

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

REGOLE

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE



TABELLA REGNO DEL CAOS

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

by Gotrek



INTRODUZIONE

Il seguente documento specializza le eventuali penalità che possono incorrere i Maghi del Caos Demologni durante il lancio dei propri incantesimi.

DEMONI DEL CAOS

Ogni demone devoto al proprio signore, ottiene fin dalla sua nascita alcuni doni indissolubili che lo legheranno per sempre al proprio Dio. Consultare la tabellina sottostante per ogni Dio, quando si crea o utilizza un demone devoto ai Poteri Perniciosi presente nel Tomo della Corruzione o altri libri, aggiungere le sottostanti caratteristiche o regole se assenti.

DEMONE

K H O R N E



Storia: Bramano versare sangue copiosamente in ogni combattimento.

Descrizione: Tutti i demoni di Khorne guadagnano il Talento **Odio** contro Slaanesh e tutti i suoi devoti. Inoltre a ogni round può utilizzare durante l'Azione in Combattimento Attacco in Carica anche se impegnato in Corpo a Corpo.

DEMONE

T Z E E N T C H



Storia: Rinvigoriscono a ogni inganno che riescono a portare a compimento.

Descrizione: Tutti i demoni di Tzeentch guadagnano il Talento **Odio** contro Nurgle e tutti i suoi devoti. Possono rilanciare ogni tentativo fallito nelle Prove di Stabilità. I Maghi possono rilanciare in caso di fallimento alle Prove d'Incanalamento.

DEMONE

S L A A N E S H



Storia: I loro artigli tagliano in profondità ogni nemico.

Descrizione: Tutti i demoni di Slaanesh guadagnano il Talento **Odio** contro Khorne e tutti i suoi devoti. Guadagnano la caratteristica a ogni arma impugnata Penetrazione dell'Armatura (vedi successivamente).





DEMONE

N U R G L E



Storia: Avvolti in nugoli di mosche portano la malattia nel mondo.

Descrizione: Tutti i demoni di Nurgle guadagnano il Talento **Odio contro Tzeentch e tutti i suoi devoti**. Ogni nemico che li attacchi subisce una penalità alla caratteristica AC del -10% e al BF del -1.



TABELLA REGNO DEL CAOS

La tabella sottostante sostituisce per i Maghi del Caos ramo Demonologo, la normale tabella di Tzeentch in caso di doppio o triplo, la tabella rimane in vigore in caso di risultato 1 al lancio del D12 (se non si possiede il dado utilizzare lo schema nella pagina successiva).

Tabella Regno del Caos

<i>D10+M</i>	<i>DESCRIZIONE</i>	<i>D10+M</i>	<i>DESCRIZIONE</i>
2	I VENTI SI PLACANO	8	IL PRINCIPE OSCURO HA SETE
	<i>Effetto:</i> Tutti i personaggi e creature con la regola speciale o talento Instabilità Demoniaca, devono effettuare una Prova di Volontà. In caso di fallimento subiranno gli effetti dell'Instabilità.		<i>Effetto:</i> L'AdG lancia 1D10 per ogni Seguace e Demone di Khorne, se il risultato è 1 o 10 occorre effettuare un Prova di Volontà, in caso di fallimento si subisce 1 punto ferita per ogni 5% sopra il valore di caratteristica.
3	PUNITO DAGLI DEI	9	IRA DI KHORNE
	<i>Effetto:</i> L'AdG determina casualmente un personaggio o creatura con la regola speciale o talento Instabilità Demoniaca (se non sono presenti personaggi con questa caratteristica, passare agli effetti del punto 7: L'occhio della tempesta). Il personaggio deve effettuare un Prova di Volontà, il fallimento costa 1 punto ferita per ogni 5% superiore al valore di caratteristica.		<i>Effetto:</i> L'AdG lancia 1D10 per ogni Marchiato, Seguace e Demone di Slaanesh, se il risultato è 1 o 10 subisce un colpo a Forza 9 come se fosse colpito da una catapulta, ogni alleato o nemico a distanza massima di 3 metri subisce un colpo a Forza 7 (se non sono presenti seguaci del Dio, passare agli effetti del punto 7: L'occhio della tempesta).
4	RIFLUSSO CAOTICO	10	IL CAOS INFURIA
	<i>Effetto:</i> Tutti i personaggi presenti con la regola speciale o talento Instabilità Demoniaca, subiscono una penalità del -10% per ogni Prova di Stabilità (Volontà), fino al prossimo turno di gioco.		<i>Effetto:</i> Tutti i personaggi presenti con la regola speciale o talento Instabilità Demoniaca, subiscono una bonus del +10% per ogni Prova di Stabilità (Volontà), fino al prossimo turno di gioco.
5	TEMPESTA DI FUOCO	11	POSESSOONE DEMONIACA
	<i>Effetto:</i> L'AdG lancia 1D10 per ogni Seguace e Demone di Nurgle, se il risultato è 1 sposta la creatura di 1D10 metri dall'oppositore, se impegnato in combattimento subirà l'attacco d'opportunità. Se il risultato è 10 il malcapitato subirà un Attacco Magico di Fuoco, con Forza 4. Lo stesso procedimento deve essere effettuato con i nemici presenti (se non sono presenti seguaci del Dio, passare agli effetti del punto 7: L'occhio della tempesta).		<i>Effetto:</i> L'AdG determina un mago nemico presente in combattimento e senza la regola speciale o talento Instabilità Demonica. Il mago deve effettuare una Prova di Volontà, in caso di fallimento si tramuta in un Araldo di Tzeentch, Khorne, Slaanesh o Nurgle. Se il mago è un PG perde 1 punto fato. (se non sono presenti seguaci del Dio, passare agli effetti del punto 7: L'occhio della tempesta).
6	PUTREFAZIONE GLORIOSA	12	EVOCATI DALL'ALDILA'
	<i>Effetto:</i> L'AdG lancia 1D10 per ogni Seguace e Demone di Tzeentch, se il risultato è 1 sposta rimarrà inerme in quel round di gioco. Se il risultato è 10 il malcapitato subirà un Attacco Magico, con Forza 4. Lo stesso procedimento deve essere effettuato con i nemici presenti (se non sono presenti seguaci del Dio, passare agli effetti del punto 7: L'occhio della tempesta).		<i>Effetto:</i> Si apre una visione sul Regno del Caos che entra in contatto con il mondo etereo e immortale, generando 1D10+3 creature a scelta tra Orrori Rosa o Demonette o Untori o Sanguinari. L'AdG li potrà far comparire dove vuole con l'unica limitazione dell'essere in gruppo (le creature non hanno armi particolari ma seguono la loro descrizione base di caratteristiche e armamento).
7	L'OCCHIO DELLA TEMPESTA	1	TZEENTCH VEDE E PROVVEDE
	<i>Effetto:</i> Nessun effetto stavolta...		<i>Effetti:</i> Consultare la tabella di tzeentch livello 2, lanciare i dadi e consultare il risultato.



Nuovo Talento:

ODIO

Il possessore di questo talento odierà il proprio nemico fino alle viscere, cercando di eliminarlo in tutti i modi possibili. Se combinato con la **follia Furia**, occorre ogni volta sia presente il nemico odiato effettuare una *Prova di Volontà* che in caso di fallimento porterà allo scontro fisico.

Nuovo Qualità dell'Arma

Penetrazione dell'Armatura: Le armi con questa qualità sono particolarmente adatte a sfondare le corazze di ogni tipo. Gli attacchi portati con armi con questa qualità, *ignorano 2 punti armatura*. Nel caso il bersaglio sia privo d'armatura non si ha nessun effetto.

D12 virtuale

1	4	2
12	11	7
9	3	6
5	8	10



REALIZZATA PER " LA LOCANDA DELLE DUE LUNE"

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

1^ Edizione: AGOSTO 2014 Autore: Barani Marco "GOTREK" - gotrek@wfrp.it -

Fonti e Ispirazione: *Warhammer libro degli Eserciti "Demoni del Caos"*

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

