non può utilizzare né Armature né nessun altro tipo di arma.

**Vortice di Distruzione:** quando un Fanatico va in battaglia, i Cappello Matto lo mandano in uno stato di furia scriteriata. È immune alle chiamate PAIN, FEAR,

CONFUSE e combatte sotto l'effetto della chiamata BERSERK. Ogni suo colpo può dichiarare BREAK ARMOUR ed è completamente invulnerabile ai colpi.

Dopo tre minuti va automaticamente a terra e il suo tempo di Emorragia è ridotto a due minuti.

Un Fanatico non può mai diventare Leader di una Fazione.

[NdS: il Fanatico è decisamente divertente ma anche autodistruttivo. Valuta bene se vuoi intraprendere questo sentiero.]

## **Rune del Caos**

Il Caos è mutabile e impossibile da prevedere: ogni volta che la vita di un guerriero è a una svolta, sono le Rune a decidere cosa succederà al malcapitato, se vita o morte, gloria o dannazione, ricompensa o punizione.

Le Rune del Caos vengono estratte dai PNG di campo in vari casi: fra i più comuni quando un PG morto vuole essere riportato in vita o come conseguenza di un Rituale. Le rune possono comportare svariati risultati, da un successo completo a un nulla di fatto passando per Mutazioni, penalità, nuovi poteri e tanto altro. Le Rune possono essere influenzate da molti fattori come l'abilità di Fazione del Culto dei Posseduti, la Mutazione Corna o altre ancora.

## Rituali del Caos

La vita del campo Testa di Morto ruota intorno alla venerazione degli Dei Oscuri. I Poteri Perniciosi che risiedono nel Warp non sono solo nomi da acclamare e supplicare sperando in qualche misero miracolo. Essi sono esseri infinitamente potenti e altrettanto capricciosi il cui sguardo dinanzi ad un gesto particolarmente eclatante oppure di fronte ad un'offerta sufficientemente grandiosa può poggiarsi su un comune mortale, che non sarà mai più lo stesso nell'anima così come nel corpo. Chi ha la fortuna o la sfortuna di richiamare a sé lo sguardo degli Dei subisce processi di mutazione più o meno evidenti, fino all'ultima apoteosi in Principe Demone o all'ultimo fallimento come una delle tante creature senza forma né nome, note come Progenie del Caos.

### Svolgere un Rituale

Tutti i PG con l'abilità Devozione <INDIVISO, KHORNE, TZEENTCH, NURGLE, SLAANESH> possono richiedere a un PNG di campo (solitamente lo Sciamano Uomobestia ma la cosa potrebbe variare a seconda della richiesta) di eseguire un rituale del Caos per interpellare gli Dei Oscuri. L'esito del Rituale, come gli Dei stessi, è del tutto aleatorio ma influenzabile dalle offerte e dalle azioni dei PG.

Gli effetti del rituale sono incerti e casuali esattamente come il Warp: a seconda di quale vuole essere il risultato ottenuto un Rituale può richiedere diversi componenti (Malapietra, prigionieri, oggetti particolari etc etc) e una salmodia particolare da pronunciare che può richiedere lunghezze e regole particolari (es. Essere in rima, essere formata solo da parole che iniziano con una certa lettera, accompagnata da una danza specifica etc etc).

Non esiste un procedimento standardizzato su cosa bisogna fornire per poterlo eseguire ma sarà il PNG incaricato a decidere di volta in volta cosa richiedere. È certo però che lo sguardo degli Dei è più probabile che si poggi su coloro che si sono macchiati di orribili blasfemie o che hanno raccolto doni votivi di grande prestigio.

Gli esiti finali sul richiedente del rituale è determinato mediante l'interpretazione delle Rune del Caos (vedi in seguito), e può garantire uno dei seguenti vantaggi:

- Effetti temporanei positivi/negativi
- Mutazioni Maggiori o Minori
- Marchi del Caos
- Doni del Caos
- Il completamento di un determinato obiettivo e il conseguente ottenimento di Punti Esperienza.

## Marchi del Caos

La vostra Devozione a un particolare Dio non è sufficiente a garantirvi un Marchio. Questo può essere concesso solo da un rituale e i suoi effetti sono permanenti. Una volta ottenuto un Marchio nessun PG può averne un altro (ma azioni particolarmente invise al vostro patrono potrebbero farvelo perdere...)

- ◆ **Marchio Indiviso:** pesca una Runa del Caos in più e scegli l'effetto che preferisci.
- ◆ **Marchio di Khorne:** il PG può dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate <FEAR> e <CHARME>.
- ◆ **Marchio di Tzeentch:** se il PG non ha l'abilità Talento Arcano - Mago, la ottiene immediatamente. Se la possiede, ottiene Magia <TZEENTCH>. Se la ha già acquisita, ottiene Magia <FUOCO/METALLO> (una a scelta).
- ◆ **Marchio di Nurgle:** Il PG ottiene immediatamente +2PF. D'ora in avanti recupera 1 PF ogni mezz'ora.
- ◆ **Marchio di Slaanesh:** il PG può dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate <FEAR> e <PAIN>.

## Doni del Caos

Alcune situazioni potrebbero portare ad ottenere in gioco dei Doni del Caos. Queste sono particolari ricompense che gli Dei potrebbero concedere ai loro figli prediletti e sono accessibili solo da coloro che hanno già ottenuto un Marchio del Caos (o agli Uominibestia).

Il massimo dei Doni del Caos ottenibile è 3: una volta ottenuto il quarto, i PG assurgono al rango di Principe Demone e il loro personaggio viene ritirato (ormai i problemi dei mortali non li riguardano più e raggiungono i propri patroni nel Warp per una vita di eterne battaglie): a tutti gli effetti conta come la morte ultima del PG, ma è decisamente il modo più epico possibile per andarsene!

Tutti possono accedere ai Doni del Caos indiviso anche se non ne portano il Marchio apposito e chi ha il Marchio del Caos indiviso può avere Doni di tutte le tabelle.

[NdS: I Doni del Caos contrassegnati da un asterisco (\*) devono essere rappresentati fisicamente mediante accessori o trucchi di scena.]

## Doni del Caos

Caos Indiviso	Khorne	Tzeentch	Nurgle	Slaanesh
<p><b>Perduto e Dannato:</b> Non c'è alcuna redenzione per l'anima di questo PG.</p> <p>Il PG può sopportare fino a cinque Mutazioni prima di trasformarsi in Progenie del Caos (vedi Mutazioni)</p>	<p><b>Collare di Khorne*:</b> Il guerriero è marchiato dal Dio del Sangue tramite un pesante collare d'ottone con la runa del teschio.</p> <p>Il PG DEVE dichiarare NO EFFECT a tutte le Magie (amiche e nemiche)</p>	<p><b>Maestro arcano:</b> Il PG è uno studioso di arti arcane.</p> <p>Il PG può scegliere un'abilità Magia &lt;A SCELTA&gt; in più oltre a quella di &lt;TZEENTCH&gt;.</p> <p>Questo Dono può essere ottenuto più volte.</p>	<p><b>Carne marcia*:</b> il PG emana un nauseabondo odore di putrefazione.</p> <p>il PG può dichiarare NO EFFECT a tutte le chiamate PAIN</p>	<p><b>Maestria mortale:</b> Velocità ed estro non hanno segreti.</p> <p>il PG si considera avere tutte le Abilità di arma da mischia esistenti, ma non può indossare armature migliori della Leggera se utilizza un'arma di cui non ha la corrispondere Abilità sulla scheda</p>
<p><b>Armatura del Caos*:</b> L'armatura del guerriero è ormai parte integrante del suo corpo.</p> <p>Prerequisito: Armature Pesanti</p> <p>Il guerriero è immune alla chiamata BREAK ARMOUR</p>	<p><b>Rabbia insensata:</b> La furia di Khorne si manifesta in questo guerriero.</p> <p>Il PG può dichiarare la chiamata BERSERK in ogni combattimento</p>	<p><b>Signore del destino:</b> Il guerriero è capace di vedere piccoli dettagli del futuro.</p> <p>Ogni Volta che si trova a pescare una Runa del Caos, ne pesca una extra e sceglie il risultato migliore</p>	<p><b>Tripudio di carne rivoltante*:</b> il PG ha enormi escrescenze carnose sul corpo.</p> <p>Il PG ha +3PV</p>	<p><b>Urlo cacofonico:</b> Il PG emette uno strillo atroce che stordisce i suoi avversari</p> <p>Il PG può chiamare una volta al giorno MASS PAIN</p>
<p><b>Prigioniero dell'Oscurità:</b> L'anima del PG è in comunione con un'entità del warp che in circostanze particolari può venire in soccorso.</p> <p>PG può chiamare una volta al giorno &lt;MASS FEAR&gt;.</p>	<p><b>Dono dell'Ira:</b> Le armi di questo empio eroe sono cariche di rabbia furente</p> <p>I colpi delle armi del PG causano TWICE</p>	<p><b>Occhio del fato*:</b> il PG possiede un terzo occhio che scruta il passato, il presente ed il futuro.</p> <p>Il PG può dichiarare NO EFFECT al primo colpo che riceve durante uno scontro</p>	<p><b>Vitalità del Nonno:</b> il PG è in grado di infondere il vigore demoniaco nelle creature che lo circondano.</p> <p>Il PG può aumentare i PF di un altro PG di 5 per 10 minuti, ma se il bersaglio dell'effetto non ha l'abilità Devozione &lt;NURGLE&gt; esaurito l'effetto finisce automaticamente in Emorragia</p>	<p><b>Affascinatamente disturbante*:</b> il PG presenta caratteristiche di entrambi i sessi.</p> <p>Il PG può usare l'abilità &lt;CHARME&gt; una volta al giorno</p>

## Mutazioni

Le Mutazioni sono cambiamenti corporei dovuti a un eccesso di esposizione all'energia del Caos. Spesso possono verificarsi a chi maneggia la Malapietra senza troppa attenzione, ma al Colle Testa di Morto rappresentano anche il benessere o il rammarico degli Dei. Nonostante alcune siano molto utili in battaglia, altre possono essere un enorme problema.

Le Mutazioni possono essere ottenute tramite rituale o dopo alcuni avvenimenti in gioco, come una resurrezione andata male o aver scontentato i PNG di campo. Si dividono in Mutazioni minori (non per forza da rappresentare in gioco) e Mutazioni maggiori (obbligatorie da rappresentare con trucco e protesi).

Un PG che riceve più di 3 mutazioni (Maggiori e/o Minori) vede collassare la sua stessa essenza, trasformandosi in una Progenie sbavante e senza cervello. Questo è a tutti gli effetti da considerarsi come la Morte Ultima per il PG, uno dei tanti modi in cui la strada per la gloria può bruscamente interrompersi. Chiunque può ricevere una Mutazione, non importa la sua Fazione o eventuale Devozione o Marchio.

Non è possibile elencare tutte le possibili Mutazioni esistenti: se un PNG decide di attribuirne una specifica a un giocatore,

gli illustrerà gli effetti e ciò che comporta.

## Mutazioni minori

Piccole variazioni al corpo che possono essere nascoste da vestiti o trucco. Possono dare vantaggi e svantaggi. Qui ne riportiamo solo alcuni esempi, ma possono essere svariate a seconda del caso e della scelta del PNG.

**Pelle coriacea:** squame, croste o escrescenze cornee rendono il ferimento molto più difficile. Il PG ha +IPF

**Lingua Rigonfia:** la conformazione della bocca muta sensibilmente rendendo complesso parlare. Per il resto del Live, il PG dovrà tartagliare e balbettare quando parla. Questo gli renderà anche impossibile lanciare Magie e Preghiere. Si presuppone che per il prossimo Live si sarà abituato al suo nuovo corpo e non avrà più effetto.

**Piede caprino:** l'arto inferiore del personaggio ora è più simile a quello di una capra che di un uomo.

Il PG zoppica per il resto del Live. Si presuppone che per il prossimo Live si sarà abituato al suo nuovo corpo e non avrà più effetto.

**Cervello espanso:** La scatola cranica del guerriero si estende lievemente e di colpo il soggetto sembra sapere molte più cose... in cambio di qualche saltuaria emicrania.

## *Mutazioni Maggiori*

Rappresentano significativi cambiamenti nel corpo del PG e hanno notevoli effetti in gioco. Devono essere fisicamente rappresentati sul corpo del giocatore. Qui ne riportiamo solo alcuni esempi, ma possono essere svariate a seconda del caso e della scelta del PNG.

**Tentacolo:** il braccio del guerriero è ora una mostruosa protuberanza carnosa capace di abbattere i nemici.

Il braccio con Tentacolo è considerato un'Arma a Catena che il PG può utilizzare anche senza averne l'Abilità.

**Chela:** Al posto della mano, una mostruosa chela da granchio è pronta ad afferrare e schiacciare.

La chela funziona come una normale arma da mischia ma ogni tre colpi può dichiarare BREAK ARMOUR

**Pelle a squame:** la pelle diventa simile a una corazza, proteggendo dai colpi più possenti.

Il PG ha +3 PF

**Corna:** un palco di corna adorna la testa del guerriero, chiaro segno della benedizione degli Dèi.

Se deve estrarre una Runa del Caos, può estrarne una addizionale e scegliere quella che preferisce.

**Testa Simbionte:** una mostruosa aberrazione che aumenta la conoscenza del

guerriero.

Ogni volta il PG ottiene XP, ne ottiene uno addizionale.

## *Magie*

Molti fra gli occupanti del Colle possono attingere a diversi tipi di magia, dagli empi incantesimi degli Dei del Caos alla brutale energia Waaaaaagh! dei Pelleverde. La magia è un'arte pericolosa e instabile, ma chi riesce a padroneggiarla può godere di enormi poteri sul campo di battaglia.

Un PG con la Keyword <MAGO> può utilizzare Magie. Nota che in ogni caso un'altra Keyword specifica indicherà quali Magie e Preghiere sono disponibili per il PG. Se ad una Keyword sono legate più magie/ il PG le conosce tutte.

## *Lanciare una Magia*

Per poter effettuare una magia il PG deve puntare una mano aperta verso il bersaglio che deve trovarsi a 3 metri massimo di distanza e pronunciare una formula di almeno 15 parole. Alla fine della nenia, se non è stato interrotto o attaccato, può lanciare la magia dichiarando l'effetto con una chiamata. L'interruzione comporta l'azzeramento del conteggio.

Lanciare una Magia è un'attività estremamente stancante e distruttiva, soprattutto per Maghi giovani e non addestrati.

Un Mago può lanciare una sola Magia ogni ora di gioco. Eventuali infrazioni a questo limite saranno punite in gioco con l'ira degli Dei o terribili e spettacolari Fallimenti Critici.

[NdS: nonostante siano molto più tolleranti della controparte imperiale, spesso anche fra le forze del Caos comandare la Magia è vista con sospetto e inimicizia. I seguaci di Khorne in particolare hanno un odio feroce per gli incantatori e potrebbero rendere loro la vita estremamente difficile, o addirittura attaccarli a vista.]

## Lista Di Magie

Di seguito trovate una lista di Magie disponibili a seconda delle varie Keyword esistenti:

**<METALLO>**  
 Scudo di Chamon  
 Il PG bersaglio è ricoperto da un invisibile scudo di metallo. Aggiunge +3PF per 10 minuti.

**<NURGLE>**  
 Abbondanza carnosa  
 Il dono del Nonno riempie di vita il PG bersaglio. Se è in Emorragia, recupera immediatamente tutti i suoi PF. Altrimenti, ottiene +3 PF per i prossimi cinque minuti.

**<BESTIE>** Aspetto di Ghur  
 Il PG è sopraffatto da una furia animale. Riceve gli effetti della chiamata BERSERK.

**<SLAANESH>**  
 Pavana di Slaanesh  
 Le movenze e le parole del Mago stordiscono il PG bersaglio che subisce una chiamata <WEAKNESS>.

**<FUOCO>**  
 Fiamma di Aqshy  
 Una vampata di fuoco avvolge il PG bersaglio che riceve la chiamata <PAIN>.

**<TZEENTCH>**  
 Fuoco Rosa di Tzeentch  
 Un lampo di luce acceca il PG bersaglio che riceve la chiamata <STUN>.

**<WAAAGH>** Noi zi va!  
 Una baldanza senza paragoni riempie il PG bersaglio. Per i prossimi cinque minuti è immune alle chiamate FEAR, STUN E CHARME.

**<OMBRA>**  
 Presenza di Ulgu  
 La maledizione del Mago atterrisce il PG bersaglio, che subisce la chiamata FEAR.