



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

Ora un leader è giunto, un nuovo Imperatore Nero, che reclama il controllo della Città dei Dannati. È chiamato il Signore delle Ombre, Gran Maestro dei Posseduti, ed i seguaci dei culti del Chaos si radunano da tutto l'Impero per donargli la propria anima. Anche se nessuno sa se sia un uomo o un Demone, tutti lo proclamano come il salvatore e cercano ansiosamente di soddisfare ogni suo desiderio.

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, consacrando completamente agli Dei del Chaos, hanno permesso che i Demoni ne possedessero i corpi. Il loro aspetto è orrendo: corrotti dall'interno, la loro carne è mutata in nuove, orrende forme.

Grazie al potere dei Posseduti, i seguaci del Signore delle Ombre sono diventati potenti a Mordheim. Durante il Massacro di Strada Argento, il Culto dei Posseduti tese un agguato e distrusse una grande forza inviata per distruggerlo. Ora le strade di Mordheim appartengono al Signore delle Ombre ed ai suoi servitori. L'aria contaminata non li danneggia o, meglio, rafforza la loro corruzione interiore. Gli uomini che si avventurano a Mordheim da soli vengono cacciati e sacrificati agli Dei oscuri. Tutte le bande di Posseduti raccolgono malapietra per il Signore delle Ombre, il quale rimane nascosto nel Cratere dove si dice sia protetto da titanici Posseduti grossi come case. Pochi frammenti della preziosa pietra vengono conservati dalla banda ed usati per creare nuovi Posseduti.

I comandanti del Culto dei Posseduti si fanno chiamare Magister ed ognuno guida un gruppo di cultisti: servitori degli Dei Oscuri. Sono uomini la cui fame di potere non conosce limiti e che donano volontariamente i propri corpi per la possessione. Tutti prendono parte ai sacrifici di sangue, agli oscuri rituali ed all'adorazione dei Demoni: nulla è troppo vile per loro! A questi umani degeneri si uniscono altre creature, altrettanto spregevoli: esseri mezzi umani e mezzi bestie che si definiscono Gor, ma che nella lingua degli uomini sono conosciuti come Uominibestia.

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 deviati sono i Posseduti: insiemi di carne umana, bestie e metallo comandati dall'implacabile volere di un Demone.

Sceita di guerrieri

Una banda di Posseduti deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 15 modelli.

Magister: la banda deve avere un Magister: non di più, non di meno!

Posseduti: la banda può includere fino a due Posseduti.

Mutanti: la banda può includere fino a due Mutanti.

Anime Perdute: la banda può includere fino a cinque Anime Perdute.

Cultisti: la banda può includere un qualsiasi numero di Cultisti.

Uominibestia: la banda può includere fino a tre Uominibestia (Gor).

Esperienza iniziale

Il Magister inizia con 20 punti esperienza.

I Posseduti iniziano con 8 punti esperienza.

I Mutanti iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.

Tabella Delle abilità'

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Magister	✓		✓		✓
Posseduti	✓			✓	✓
Mutanti	✓				✓

Lista D'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata al Culto dei Posseduti:

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Arma a due mani	15 co
Lancia	10 co

Armi da tiro

Arco	15 co
Arco corto	10 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Armatura pesante	50 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DI UOMINIBESTIA ED ANIME PERDUTE

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata agli Uominibestia ed alle Anime Perdute

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Arma a due mani	15 co
Flagello	15 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Armatura pesante	50 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

Quando affronti un nemico realmente spaventoso come i morti viventi o le creature del Caos, sparagli. Non attaccarlo mai in corpo a corpo se puoi fare altrimenti.

Ho visto molti guerrieri possenti perdere secondi preziosi cercando di superare la propria paura e caricare quei mostri.

E quando lo hanno fatto, era sempre troppo tardi...



1 Magister

70 Corone d'oro

I Magister guidano le bande di Posseduti ed hanno ricevuto poteri magici dai loro déi patroni. Sono seguaci fanatici degli Dei Oscuri, completamente dedicati a portare il Caos nel mondo.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	4	4	3	3	1	3	1	8

Armi/Armature: può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6^{mi} dal Magister possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

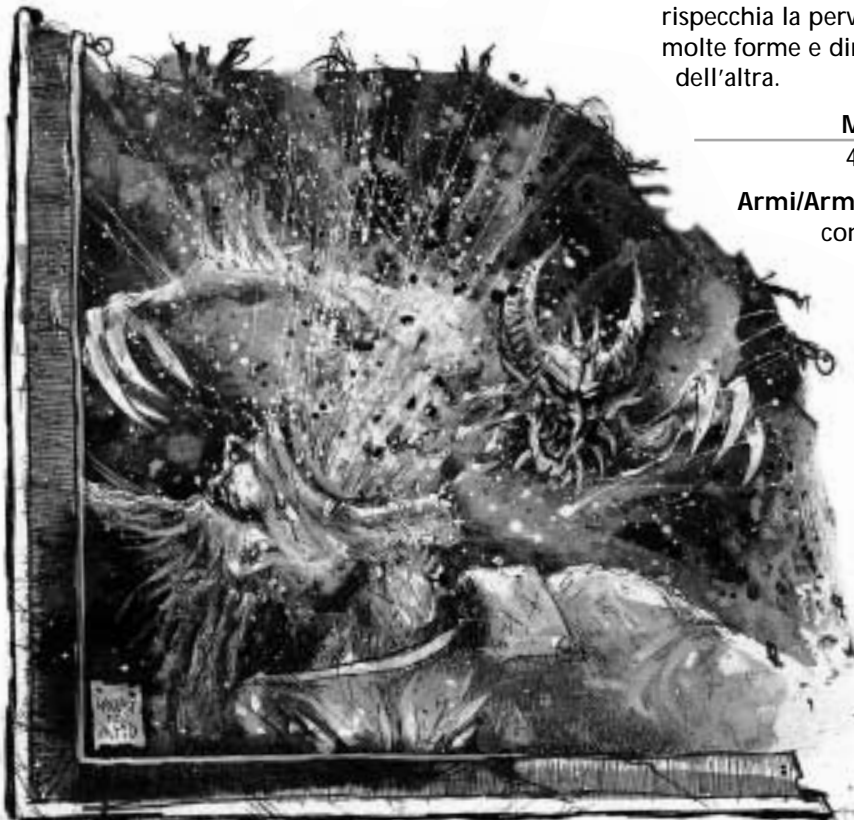
Mago: il Magister è un mago e può professare i Rituali del Caos. Vedi la sezione Magia per i dettagli.

0-2 Posseduti

90 Corone d'oro

(+ il costo delle mutazioni)

I Posseduti hanno commesso la più grande delle eresie: hanno donato il proprio corpo ai Demoni. A seguito di ciò, sono diventate creature da incubo,



un insieme di carne, metallo e magia nera. Al loro interno vive un malvagio essere sovranaturale, un Demone giunto dalle profondità del Regno del Caos.

Il potente spirito di un Demone può fondere insieme diverse creature, siano esse uomini o animali, racchiuse in un orrore multiforme. Questi sono i mostruosi Posseduti, forse le creature più pericolose di Mordheim e certamente le più detestabili e temute.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
5	4	0	4	4	2	4	2	7

Armi/Armature: Nessuna.

REGOLE SPECIALI

Paura: i Posseduti sono terrificanti, corrotte creature che causano *paura*, come descritto nella sezione Psicologia.

Mutazioni: i Posseduti possono iniziare la partita/campagna con una o più mutazioni ciascuno. Vedi la lista delle Mutazioni per i costi relativi.

0-2 Mutanti

25 Corone d'oro

(+ il costo delle mutazioni)

I Mutanti sono considerati i preferiti dagli Dei Oscuri, la loro corruzione fisica rispecchia la perversione della loro anima. Hanno molte forme e dimensioni, ognuna più bizzarra dell'altra.



M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

REGOLE SPECIALI

Mutazioni: i Mutanti possono iniziare la partita/campagna con una o più mutazioni ciascuno. Vedi la lista delle Mutazioni per i costi relativi.

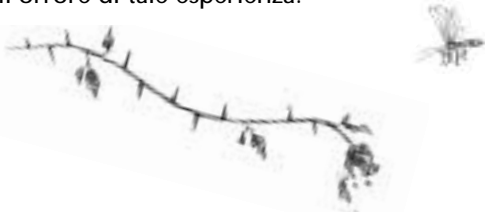


Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)

0-5 Anime Perdute

35 Corone d'oro

Le Anime Perdute sono uomini resi folli dalle possessioni demoniache che divennero sempre più comuni dopo la distruzione di Mordheim. I Demoni hanno ormai abbandonato i corpi di questi uomini, le cui menti portano ancora le cicatrici causate dall'orrore di tale esperienza.



La loro forza insana fa delle Anime Perdute dei guerrieri formidabili. I Cultisti li considerano uomini santi e lasciano che la loro rabbia furiosa venga sfogata in battaglia. Nelle loro menti torturate le Anime Perdute credono di essere Demoni. Indossano maschere demoniache ed armature e vesti che ricordano la pelle a scaglie dei Demoni.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	2	4	3	1	3	1	6

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento delle Anime Perdute.

REGOLE SPECIALI

Folli: le Anime Perdute sono pazzi a causa delle possessioni demoniache e non conoscono la paura. Superano automaticamente ogni test di Psicologia che devono effettuare.

Cultisti

25 Corone d'oro

I Cultisti sono umani seguaci degli Dei Oscuri, ansiosi di discendere nella dannazione. Le loro azioni malvagie ed i loro atti depravati li hanno condotti sull'orlo della follia.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.



0-3 Uominibestia

45 Corone d'oro

Gli Uominibestia sono mostruosità mutate che infestano le foreste dell'Impero: massicce creature cornute dotate di un'inumana resistenza al dolore. La distruzione di Mordheim portò molti Uominibestia nella città in rovina per depredate i sopravvissuti. Si allearono subito con i Magister delle bande di Posseduti.



M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	4	3	3	4	2	3	1	7

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento degli Uominibestia.



Mutazioni

Chi vive a Mordheim sviluppa presto delle orribili mutazioni ed il Culto dei Posseduti ne sembra particolarmente suscettibile. Inoltre, Mordheim attrae mutanti da tutto l'Impero, sempre pronti ad unirsi alle sette del Chaos. La maggior parte delle mutazioni sono inutili o mostruose, ma alcune rendono il mutante particolarmente pericoloso in combattimento.

Quando recluti un Mutante o un Posseduto, puoi acquistargli delle mutazioni: **non** puoi acquistare mutazioni per modelli già facenti parte della banda. Ogni Mutante o Posseduto può avere una o più mutazioni. La prima mutazione costa il prezzo indicato, ma dalla seconda in poi costano il doppio.

Anima Demoniaca

Un Demone vive nell'anima del mutante, conferendogli un tiro salvezza di 4+ contro gli effetti degli incantesimi o delle preghiere.

Costo: 20 Corone d'oro.

Chela

Una delle braccia del mutante ha assunto la forma di una grande chela, simile a quella dei granchi. In quella chela non può portare armi, ma sul proprio profilo guadagna 1 Attacco con un bonus di +1 in Forza.

Costo: 50 Corone d'oro.

Zoccoli fessi

Il guerriero guadagna +1 al Movimento.

Costo: 40
Corone
d'oro.

Tentacolo

Una delle braccia del mutante è diventata un tentacolo. Può afferrare il proprio avversario in corpo a corpo riducendo i suoi Attacchi di -1, fino ad un minimo di 1. Il mutante può decidere quale attacco perde l'avversario.

Costo: 35 Corone d'oro

Sangue nero

Se il mutante subisce una ferita in corpo a corpo, tutti i modelli in contatto di base subiscono un colpo a Fo 3 (non può essere un colpo critico) a causa del getto di sangue acido.

Costo: 30 Corone d'oro

Aculei

Ogni modello in contatto di base con il mutante subisce un colpo a Fo 1 all'inizio del corpo a corpo (non può essere un colpo critico).

Costo: 35 Corone d'oro

Coda di scorpione

Il mutante ha una lunga coda che termina in un pungiglione velenoso, permettendogli di effettuare 1 Attacco a Fo 5 in corpo a corpo. Se il modello attaccato è immune ai veleni, la Fo è ridotta a 2.

Costo: 40 Corone d'oro



Braccio in piu'

Un Mutante può impugnare un'ulteriore arma ad una mano, guadagnando +1 Attacco in corpo a corpo. Alternativamente può impugnare uno scudo (ulteriore +1 al TA) o un brocchiere. Un Posseduto che scelga questa mutazione guadagna +1 Attacco, ma non può portare armi o scudi come al solito.

Costo: 40 Corone d'oro

Grripilante

Il mutante causa *paura*, come descritto nella sezione Psicologia.

Costo: 40 Corone d'oro



La massiccia rocca di Mordheim, dominata dall'antico forte della città, eclissava quei pochi raggi solari che filtravano attraverso l'eterna nube di cenere e polvere. All'interno della città, gli edifici erano via via più fatiscenti, molti erano crollati e le strade erano ricoperte di macerie. Qua e là l'ingresso di uno scantinato faceva capolino tra i detriti, mentre occasionalmente una scalinata o un portico si stagliavano solitari, il resto dell'edificio ridotto ad un cumulo di pietre.

Mentre la compagnia avanzava, una torma di ratti uscì da una casa in rovina, i loro squittii riecheggiarono tra le mura mentre sciamavano intorno agli umani. Dando violenti colpi di coda, osservarono gli stranieri con malvagi occhi luccicanti prima di scomparire in una serie di crepe e fenditure. Quando Lapzig ordinò loro di rimettersi in marcia, Marius pensò di scorgere delle forme muoversi nelle ombre. Una risata soffocata risuonò in distanza mentre un improvvisa folata di vento sibilò tra il metallo arrugginito del cancello d'ingresso di una vecchia osteria. Per un secondo, il Cacciatore di Streghe fu sicuro che diverse paia di occhi gialli lo stessero osservando da uno scuro anfratto, ma scomparvero in un attimo.

Gli uomini di Lapzig si stavano innervosendo ed il comandante ordinò loro di preparare le armi. Procedevano più cautamente ora, scrutando le ombre in cerca di nemici. Occasionalmente si fermavano tutti allertati da un suono improvviso: una tegola che scivolava, un mucchio di rovine che si assestava o uno stridio da brivido, come se un artiglio stesse scalfendo la roccia.

Gli Skaven colpirono senza preavviso! Marius si ritrovò faccia a faccia con un uomo-ratto, dove un momento prima c'era solo aria. Lo Skaven cercò di colpirlo con una lama seghettata, ma il Cacciatore balzò di lato per evitare l'attacco. La creatura indossava uno sporco mantello nero, il muso era avviluppato in scure bende rivettate sulla carne con borchie metalliche. Con un movimento che sembrò eterno, Marius estrasse una pistola dalla fondina e premette il grilletto. Con un sibilo crepitante la polvere da sparo prese fuoco ed, un momento dopo, la pistola sparò gettando a terra lo Skaven, il braccio ridotto ad un moncherino sanguinante.

Quando Marius si guardò intorno, vide che erano circondati. Lapzig ed uno dei suoi uomini combattevano schiena contro schiena contro tre uomini-ratto armati di rozze lance. La lama di Lapzig si mosse velocemente, trafiggendo al petto uno degli Skaven, mentre un altro fu gettato indietro da un colpo di mazza del suo compagno. Hensel stava usando la punta della propria alabarda per tenere a distanza un altro Skaven, che scansava e fintava agilmente nel tentativo di evitare l'arma dell'uomo. Altre figure ammantate si gettarono nella mischia, roteando lame affilate, evitando le frecce con una destrezza impossibile da credere.

Un'ombra cadde su Marius, il quale guardò verso l'alto giusto in tempo per vedere qualcosa gettarsi da una vuota finestra sopra di lui. Con un sibilo, lo Skaven atterrò esattamente di fronte al Cacciatore di Streghe. Marius sparò con la propria seconda pistola, ma la creatura scansò facilmente il colpo con una rotazione del

torso. Con un movimento così veloce da non essere visto, portò la mano indietro e poi in avanti, tirando qualcosa. Marius riuscì a schivare il colpo appena in tempo, mentre qualcosa gli trapassava il mantello e si piantava nel muro dietro di lui. Gettando una rapida occhiata alle proprie spalle, vide una stella d'acciaio a tre punte conficcata in un'antica trave, i bordi affilati grondavano un verde veleno.

"Muori, abominio delle tenebre!" ringhiò Marius, sfoderando la sciabola e caricando verso lo Skaven. Tre lame si frapposero a parare l'attacco del Cacciatore, una in ogni mano artigliata e l'altra retta nella coda prensile dello Skaven. Marius estrasse un pugnale dalla cintura, bloccando un fendente di ritorno a pochi centimetri dal proprio viso. Le armi di ferro arrugginito dello Skaven fendevano l'aria con ampi movimenti, roteando avanti ed indietro a velocità innaturale. Tutto intorno era colmo del clangore del metallo che cozzava altro metallo, rotto occasionalmente dal grido di un ferito o dal sibilo di morte di uno Skaven.

Marius veniva lentamente respinto indietro, mentre usava tutta la propria abilità per parare il nugolo di colpi che lo Skaven gli indirizzava. Passo dopo passo, indietreggiò lungo la strada, quasi cadendo quando i suoi piedi incesciparono in una pietra. Marius appoggiò allora le proprie spalle ad un muro e seppe di non potere più indietreggiare. Pregustando la vittoria, lo Skaven ringhiò e raddoppiò i propri sforzi, una delle lame morse a fondo attraverso i pantaloni di Marius. Digrignando i denti per il dolore, Marius deviò un altro colpo mortale.

Con un urlo il Cacciatore di Streghe menò un attacco disperato, colpendo il muso del nemico con l'elsa della sciabola. Stordito, lo Skaven indietreggiò. Marius fece un passo avanti per finire la creatura, ma venne fermato da un calcio, dita artigliate ferirono il petto del Cacciatore di Streghe, ricacciandolo contro il muro. Con un ultimo sguardo minaccioso, lo Skaven balzò via, squittendo un ordine ai propri compagni in un linguaggio malevolo. Velocemente come erano apparsi, gli Skaven scomparvero, solo il debole scalpiccio sui cumuli di macerie indicava la direzione della fuga.

Trascinando la gamba ferita, Marius si appoggiò al muro, lasciando cadere a terra la sciabola. Guardandosi intorno vide che dei dieci uomini che erano con lui inizialmente, due erano morti, i corpi giacevano in mezzo ad ampie pozze di sangue sul terreno impolverato. Hensel si appoggiava pesantemente sull'alabarda, sbuffando affannosamente, osservando il corpo di un uomo-ratto morto, la testa spaccata in due da un colpo ben assestato. Lapzig sembrava illeso. Stava curando uno dei suoi uomini, bendandogli un braccio. Gli altri avevano tagli ed abrasioni, ma non erano feriti gravemente.

"Dobbiamo tornare a Brigandsburg, non possiamo continuare oggi," dichiarò Lapzig, pulendo il sangue dalla spada. Marius stava per argomentare, ma fu azzittito da un'ondata di vertigine. Cadendo a terra, Marius allontanò il braccio offerto da Hensel.

"Sì, torniamo a Brigandsburg. Ma torneremo. Torneremo!" Promise tra i denti il Cacciatore di Streghe, prima che il suolo si avvicinasse al suo viso e l'oscurità lo inghiottisse.