

I CAVALIERI DELL'ORDINE DEL CIGNO D'AVORIO

Molti ordini templari calcano le terre di questo mondo, alcuni come l'ordine dei Cavalieri della Pantera o la Guardia del Reik sono famosi in tutto il mondo, altri come i cavalieri di Morr sono malvisti, tuttavia esistono alcuni ordini che la Santa Inquisizione ritiene troppo pericolosi per vari motivi. L'ordine del Cigno d'Avorio è, o meglio era, uno di questi. E questa è la sua storia...

Fondato da Ludwing Glandemour, capitano templare precedentemente appartenuto alla guardia del Reik, allontanato dall'ordine per il suo comportamento ritenuto eccessivamente zelante, con la missiva di confino a Mordheim e l'obiettivo di creare là un presidio, un sott'ordine, che potesse garantire la sicurezza della neonata città. Ludwing accettò l'"onore" con molta felicità.

Partì alla volta della città con un manipolo di suoi compagni d'arme. Con i propri possedimenti acquistò un imponente edificio che adibì a tempio dell'ordine. L'edificio era adorno di molti particolari e sempre in essi ricorreva l'emblema del cigno in avorio. La cosa piacque così tanto a Ludwing che decise di nominare il suo ordine a quel modo. Cambiando i simboli della guardia del Reik con lo stemma del cigno nominò quest'ultimo ordine del cigno d'avorio.

Ludwing stabilì inoltre i precetti dell'ordine, precetti che esprimevano al meglio il suo forte senso dell'onore e dello zelo profondo usato in ogni circostanza.

Le virtù per appartenere all'ordine erano poche, ma essenziali.

Il credo di Sigmar, la volontà di difendere l'imperatore e i suoi domini, la tenacia, la determinazione e il rifiuto della paura. Molti figli secondogeniti di ricchi mercanti e nobiltà fecero domanda per entrare nell'ordine e pochi ne vennero accettati.

Nelle prime tre decadi di vita l'ordine fu guidato da Ludwing stesso e dai cavalieri che partirono con lui da Altdorf. In questo periodo l'ordine conobbe una certa gloria sul campo di battaglia e ottenne diversi encomi da parte dell'imperatore allora reggente. Tuttavia la città del peccato era sempre la città del peccato e già prima della morte del gran maestro l'ordine cominciava a vacillare e cedere al caos. Ludwing tuttavia si rifiutò di accettare una simile inadempienza dei precetti dell'ordine, e quando fu visitato da un messo dell'inquisizione che ordinava di riorganizzare i ranghi in qualche modo prima che venissero prese drastiche misure, Ludwing uscì di senno e sterminò tutti i nuovi iniziati innanzi all'inquisitore.

Quest'ultimo comprese la fedeltà estrema del gran maestro, ma anche la sua follia. Lasciò la città e fece ritorno alla capitale. Ludwing morì quattro anni dopo, improvvisamente, e assieme a tutti i cavalieri che erano partiti con lui. Furono ritrovati nella sala principale del tempio del cigno d'avorio nelle loro scintillanti armature argentee, gli elmi con le ali del cigno lucidati e le spade in pugno sopra lo scudo con la cometa a due code di Sigmar posati sul petto di ogni cavaliere. La morte dei fondatori stupì perfino al città del peccato, funerali sbrigativi furono messi in cerimonia per la dipartita del cinquantenne gran maestro e dei suoi cavalieri. David

Von Harkon prese il comando dell'ordine nell'epoca della defniva decaduta della città. Fece tacere col sangue qualsiasi diceria su una maledizione del gran maestro Glandemour sull'ordine e chiunque lo accusasse di abusare dei suoi poteri.

L'ordine ricevette la scomunica dall'inquisizione due anni prima della distruzione divina della città, ma continuò la sua esistenza nella irregolarità. Una settimana prima della venuta della cometa "Martello di Sigmar" nella notte rea di Mordheim dieci cavalieri del cigno su destrieri





neri e armature scintillanti marciarono al suono di un vecchio corno da guerra, con passo cadenzato per le vie della città. Lasciando al loro passaggio una scia di corpi di colpevoli. Il gruppo si fermò innanzi al tempio, smontò con fredda calma: la precisione e la fluidità classica di chi ha passato la vita in arcione. I dieci entrarono nel tempio e ingaggiarono battaglia con tutti gli altri templari dell'ordine. Sembravano invincibili, ad ogni loro colpo cadeva un templare ad ogni colposa loro subito sembrava che nulla fosse accaduto. Combattendo raggiunsero la sala del gran maestro all'ultimo piano del tempio del cigno. Nove cavalieri si fecero avanti e ne massacrarono la guardia personale, mentre il decimo cavaliere avanzò per ultimo verso il gran maestro Von Harkon. I due si scontrarono a duello. Ad ogni colpo il gran maestro arretrava verso la balconata, quando non ebbe più spazio deve ripiegare si lanciò all'attacco, ma con un abile gioco di polso il cavaliere lo disarmò e lo afferrò per la gola sollevandolo oltre il parapetto.

“Chi sei maledetto bastardo figlio di una cagna rognosa?” domandò con tutto il fiato che riusciva a radunare attraverso la possente presa del cavaliere e tutta la furia che aveva in corpo.

“Il tuo peggiore incubo, peccatore!” Fu l'unica risposta che ebbe verbalmente prima che con la mano libera il cavaliere si togliesse l'elmo. L'orrore si materializzò nello sguardo del gran maestro Harkon, che viveva nella città perduta e credeva di poter sopportare qualsiasi visione, ma quella andò oltre. Il volto scavato, barbuto, in parte decomposto e putrescente del gran maestro fondatore Ludwing Glandemour lo osservava, al posto dei suoi occhi due sfere di luce bianca.

“Servire l'imperatore dovrà essere la più grande delle gioie, morire per lui il più grande degli onori, neppure la morte scioglierà questo vincolo!” fece una pausa, mentre un sorriso apparve sul volto del gran maestro non morto, fu ripugnante, ma d'effetto, poi riprese “Credevi che fosse solo una figura retorica vero Harkon? Peccato che per te dopo la vita vi sarà solo l'inferno del Caos che tanto adori!” la mano lasciò la presa e il corpo del gran maestro Von Harkon precipitò dal terzo piano sulla piazza sottostante. Così come erano apparsi i dieci cavalieri non morti sparirono ancora nell'ombra

solo per essere rivisti il giorno in cui la cometa colpì la città dei dannati radendola al suolo, su un colle vicino, ad osservare lo spettacolo della divina furia del loro dio. L'inquisizione imperiale nega l'esistenza di questo ordine templare non morto e la Guardia del Reik asserisce che esso non sia mai esistito. Tuttavia chiunque abbia la sventura di addentrarsi nella città dei dannati può giurare di vedere quei dieci cavalieri in armatura argentea e gli elmi a forma di cigno, che continuano a combattere il caos in nome dell'imperatore.

Sui resti del tempio del cigno garrisce ancora lo stendardo lacero dell'ordine col suo motto, oramai quasi illeggibile, a raffigurare l'ultimo luogo sicuro nella città dei perduti.



Se mai ti addentrerai nella città dei rinnegati, viandante, bada che il tuo cuore sia puro o incorrerai nelle furie dell'ordine che continua a servire dopo la morte.

I cavalieri dell'ordine del cigno d'avorio:

I cavalieri fondatori dell'ordine del cigno d'avorio esistono ancora e non è molto difficile incontrarli mentre perpetrano la loro battaglia eterna al caos della città nel loro voto eterno di servizio all'imperatore e di far tornare la città una delle perle dell'impero, liberandola dal male.

La cerchia interna e il gran maestro Ludwing Glandemour hanno ancora un compito da svolgere e non accetteranno la morte dei propri corpi fino al compimento di tale sacra missione.

LUDWING GLANDEMOUR

Gran maestro fondatore dell'ordine dei cavalieri del cigno di Mordheim, ha fatto voto durante il rituale in cui ha perso la vita assieme alla sua cerchia interna di non salire al desco di Sigmar fino a che non avesse liberato la città a lui affidata dall'impurezza del caos. Conscio che per un tale fine sarebbe stato necessario un tempo ben più lungo di una vita umana, ha eseguito assieme ai suoi compagni fondatori della cerchia interna un rituale proibito che ha garantito loro la possibilità di rimanere





nei propri corpi anche dopo la morte in grazia di Sigmar. Solo l'imperatore sa dell'esistenza di quest'ordine al giorno d'oggi, sepolto nella memoria dalle bugie dell'inquisizione che ritiene fortemente sconveniente fare notizia di un gruppo di cavalieri che continua a servire dopo la morte. Il loro stendardo ad Altdorf riposa al sicuro da sguardi indiscreti nella sala del tesoro imperiale tra le reliquie. Nonostante la loro non vita essi sono in grazia di Sigmar e come tali santi, anche se, ufficialmente, sono tutti morti durante la caduta della cometa. Ludwig ama mostrare il volto della sua determinazione prima di colpire il suo nemico a morte, mostrandogli il terrore del suo teschio dalle orbite di luce pura riempiendo il suo avversario di terrore e mostrandogli la grandezza di Sigmar.

- Abilità:**
 Cavalcare*
 Immunità alla paura
 Intimidire
 Odio del Caos**
 Voto di Eterno Servizio***

- Talenti:**
 Colpire con Forza
 Colpire per Ferire
 Visione notturna (200 m)
 Molto Forte
 Non morto
 ADS: Lancia da cavaliere
 ADS: Armi a due mani

- Equipaggiamento:**
 Armatura completa da cavaliere
 Scudo
 Lancia da cavaliere
 Spada a due mani

CARATTERISTICHE PRIMARIE							
AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
80	85	72	65	42	55	70	68
CARATTERISTICHE SECONDARIE							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
3	22	7	6	8	0	0	0

I CAVALIERI DELLA CERCHIA INTERNA DELL'ORDINE

I nove cavalieri che partirono con Glandemour dalla guardia del reik per costituire il cigno d'avorio continuano a servire il proprio gran maestro e l'imperatore anche dopo la morte. Parteciparono anch'essi al rituale proibito del non trapasso legando la propria anima ai propri corpi per tutto il tempo della propria missione. Assumendo l'immortalità della non morte. Anche se distrutti nel fisico continuano a combattere come un reggimento di templari viventi. I loro corpi scheletrici continuano a militare sotto le pesanti grandi armature in argento e avorio, i lunghi e laceri mantelli blu scuro e gli elmi alati. Le loro lance continuano a mietere vittime. Un'aura di perversa santità adorna i loro corpi e le loro ossa non conosceranno pace fino alla fine dei tempi.

I nove cavalieri della cerchia intera dell'ordine del cigno seguiranno ovunque il proprio gran maestro come lo hanno già seguito nella tomba per risorgere. Il loro temperamento freddo e il loro zelo sono andati oltre la morte del corpo e nulla di diverso dal compimento del proprio voto li scioglierà da questa maledizione auto inflitta.

- Abilità:**
 Cavalcare*
 Immunità alla paura
 Intimidire
 Odio del Caos**
 Voto di Eterno Servizio***

- Talenti:**
 Colpire con Forza
 Colpire per Ferire
 Visione notturna (200 m)
 Molto Forte
 Non morto
 ADS: Lancia da cavaliere

- Equipaggiamento:**
 Armatura completa da cavaliere
 Scudo; Lancia da cavaliere
 Spada ad una mano





CARATTERISTICHE PRIMARIE

AC	AB	F	R	Agi	Int	Vol	Sim
63	67	65	58	36	42	55	60

CARATTERISTICHE SECONDARIE

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	17	6	5	8	0	0	0

NOTE

* I cavalieri dell'ordine del cigno d'avorio cavalcano i propri destrieri non morti. Simili agli incubi cavalcati dai vampiri in battaglia questi destrieri hanno orbite rilucenti di luce bianca e tradiscono la propria non demonicità, hanno i profili di un normale cavallo da guerra senza altre regole particolari eccetto il voto di eterno servizio.

** La creatura può ripetere qualsiasi tiro fallito contro ognuna delle razze caotiche, inclusi gli Skaven e i non morti.

*** Il voto di eterno servizio: durante il rituale proibito del non trapasso i cavalieri della cerchia interna assieme al loro gran maestro hanno votato i loro corpi a Sigmar e imprigionato in essi le proprie anime anche dopo la morte fino al giorno in cui Mordheim sarà nuovamente la città perla dell'impero. Neppure la distruzione dei loro corpi fisici porrà fine a questo voto, anche quando l'ultimo granello di polvere delle proprie ossa sarà svanito, la loro essenza santa riempirà le loro armature e fino alla fine del mondo o al compimento del proprio dovere continueranno a militare nella loro non vita. Se un cavaliere o Ludwing viene sconfitto riapparirà nel tempio con la propria armatura e con i suoi profili nuovamente al massimo. Nulla può distruggere il voto di eterno servizio e chi oserà cercare di farlo troverà la propria fine nella città dannata per mano dell'immortale ordine del cigno, estenuato dai continui attacchi dei cavalieri che paiono invulnerabili.

Autore: Belanner the Dragon Rider, per gentile concessione di Maelstrom Magazine (maelstrom-magazine.forumfree.net)

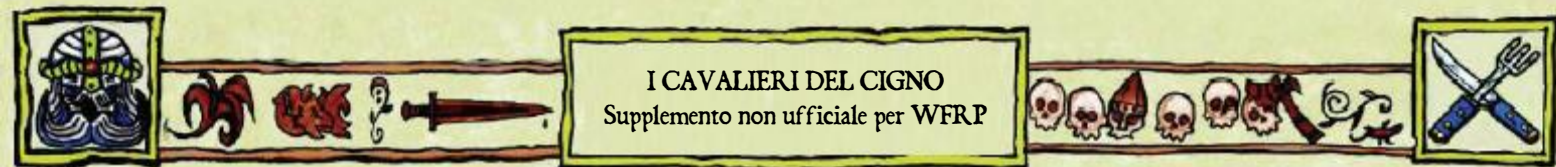
Trasposizione per WFRP: dottwatson (dottwatson@wfrp.it)

Impaginazione: dottwatson (dottwatson@wfrp.it)

Prima Pubblicazione: Febbraio 2007, La Locanda delle due Lune - www.wfrp.it



© Copyright Games Workshop Limited 2007. Tutti i Diritti Riservati. Games Workshop, il logo Games Workshop, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, il logo di Warhammer Fantasy Roleplay, Black Industries, il logo della Black Industries e tutte le razze a questo collegate con i loro stendardi, simboli, nomi, personaggi, illustrazioni e immagini dell'universo di Warhammer®, TM e/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, sotto le varie registrazioni nel Regno Unito e in altri Paesi del mondo. Tutti i Diritti Riservati. Green Ronin e il logo Green Ronin sono Marchi Registrati da Green Ronin Publishing e utilizzati sotto autorizzazione. Dundjinni sono Marchi Registrati della Fluid Entertainment e utilizzati sotto autorizzazione. L'edizione italiana di Martelli da Guerra e di Warhammer Fantasy Roleplay sono a cura di Nexus Editrice. Tutte le immagini appartengono ai rispettivi autori. © Scritto da Belanner per wfrp.it © Impaginazione di dottwatson.



I CAVALIERI DEL CIGNO
Supplemento non ufficiale per WFRP