

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

ARMERIA NON-MORTI



MACCHINE MORTIS

Supplemento non ufficiale per il Gioco di Ruolo di Warhammer Fantasy Roleplay

by Gotrek

ARMERIA - NON-MORTI

MACCHINE MORTIS

Nel corso dei secoli molti Necromanti e Liche sono divenuti così potenti da regnare su intere schiere di Non-Morti. Enormemente pregni di magia oscura, che le loro stesse spoglie mortali, irradiavano un enorme potere. Alcuni dei signori dei Vampiri, anelano a queste reliquie o resti ebbri di potere, per scagliarne i loro effetti contro i viventi. Le spoglie dei signori delle tenebre, non giacciono in scrigni o in semplici carri funebri che non riuscirebbero nemmeno a contenerne il potere. Proprio per questo i resti vengono inseriti in una Macchina Mortis, un intrico d'ossa fuse a formare una gabbia, raccolte in maestosi finimenti, mentre gli spiriti dei dannati vincolati eternamente alla macchina girandole intorno, la portano in battaglia. L'anima dannata che disgraziatamente si unisce alla macchina, attrae le attenzioni delle Banshee delle Tombe, che fluttueranno urlando sopra la Macchina Mortis. I custodi e curatori delle macchine sono gli immortali Monatti, fedeli servitori dei Conti Vampiro, immuni agli effetti malefici emanati dalla reliquia custodita al suo interno. Una volta che il Monatto rimuove i lucchetti che bloccano il reliquario foderato in piombo, la reliquia posta al suo interno, inizierà a risucchiare l'energia vitale dei nemici, rinvigorendo i Non-Morti presenti sul campo di battaglia, più a lungo dura lo scontro, più l'effetto devastante della reliquia muterà l'esito dello scontro.

MACCHINE MORTIS

Caratteristiche

M	F	BF	R	BR	Fe	Qualità	Ing.	Prezzo	Disponibilità
*	56%	5	55%	5	56	-	2000	-	nessuna

REGOLE SPECIALI

Attacchi Casuali: La Macchina Mortis è attornata da un numero imprecisato di anime dannate, che agiscono come un Orda Spiritica (M:6; BF: 4; BR: 4; A: 2D10; Fe: 40) con il talento Spaventoso e feribile solamente con *armi magiche*.

Bersaglio Grande: sei un bersaglio grande per il nemico, che otterrà i bonus alla caratteristica per colpire a distanza (AT).

Rigenerazione: Ogni ferita che la macchina infligge al proprio nemico vivente, l'esatto numero di ferite, si trasforma in rigenerazione per tutti i Non-Morti. Le ferite ripristinate non potranno mai superare il limite massimo della caratteristica e funziona solamente per tutti i Non-Morti distanti al massimo 15metri dalla Macchina Mortis.

Terrore: Chiunque abbia la sfortuna di posare gli occhi sulla Macchina Mortis, dovrà effettuare una Prova di Terrore (Vo), in caso di fallimento gli effetti saranno quelli di fuga dal combattimento, senza tornarci fintanto che la Macchina è presente.

Non-Morto: sei un Non-Morto

Equipaggiamento: Destrieri Infernali (*vedi sezione bestiario sul sito*),

DOTAZIONE SPECIALE

Sciame di Banshee: Con le Banshee delle Tombe che aleggiano sopra la Macchina Mortis, una volta per round può essere effettuato un attacco utilizzando l'Urlo Spettrale.

Il Reliquario: all'inizio di ogni turno, occorre lanciare 2D10 sommando il numero del turno in essere, il risultato sarà la gittata in metri in cui la Macchina Mortis, potrà attaccare un nemico. Tutti i nemici nella gittata della Macchina Mortis, subisco D10 colpi a Forza 1, mentre gli alleati presenti nella gittata, aumenteranno di +1Fe gli effetti della rigenerazione. Gli alleati con non hanno rigenerazione, guadagneranno comunque 1Ferita (sempre senza mai aumentare il valore massimo della caratteristica), nel caso fossero feriti. Se il risultato dei 2D10 all'inizio del turno è un numero doppio, la Macchina Mortis subisce 1 Ferita. Quando le ferite della Macchina Mortis arrivano a 0, non andrà in critico, ma esploderà. Gli effetti dell'esplosione creerà un area di 24 metri di raggio intorno a essa, causando a tutti i presenti alleati o nemici, un numero di Ferite pari a 2D10 + il numero del Turno. I colpi sono magici e solo le armature magiche permettono la protezione.

DOTAZIONE MAGICA SPECIALE

Tomo della Blasfemia Il tomo attirerà su di sé i venti magici, facendo ottenere un bonus del +2 al lancio dell'incantesimo, da parte di qualsiasi mago presente sul campo di battaglia. Il bonus si estende a un +2 aggiuntivo per chi utilizza la Sfera Magica del Sapere dei Vampiri. Ogni volta che un mago ottiene come risultato la maledizione di Tzeentch, dovrà lanciare 2 volte il dado sulla tabella degli effetti, scegliendo ogni volta il risultato peggiore.



MONATTI

Sono i fedelissimi seguaci dei signori dei Vampiri, legati in

eterno al loro padrone, di conseguenza curano e utilizzano al meglio la Macchina Mortis, portandola al centro della battaglia. Non possono morire perché eterni, se la macchina esplodesse, loro terminerebbero la loro esistenza immediatamente, ma solamente nel caso, che il loro oscuro signore, venga disintegrato. Infatti spesso all'interno della teca foderata in piombo, posizionata al

MONATTO

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
35%	0%	44%	35%	26%	12%	50%	10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
1	A	5 ¹	B	C	-	-	-

Abilità: -

Talenti: *Colpire con Forza¹, Immortalità Vampirica*

Nuovo TALENTO

IMMORTALITA' VAMPIRICA

Sei immortale, il tuo valore di Ferite scompare, per te è impossibile morire se non nel momento in cui il tuo oscuro signore muore,

Regola Speciale

URLO SPETTRALE (ex Lamento Spettrale presente nel Bestiario del Vecchio Mondo pagina 83)

Quando una Banshee delle Tombe decide di utilizzare il proprio Urlo Spettrale, può scegliere uno nemico tra tutti quelli che si trovino a contatto visivo. Se la Banshee delle Tombe è impegnato in uno scontro corpo a corpo, il suo bersaglio sarà il nemico con cui sta combattendo. La Banshee dei Tumuli effettuerà un tiro per colpire a distanza (AB), se il nemico è a contatto visivo, mentre sulla caratteristica corpo a corpo se è impegnato in un combattimento (AC), mentre il proprio avversario dovrà effettuare una prova di volontà. In caso di fallimento il nemico subirà 1D10 ferite, senza contare armature anche magiche. Se il nemico della Banshee delle Tombe ha usato precauzioni come tappi per le orecchie, ottiene un bonus del +10% alla Prova di Volontà. Essere immuni a Terrore e Paura, non evita il colpo inferto dalla creatura, con l'unico effetto che invece di Ferite verrà inflitto 1 Punto Follia.

centro dell'intrico di ossa fusa, non c'è il corpo integro del Conte Vampiro, ma un reliquia di esso, come può essere una zanna, un braccio o qualsiasi altra cosa appartenuta al proprio signore.

A= Non esistono ferite per gli immortali

B= Il Bonus è quello della Macchina Mortis

C= Il Movimento è quello della Macchina Mortis, dato che sono inseparabili

REALIZZATA PER "LA LOCANDA DELLE DUE LUNE"

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

1ª Edizione: GENNAIO 2014 Autore: Gotrek "Barani Marco" Fonti e Ispirazione: Warhammer "Conti Vampiro"

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