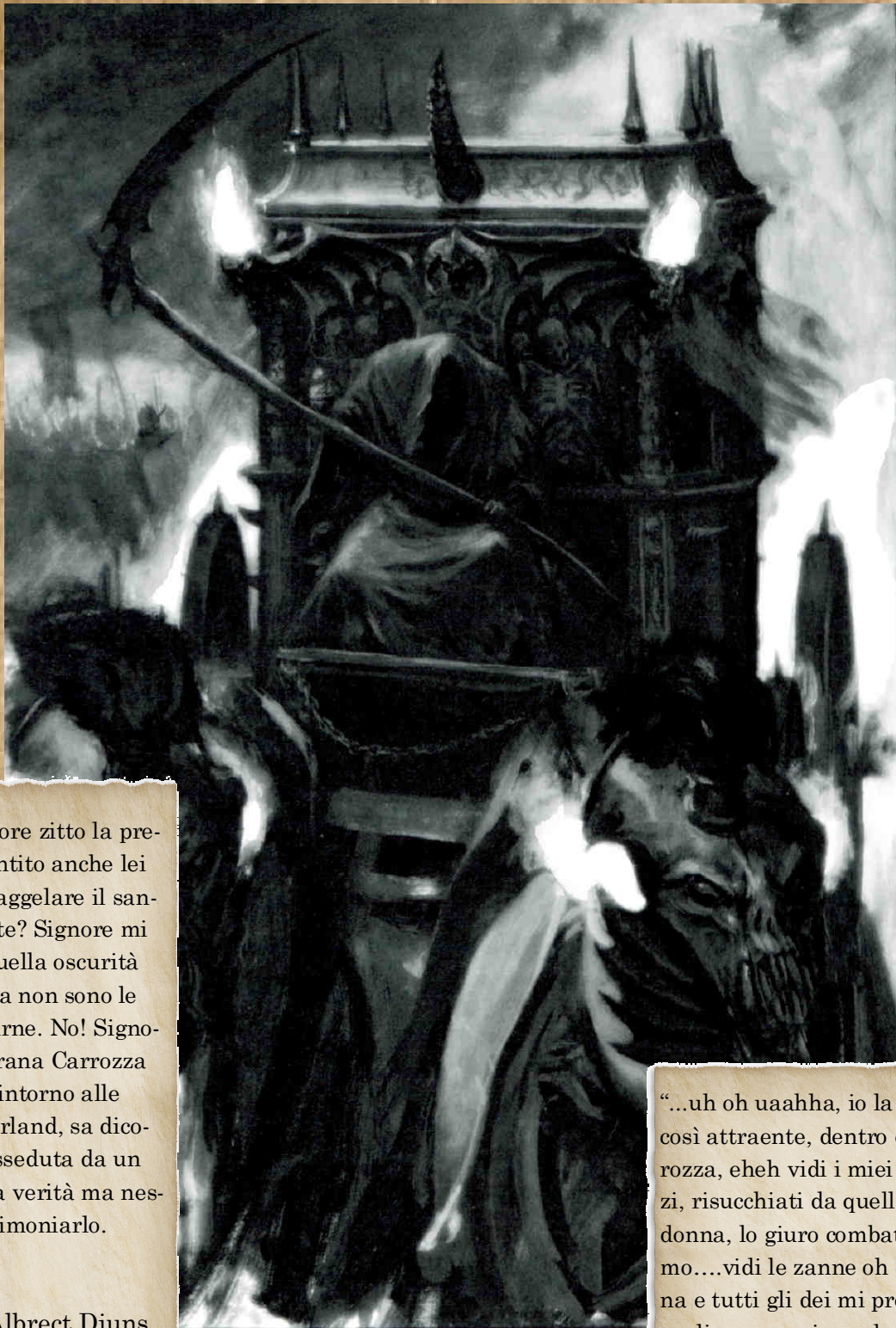


# BESTIARIO DELLE TERRE DEL CAOS



“...sshhh signore zitto la prego, non ha sentito anche lei un grido da raggelare il sangue...non sente? Signore mi dia ascolto, quella oscurità che si avvicina non sono le tenebre notturne. No! Signore è quella strana Carrozza che si aggira intorno alle terre dell'Averland, sa dicono che sia posseduta da un Vampiro...è la verità ma nessuno può testimoniarelo.

Albrect Djuns

- Guida dell'Averland-

“...uh oh uaahha, io la vidi quella notte così attraente, dentro quella oscura carrozza, eheh vidi i miei amici fatti a pezzi, risucchiati da quella meravigliosa donna, lo giuro combattei fino allo stremo....vidi le zanne oh che Sigmar, Verena e tutti gli dei mi proteggano, non voglio essere risucchaito”

Frederick - Folle di Averheim

## CARROZZA NERA

## CARROZZA NERA

Le Carrozze Nere sono l'incubo di ogni viaggiatore che disgraziatamente si ritrova ad incrociarne la strada. Non esistono racconti di gente che sia sopravvissuta all'apparizione di una Carrozza Nera, ma solo avvistamenti di alcuni fortunati, che hanno saputo nascondersi in tempo, prima di venir inghiottiti da questa malefica creatura. Si narra che questa creatura assorba l'essenza vitale di chiunque gli si pari davanti o provi a fermarla, molti Cavalieri Erranti, hanno tentato l'impresa, quello che ancora può raccontare la propria esperienza, lo si può trovare a vagare nei bassi fondi di Averheim, che vaneggia di turbini neri, che aspiravano sangue e anime dei suoi compagni. La Carrozza Nera è stata costruita dai servitori di alcuni Lord Vampiri, che constatata la propria sconfitta, hanno deciso di rigenerarsi tramite questa creatura. La carrozza infatti può assorbire l'anima delle persone, succhiargli il sangue e rendere pazzo chiunque provi a fermarla. Un giorno quando avrà banchettato a sazietà, il Lord Vampiro all'interno si risveglierà... La Carrozza è guidata dal servo più fedele che si è trasformato in un Ombra dei Tumuli, i lord Vampiri più ricchi possono legare ad essa un Incubo.

### REGOLE DELLA CARROZZA NERA

Le caratteristiche che appaiono sotto, riguardano solo la Carrozza Nera. Una Carrozza Nera non può muoversi senza il proprio cocchiere che nella maggior parte dei casi è l'Ombra dei Tumuli, in pochi altri è trainata solamente dall'Incubo. Nella pagina 4 vengono presentate le caratteristiche dei due tipi di carrozza con proprie regole speciali, da aggiungere a quelle sottostanti e sostituendo con la caratteristica più alta quelle esistenti. Il lord Vampiro non si è ancora rigenerato, distruggere una carrozza nera, comporta l'annientamento del cocchiere, della carrozza e del lord vampiro all'interno. Se il Lord Vampiro riesce nella rigenerazione, la carrozza cesserà la propria esistenza. La carrozza nera è animata dall'oscura magia negromantica del proprio Lord Vampiro, quindi non può essere fermata con buchi o palizzate, avendo il potere di volare.

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
0%	0%	59%	68%	0%	0%	0%	0%
Profilo Secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
0	41	5	6	0	-	-	-

**Abilità:** nessuna

**Talenti:** *Armi Naturali (Artiglia), Sfera Oscura (Necromanzia), Non-Morto, Terrificante, Volante*

#### Regole Speciali:

**Terrore Incorporeo:** Ogni creatura che incrocia una Carrozza Nera, deve superare una Prova Contrapposta di Volontà. Se la Prova riesce ad entrambi: Il personaggio subisce 1D4 punti follia, ma riuscendo a "controllarsi" per provare a nascondersi. Se la prova viene fallita dalla carrozza, ma riesce al personaggio: Il personaggio guadagna 1D4/2 punti follia, ma viene ignorato dalla carrozza, in questo caso raccontare dell'accaduto, può far passare il personaggio come folle, ignorato dalla gente più per terrore che per reale convinzione. Se la prova riesce alla carrozza ma viene fallita dal personaggio: Il personaggio guadagna 1d10 punti follia, provando a fuggire il più lontano possibile.

**Aura Nera di Sangue:** Intorno alla carrozza esiste una nebbia nera, che la circonda per 10 metri di raggio. Chiunque entri nella nebbia deve effettuare una Prova di Volontà. Se la prova riesce: il personaggio subisce un attacco da parte della carrozza; se la prova fallisce: il personaggio subisce 1D10 ferite senza tener conto delle protezioni anche se magiche.

**Nota Bene:** Tutte le ferite inferte ai nemici con questa regola, andranno a sommarsi a quelle base della creatura, potendo tranquillamente varcare il limite posto dalla caratteristica.

**Rinascita del Vampiro:** Ogni volta che la Carrozza Nera, raggiunge il doppio delle sue Ferite (82), rigenererà 1 Ferita al Lord Vampiro che risiede al suo interno, quando questo accade le 41 ferite accumulate verranno cancellate ritornando al suo valore iniziale. Ogni 10 Ferite che il Lord Vampiro accumula, guadagnerà 1% nella caratteristica Resistenza.

Quando questo accade, la caratteristica Ferite del Lord, ritornerà a 1 continuando ad accumulare sangue, fino a quando non avrà raggiunto le normali caratteristiche (*per maggiori informazioni, consultare il **Bestiario del Vecchio Mondo** da pagina 116 a 119*).

## SFERA OSCURA (NECROMANZIA)

### EVOCAZIONE DELLA MORTE

**Difficoltà:** 15      **Tempo di Lancio:** 1 Azione Intera      **Ingrediente:** Un arto di un Non-Morto (+2)

#### Descrizione:

Questo Incantesimo negromantico, permette alla Carrozza Nera che lo utilizza, di potenziare il proprio corpo di armi o protezioni aggiuntiva. Se un Mago di qualsiasi appartenenza si trova a 20 metri di distanza dalla lanciatore dell'incantesimo, esso dovrà superare una Prova di Volontà, se viene fallita la caratteristica Magia del Mago si sommerà a quella della Carrozza Nera. Una volta lanciato l'incantesimo tira 1D10 sulla tabella sottostante, per osservare il risultato ottenuto:

<i>Risultato del D10</i>	<i>Effetto</i>
1-2	Alla carrozza spuntano delle Falci Ardenti che hanno <i>caratteristica: +1 BF qualità: da Impatto</i> quando effettua un Attacco in Carica.
3-4	Il cocchiere e i destrieri che tirano la Carrozza Nera, vengono caricati di energia oscura, che gli fa guadagnare il <i>talento Odio Atavico (manuale WFRP pagina 100)</i> con la modifica che la carrozza lo riverserà verso tutti i nemici che gli si parano davanti.
5-6	Un'aura oscura si addensa intorno alla Carrozza Nera avvolgendola, essa risucchierà tutte le energie magiche che si trovino entro 100 metri da lei. Ogni mago che lancia un incantesimo si vedrà aumentare la difficoltà di +3, mentre dovrà lanciare 2 dadi al lancio dell'incantesimo, validi solamente per la maledizione di Tzzentch. Inoltre guadagna per 1D10 round il talento Resistenza alla Magia.
7	Tutta la carrozza inizia a brillare di un colore verdastro, donatole dai fuochi fatui. La carrozza guadagna la Regola Speciale Fuochi Fatui (vedi sotto), il Lord Vampiro all'interno della Carrozza Nera ha un sussulto, che per 2D10 ore gli fa raddoppiare gli effetti della regola speciale Aurea Nera di Sangue. Inoltre dona alla Carrozza Nera il <i>talento Colpo Mortale</i> (vedi sotto).
8	La Carrozza Nera rimane sospesa tra il regno dei morti e quello dei vivi, guadagnando il talento Etereo <i>vedi Bestiario del Vecchio Mondo pagina 78</i>
9	Un turbinio di venti oscuri avvolge la Carrozza Nera sollevandola dal Suolo e permetten-
10	Tira nuovamente 2 volte sulla tabella, guadagni 2 effetti invece di 1. Questo effetto è ottenti-

#### Regola Speciale:

*Fuochi Fatui:* Ogni Mago avversario che si trovi a 48 metri dal Carro, subisce una penalità nel lancio degli incantesimi. Difficoltà accentuata a seconda della distanza (48 metri : lanciare 1 dado magico in più, conta solo per la maledizione di Tzeentch; 30 metri: lanciare 2 dadi magici solo per la maledizione di Tzeentch; 15 metri: 3 dadi magici solo per la maledizione di Tzeentch), inoltre l'incantesimo aumenta di 1 la difficoltà di lancio.

## Nuovo Talento

### Colpo Mortale

Questo talento permette a chi lo possiede di sottrarre all'avversario 1 punto Resistenza al posto delle normali ferite. Se chi possiede questo talento è servo di un Vampiro, esso permetterà al proprio signore di guadagnare 1% alla caratteristica Resistenza, senza attendere l'accumulo delle ferite richieste.

*Questo talento non può essere imparato, ma viene solitamente donato dal Caos o dai Lord Vampiro.*

## CARATTERISTICHE DELLA CARROZZA NERA - OMBRA DEI TUMULI

Sotto vengono riportate le caratteristiche della Carrozza Nera con l'Ombra dei Tumuli come cocchiere.

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
42%	0%	59%	68%	32%	0%	85%	0%
Profilo Secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	4l	6	6	6	-	-	-

### Regole Speciali Aggiuntive:

*Attacco Gelido:* vedi il *Bestiario del Vecchio Mondo* pag.101

### Armature:

Testa 0    Braccia 0    Corpo 0    Gambe 0

*Difficoltà:* Difficile

## CARATTERISTICHE DELLA CARROZZA NERA - INCUBO

Sotto vengono riportate le caratteristiche della Carrozza Nera trainata dall'Incubo senza il cocchiere

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
32%	0%	69%	68%	22%	0%	85%	0%
Profilo Secondario							
A	Fc	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	4l	5	6	8	-	-	-

### Regole Speciali Aggiuntive:

*Armatura d'Osso:* La Carrozza Nera genera intorno a se stessa un esoscheletro in osso, che fa guadagnare alla creatura una protezione di 5PA

### Armature:

Testa 0    Braccia 0    Corpo 5    Gambe 0

*Difficoltà:* Difficile

Esistono Carrozze Nere con cocchiere l'Ombra dei Tumuli e trainate dall'Incubo. Amalgamando le caratteristiche delle due creature divenendo, inserendo sempre quelle più alte.

**Espansione non ufficiale per il Gioco di Ruolo di Warhammer Fantasy Roleplay.** Pubblicato per il Sito Internet de "La Locanda delle Due Lune" [www.wfrp.it](http://www.wfrp.it)

Questo prodotto non è supportato in alcun modo dalla Games Workshop. Autore e Impaginazione: Barani Marco "Gotrek" [gotrek@wfrp.it](mailto:gotrek@wfrp.it)

© Games Workshop © Barani Marco © Immagini degli Aventi diritto Ottobre 2008