

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

STORIA



DINASTIA VON CARSTEIN

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

by Gotrek

VLAD VON CARSTEIN

I tuoni echeggiavano dal profondo della notte, i lampi che scendevano come folgori, riempivano l'aria d'elettricità. Mentre il rumore sordo della carrozza, saliva lo sconnesso sentiero che portava a Castel Drakenhof. La carrozza arrestò la propria marcia, esattamente dinanzi al portone con borchie metalliche, rigorosamente chiuso, mentre i gargoyles in pietra osservavano l'ospite con sguardo serio.

La figura incappucciata per non bagnarsi, scese a passo svelto senza alzare lo sguardo, bussando con sicurezza sul portone. Le guardie di controllo all'ingresso trasalirono, dall'assopimento generale, in cui versava la corte dell'odiato Von Drak. Non riuscirono però a raggiungere l'asse che teneva chiuso il portone, che questo si spalancò, mentre la figura incappucciata, s'incammino incurante della loro presenza.

Groger e Hector le due guardie arrestarono improvvisamente il passo, il primo domandò al compagno:

<Cosa sta succedendo, tu riesci a muoverti?> le parole uscivano a fatica, in quando la mandibola era serrata e l'uomo non riusciva ad aprirla

<N..no> rispose affaticato Hector

<Chi è costui?>

<Non saprei>

La figura passava senza osservare il cortile interno, ma come se fosse sempre stato nel castello, senza indugi salì le scale che portavano agli appartamenti reali. La successione dei gradini in pietra era vistosamente consumata al centro, resi scivolosi dall'umidità esterna, tipica degli autunni della Sylvania.

Arrivato in cima alle scale, rimase impassibile di fronte al disarmo del castello, del resto il vecchio Otto si era fatto amare nei decenni del suo regno. La stanza aveva la porta socchiusa, era un antico salone da cerimonia forse utilizzato un tempo, ma la polvere e la penombra lo relegavano a ripostiglio. Lo attraversò con il solito passo sicuro, quasi a cadenza, raggiunse la porta che apriva sul corridoio di collegamento al resto delle stanze, due porte sulla sinistra e una di fronte al termine del lungo corridoio. Sulla parete destra a parte i due arazzi di famiglia, un quadro di Otto giovane in ottima forma e uno specchio lungo e alto come i quadri. - Sarà costato una fortuna - sorridendo l'ospite vi passò davanti incurante che l'oggetto riflettesse la parete di fronte, evitando di replicare la sua immagine. Giungendo alla porta d'ingresso della camera da letto, la spalancò senza bussare, tutti si voltarono sorpresi, emettendo un lieve suono simile al -uh!-

Nella stanza si trovavano oltre a Otto Von Drak, la graziosa figlia Isabella, il medico personale Gebhard, il fratello Leopold e tre uomini della servitù. Otto balbettò qualcosa, mentre nessuno dei presenti riuscì a trovare tempestivamente le parole, quindi l'ospite decise di rompere gli indugi:

<Buonasera a tutti voi signori, scusate la poca curanza nella forma del mio arrivo, senza adeguato preavviso e annuncio, ma la situazione è molto delicata, come posso osservare> la voce era pacata, ma con un tono basso quasi graffiante, nessuno ancora una volta riuscì a proferire parola quindi l'ospite proseguì

<Il mio nome è Vlad Von Carstein, rappresentante di una delle più antiche dinastie dell'Impero, ho viaggiato molto in questi ultimi anni, ma provengo dalle steppe, dove ho studiato le usanze locali. E ora giungo a voi per chiedere la mano, della vostra bellissima figlia Isabella. Quindi barone chiedo il vostro assenso per queste nozze> concluse l'uomo.

Otto visibilmente spaesato e sorpreso per lo sconosciuto giunto dal nord, trovò le forze per rispondergli, conscio del profondo odio covato per il fratello legittimo erede, nel caso la figlia non avesse trovato marito:

<Buonasera straniero, domando come sia possibile chiedere la mano di mia figlia se lei neppure la conosce?> la voce appariva affaticata, ma tutti condivisero il pensiero del barone, soprattutto Lepold che incalzò la richiesta di Otto

<Giusto fratello! Chi è costui? E' forse un menzognero? A caccia illegittima di eredità facili, conoscendo il tuo stato terminale! Proporrei una cacciata a forza dal palazzo> Otto anche se approvava in parte le parole del fratello, non proferì nessuna parola, cosa che invece fece la figlia:

<Come si permette? Pensa che io sia in vendita? Non si usa dalle sue parti corteggiare una donna

come me?> la donna da quando Vlad era entrato, non gli aveva tolto gli occhi di dosso, contrariata dal comportamento dell'uomo per nulla ammaliata dalla portanza e da quei capelli argentei, che mascheravano l'età giovanile dell'uomo.

<Padre! Non oserei pensare> concluse Isabella

Con un gesto secco della mano, mi a tacere l'irruenza della figlia, mentre voltando leggermente il capo verso Otto, gli fece un leggerissimo sorriso sarcastico. Poi l'uomo guardò fisso Vlad Von Carstein, perdendosi in quello sguardo profondamente scuro, come scuri erano i suoi occhi, senza luce, solo bulbi neri quasi sembravano privi di vita. Poi osservò la figlia, aprendo leggermente la bocca, emise un sussurro, che venne udito in ogni angolo della grande stanza, quasi avesse alzato la voce.

<E così sia, acconsento alla tua richiesta, uomo venuto da terre sconosciute, nei tuoi occhi vedo la mia sicurezza di giovane, ormai molti decenni addietro. Curati di mia figlia e lei saprà renderti felice. Mentre caro Leopold, non disperare il tuo titolo nobiliare è salvo, ma vedo questo uomo più adatto a governare. Molly va ad avvisare la guardie di portare qui il prete di Sigmar e digli che ho bisogno di parlargli è giunto il momento che il mio regno passi di mano> la voce seppur affievolita dalla malattia, era sicura e perentoria.

<Padre! Come ti permetti, sei completamente impazzito?! Io non sposerò mai costui!>

<Taci! È il mio volere e un mio ordine! E tu lo accetterai!> il carattere odioso di Otto, esplose in tutta la sua arroganza.

<Fratello, come osi trattare me come un perfetto imbecille, preferiresti affidare il nostro regno nelle mani di uno straniero?> gli occhi di Otto diedero la risposta senza che vi fosse necessità che lui proferisse parola alcuna. Isabella indignata scoppì in un pianto nervoso, ma rimase al capezzale del padre.

La serva corse immediatamente ad avvisare le guardie al portone, ancora scombussolate per l'accaduto, mentre la carrozza all'esterno continuava a sostare così come il cocchiere immobile sotto gli scrosci d'acqua, avvolto nel suo mantello con cappuccio. Le guardie vedendo la serva di corsa, le andarono in contro, pensando al peggio visto l'ingresso dello straniero e la forza misteriosa che li tratteneva dal fermarlo.

<Dicci, che succede? Il padrone?>

<Lo straniero...ha...ha...ch..chiesto la mano d'Isabella> concluse con il fiato in gola la donna

I due uomini si guardarono sconcertati, certi di non aver mai visto l'uomo e la carrozza nera ferma fuori dal palazzo.

<Occorre che andiate a chiamare il prete anziano di Sigmar, ricordate è l'unico che accetta di venire a palazzo>

Entrambe le guardie presero le loro cappe e si avviarono a passo svelto lungo il viale che portava alla cittadina ai piedi di Drakhenhof. Pioveva da giorni e i campi faticavano a drenare l'acqua, quindi le strade strette, erano colme d'acqua e ben presto i piedi dei due uomini furono fradici. Il piccolo tempio di Sigmar, era costruito leggermente sopraelevato rispetto alla strada, occorreva salire tre scalini prima di arrivare al grande portone in legno. Uno dei due uomini bussò, con l'acqua che ormai gli aveva infradiciato la testa. Ci volle qualche istante prima che una voce timida dall'interno chiedesse:

<Chi bussa?>

<Siamo le guardie del barone, dobbiamo parlare con il prete anziano>

Il rumore delle mandate anticipava il cigolio del portone mentre si apriva, rivelando un giovane volto di un iniziato.

<Prego accomodatevi! Vado avvisare immediatamente!>

Richiudendo il portone non appena gli uomini furono all'asciutto, il giovane corse a chiamare il prete anziano. L'attesa durò qualche minuto, poi con passo incerto, un uomo comparve dal fondo della chiesa, accompagnato dal giovane che camminava al suo fianco, accertandosi che non cadesse.

<Ditemi signori? Il mio giovane iniziato ha detto che volevate parlarvi> la voce rauca rimbombò nella sala principale, rivelando un misto tra il sollievo e la preoccupazione.

<Sì, vi manda a chiamare il nostro signore Otto>

STORIA

L'ASCESA DI VLAD

La Sylvania devastata dalla cattiva e oppressiva gestione di Otto Von Drak, viveva nell'iniquità e nel terrore. La gente di quella terra, non rispettava il Signore che le comandava, ma viveva in un regime punitivo, in cui bastava commettere un atto ritenuto non consono, per conoscere la forca nei migliori dei casi, l'impalamento o l'ardere del fuoco il destino di molti. Bastava che Von Drak si svegliasse male, per esigere nuove tasse, chiunque non potesse pagare, veniva dichiarato fuorilegge, venendo giustiziati. Nel caso di uomini o ragazzi pronti per le armi, facevano da prima linea in ogni battaglia, fino a conoscere la morte.

Il tempo passò lento e inesorabile anche per Otto Von Drak, esigendo un prezzo altissimo per le proprie malvagità, una malattia lo consumava lentamente e dolorosamente. Purtroppo soffriva di un dolore più grande che lo lacerava, il pensiero di lasciare tutto in mano a Leopold l'odiato fratello; non avendo trovato nessuno che volesse sposarsi con la figlia Isabella, non tanto per la ragazza, ma per l'odio provato verso il padre. Erano giorni d'attesa per la famiglia Von Drak, non vedendo l'ora che Otto spirasse, lasciandoli a governare il devastato regno di Sylvania. Fu in quel preciso momento che una carrozza di provenienza sconosciuta, si presentò al palazzo reale. Non appena l'avventore bussò alla porta, questa si spalancò ed egli camminò indisturbato per le stanze, fino a giungere al capezzale di Von Drak, trovandovi la figlia Isabella, che venne subito ammaliata dallo straniero, il fratello e altri parenti minori. L'uomo dall'accento forse kislemita si presentò come Vlad Von Carstein, pretendente alla mano di Isabella Von Drak e futuro Signore di Sylvania. Otto restio agli stranieri, sorprendendo tutti dopo un attimo di titubanza, accettò le nozze di Vlad e Isabella. Per celebrare le nozze fu chiamato il prete di Sigmar, Victor Guttman, che svenne all'istante. Rinvenuto al capezzale di Otto, l'anziano prete, celebrò immediatamente le nozze, tra Vlad Von Carstein e Isabella Von Drak. Qualche istante dopo la loro unione ufficiale, l'odiato Otto Von Drak spirò. La prima cosa che fece Vlad da nuovo Signore di Sylvania, fu quello di prendere e scaraventare nel vuoto il povero Leopold Von Drak che prima della sua venuta assaporava già lo scettro del potere del regno ora il suo corpo pendeva da uno

dei pali, che il fratello amava posizionare sotto le proprie finestre del palazzo, costruito su un pendio, quello fu il destino dei restanti componenti dei Von Drak.

La gente di Sylvania con la venuta di Vlad Von Carstein, visse un momento felice, il nuovo Signore non esigeva molte tasse e soprattutto si dimostrava più gentile verso il proprio popolo. Le esecuzioni ingiuste furono bandite, l'unica nota che faceva parlare di sé era l'essere poco incline a mostrarsi al popolo, per il resto tutti lo stimavano. Da notare che erano aumentate le visite notturne al castello soprattutto di notte, ma questi erano dettagli per un popolo abituato a nascondersi al proprio sovrano. Chiunque provasse a conquistare o provare a mostrare i muscoli verso la terra di Sylvania, finiva come la compagnia d'arme di Bernhoff il Macellaio, abbattuti come se fossero dei novelli uomini d'arme. Sotto il suo dominio, nel reame le leggi venivano rispettate e i colpevoli puniti senza pietà.



LA MALATTIA DI ISABELLA

Pochi giorni dopo il matrimonio con Vlad, iniziarono a spargersi molte voci, su una presunta malattia occorsa alla moglie Isabella. Uno dei tre dottori che ne seguirono il decorso, dichiarò che il cuore della donna, aveva smesso di battere, ma che ella viveva lo stesso! Irritato per le voci crescenti sulla donna Vlad decise di cacciare dal castello tutti i medici, dichiarando che egli stesso si sarebbe occupato della moglie. Tre giorni dopo Isabella Von Carstein, apparve al balcone del palazzo, di fronte al suo popolo riunito per l'evento. La donna dichiarò così a tutti i suoi sudditi la propria guarigione, da quel giorno non lasciò più le proprie stanze se non durante i chiarori di luna.

Sebbene il popolo avesse preso con gioia il nuovo conte, i nobili feudatari di Sylvania, erano riottosi nei confronti del nuovo Signore, anche se non è dato a sapere se lo stesso fosse infastidito da questo. Vlad si occupava con tenerezza e benevolenza dei propri contadini, proprio come gli stessi si prendevano cura dei propri animali, dati all'ingrasso per soddisfare le pance di chi potesse permetterseli. Il cambiamento in atto dopo decenni di Otto il Pazzo, dava i suoi frutti, solamente gli stolti paranoici non riuscirono a accettare questo.

Mesi dopo l'insediamento dei Von Carstein, dai villaggi iniziarono a sparire le ragazze e i ragazzi giovani, prima quelli più belli poi gli altri. Nel frattempo gruppi minori di Non-Morti, si radunavano presso gli insediamenti umani, controllando e facendo rispettare le leggi, per conto del Conte. Chi non le rispettava si scontrava contro bande di Zombie o Scheletri, quando i più scaltri sfuggivano al loro controllo, trovavano la fine in strani incidenti. Solo gli alleati del Conte sembravano immuni alle tristi sorti, degli oppositori. Ben presto tutti i nobili rinnegati e oppositori, fecero la fila per giurargli fedeltà. Vald Von Carstein in poco tempo riuscì ad ottenere un controllo sul proprio stato, ben maggiore di tutti gli altri Conti Elettori imperiali. Molti studiosi osservarono l'avvento di Vlad, generando un pensiero univoco, continuando in questo modo, aveva buone possibilità di sedersi sul trono dell'Impero. Del resto la famiglia Von Car-

stein è antica e documentazioni la datano ben prima della nascita dello stesso Impero.

Dopo molte generazioni il regno di Sylvania era saldamente nelle mani di Vlad e Isabella Von Carstein, se bene in pochissimi ci avessero fatto caso. I dubbi sul regno di Sylvania, iniziarono a sorgere quando la donna più vecchia del regno, dichiarò di essere una bambina, quando Vlad ascese al trono, ricordando perfettamente l'evento, facendo nascere molti dubbi sui due regnanti, ancora molto longevi nell'aspetto. Le voci circolarono in tutto l'Impero con insistenza, facendo giungere nella terra dei Von Carstein, numerosi Cacciatori di Streghe, pronti a indagare su quello che accadeva. Tutti coloro che provavano a fare domande scomparivano nel nulla, da quel momento la situazione peggiorò. La malattia di Isabella colpì una dopo l'altra, tutte le famiglie nobiliari di Sylvania, alleate con il Conte. Ben presto tutti diventarono esseri notturni,



longevi, di carnagione molto pallida, indurendo i propri cuori rinsecchiti, lasciando spazio solamente alla spietatezza. Il numero di sparizioni aumentò vertiginosamente, mentre le schiere dei Non-;orti crescevano considerevolmente. Tutti i templi degli Dei imperiali vennero chiusi, da Sigmar a Taal, passando per Ulric e Myrmydia, i preti di Morr vennero cacciati dalla regione, mentre i morti non trovarono più nessuna sepoltura. Lungo tutti i confini vennero create tette postazioni di guardia e i passaggi attraverso il territorio da parte degli stranieri, limitati solamente a pochi individui.

Tra l'anno 1999 e 2000 del calendario imperiale, la cittadina di Mordheim venne distrutta da una pioggia di mutapietra, come punizione di Sigmar, alla depravazione raggiunta dagli abitanti della città allora capitale dell'Ostermark. Vlad inviò i propri emissari, per raccogliere i frammenti caduti dal cielo, così come tutti gli altri aspiranti al trono imperiale, la nuova fonte di potere faceva gola a tutti. Ci volle un'intera decade prima che i semi raccolti in quella notte diedero i suoi frutti.

VLAD IL CONQUISTATORE

Il giorno del Geheimnisnacht dell'anno 2010, il mondo conobbe il terribile segreto di cui si era solo sospettato o sussurrato. Dalla torre più alta del castello di Drakenhof, comparve Vlad Von Carstein, con in mano uno dei nove libri appartenuti a Nagash, intonò un terribile sortilegio. Rin vigorito dal potere della mutapietra, la magia di Vlad venne potenziata, estendendo il proprio incantesimo su tutta la regione di Sylvania. Dai giardini incustoditi di Morr, si levarono scheletri, che sbriciolavano la terra sopra di loro per uscire, zombie di cadaveri non ancora spolpati delle proprie viscere, incominciarono a camminare. Dalle cripte spuntarono i Ghoul, tutti per giungere in adorazione del loro nuovo e potente padrone. Fu in quell'anno che Vlad Von Carstein, gettò il guanto di sfida all'Impero, cominciarono così quelle che vennero poi chiamate Le Guerre dei Vampiri.

L'inizio dell'invasione avvenne quando le forze di Sylvania, oltrepassarono il fiume Stir, dirigendosi nelle terre delle Talabecland. Un'ombra grandissi-



ma oscurò l'orizzonte, mentre schiere di Zombi, Ghoul e Scheletri avanzavano inesorabilmente, verso la città di Talabheim. Nell'esercito di Vlad con grande sconcerto di chi purtroppo li affrontava, non c'erano solo Non-Morti, ma anche gli stessi umani, contadini da generazioni e fedeli del Conte. La memoria di questa invasione corre alla Battaglia di Essen, con la stregua difesa dell'esercito di Otilia III del Talabecland. Giunto sul cuspide del fronte Vald Von Carstein fece un annuncio agli abitanti della città, *"Arrendetevi e avrete la mia clemenza e salva la vita, rifiutate e morirete in atroci agonie"*. Il comandante dell'esercito di Otilia III era un certo Hans Schliffen, la cui risposta alle parole del Conte, fu la breccia inferta dai propri cavalieri alle schiere della Sylvania. La guerra si protrasse per giorni, dove schiere di Zombi e Scheletri, laceravano i corpi delle guardie di Talbheim, la difesa della città fu encomiabile, ma ogni volta che riuscivano ad eliminare i Non-Morti, altrettanti ne comparivano. La resistenza mentale dei difensori fu messa a dura prova, vedendo i propri compagni caduti, risorgere per servire il Conte di Sylvania. Schliffen osservando i propri uomini diminuire di numero, la devastazione che gli invasori portavano, le carni lacerate con artigli e morsi, impazzì dalla rabbia. Facendosi largo tra

le forze nemiche giunse al cospetto di Vlad Von Carstein, riuscendo a sottrargli la spada magica. Lo scontro fu all'ultimo sangue, ma alla fine Hans Schliffen tagliò la testa al Conte. Subito dopo questo terribile avvenimento, gli alleati di Sylvania, catturarono il comandante, facendolo letteralmente a pezzi. Le ore che seguirono la morte di Vlad, furono molto concitate e confuse. I Conti di Sylvania non seppero cosa fare e iniziarono a litigare tra loro, su chi dovesse essere il successore, la spuntò il Barone di Waldenhof, Herman Posner. La notte stessa il Barone stava pavoneggiandosi alla testa dell'esercito, quando ricevette la visita di Vlad Von Carstein. Posner provò in tutti i modi a chiedere indulgenza e clemenza al Conte, che lo dilaniò nelle sue carni, sottraendoli l'essenza vitae, condannandolo a morte eterna. La conquista del Talabecland, rinfocolò l'ambizione crescente del Conte Vlad, che diresse la propria armata verso la città di Middenheim. Come per le popolazioni del Talabecland, anche qui il Conte diede la possibilità di scegliere tra alleanza e vita, o lotta e morte atroce. Come per gli uomini agli ordini di Otilia III, anche qui le forze congiunte dei Cavalieri della Pantera con quelle del Lupo Bianco, riuscirono nell'impresa di respingere le forze oppositrici, l'artefice di questo era soprattutto



Jerek Krueger il capitano del Lupo Bianco. Le terre del Middenland pensarono di aver respinto il nemico per sempre, ma un anno dopo l'esercito di Sylvania, si presentò ancora più folto e al suo comando vi era ancora Vlad Von Carstein. Lo scontro fu nuovamente cruento e impari, alla fine il corpo di Krueger fu esposto, dilaniato da decine di lance, come monito per i futuri eserciti, i Cavalieri della Pantera e del Lupo Bianco furono dispersi. L'esercito mosse sulla città del Lupo Bianco, mentre un manipolo di eroici guerrieri si riunì e decise di abbattere le strade a ponte sospese, che conducevano ai portali della città. Vlad fu compiaciuto dell'importanza che il Graf gli dedicò, quindi decise di risparmiare l'antica città e di devastarne i territori intorno. Come facilmente intuibile ci fu un esodo verso le terre dell'ovest, per non cadere sotto l'egemonia del diabolico conte Von Carstein, ormai al suo seguito non c'era più un esercito ma un vera e propria legione maledetta.

Caddero con medesima sorte gli stati dell'Hochland e dell'Ostland, nessuno riusciva a impensierire i piani del Conte immortale. A Bluthof Vlad venne trafitto da cinque lance e si ritrovò la zanna runica del Conte Elettore dell'Ostland infilzata nel cuore. Tre giorni dopo fu visto ordinare l'esecuzione dei prigionieri che non si erano arresi alla sua avanzata. Devastato e controllato il nord, le attenzioni del Conte furono verso il Reikland e alla sua capitale Altdorf. Lo scontro che avvenne sul ponte di Bogenhafen, vide il fortunoso esercito di difesa decapitare Vlad con un colpo di cannone, dopo un ora i serventi furono giustiziati dallo stesso.

L'ASSEDIO DI ALTDORF

Correva il rigido inverno dell'anno 2051, quando le forze devastatrici del Conte Vlad giunsero alle porte di Altdorf. La città nel frattempo si era preparata all'assedio, riempiendo i canali che la circondavano con pali acuminati, mentre il fiume Reik era stato deviato fin dentro la città, in modo da avere un fossato protettivo, le sue acque impetuose, impossibilitavano attacchi esterni. Il cielo si fece scuro di creature abominevoli, i vampiri succhiavano sangue piovvero dall'altro, le macchine d'assedio formate

da intricate formazioni d'ossa si appoggiavano alle mura prive di fossato. Zombi e scheletri, si ammassavano all'esterno dei portoni, mentre con il loro peso li sforzavano, i cimiteri cittadini iniziarono a brulicare, di antiche ossa dormienti, il nemico era dentro! Vlad come in tutti gli altri assedi, si dimostrò indulgente, proponendo il solito arrendetevi e vivrete oppure rifiutare e morire. L'aspirante al trono Ludwig cedette e volle arrendersi, venendo prontamente fermato dal Gran Teogonista di Sigmar, Wilhelm III, che lo convinse a non farlo. Poi si chiuse per tre giorni, nella preghiera all'interno del Tempio, uscendone con l'affermazione che il Dio Sigmar gli aveva parlato, rivelandogli la soluzione del problema.

Il giorno stesso, chiamò a sé il migliore dei ladri della città, affidandogli uno dei compiti più ingrati e difficili che si potessero assegnare a un uomo. Il suo nome era Felix Mann e doveva rubare l'anello del potere che Vlad indossava sempre. Ingannando le forze nemiche, riuscì con molti trucchi a giungere al centro dell'accampamento, individuando la grande tenda nera, che ospitava i Conti di Sylvania. L'uomo cercò di calmare il proprio cuore, che pulsava all'impazzata, la tenda era immersa nella penombra, al suo interno le bare scoperchiate, qui l'uomo si stropicciò gli occhi, prima di ritrovare il coraggio per iniziare a controllarle tutte per trovare Vlad. Giunto alla bara del Conte, lo osservò temendo che da un momento all'altro potesse risvegliarsi e dilaniarlo, con quegli artigli che aveva al posto delle dita. L'assenza di respiro inquietava l'animo di Felix, soprattutto quando sfiorò le dita gelide del Conte, ma l'anello senza fare opposizione si sfilò, grazie alla carne morta asciugata intorno alle ossa. Uscì dalla tenda e da quel giorno Felix Mann scomparve, senza lasciare nessuna traccia, nessuno seppe dove finì.

Il risveglio fu tra i più turbolenti per Vlad, che notò subito la mancanza del suo prezioso, sferrando un attacco ancora più risoluto e violento contro la città di Altdorf. Lo scontro fu epico, sulle mura imperiali si affrontavano gli spadaccini imperiali, contro nugoli di scheletri. I cavalieri imperiali, sfidavano i loro simili in versione non-morta. I lavoratori si armavano con quello che capitava, per difendersi

dagli attacchi di quei Non-Morti che uscivano dalle tombe o che avevano aperto una breccia nelle mura. Grazie ad antiche reliquie magiche, i valorosi eroi imperiali riuscirono a uccidere i nobili Vampiri, cadendo a loro volta, unendosi all'esercito non-morto. Davanti al Grande Tempio di Sigmar, al centro della contesa si sfidavano il Gran Teogonista e Vlad Von Carstein, il sacro martello da guerra di Sigmar, contro la spada magica del conte vampiro. La vera differenza la stava facendo la stanchezza che il prete sentiva, mentre Vlad era fresco come se non avesse mai combattuto. Lo scontro si spostò sui bastioni imperiali, dove un distrutto fisicamente Wilhelm III, teneva testa al più duro avversario che l'Impero avesse conosciuto. Il sangue grondava dalla pelle dell'uomo, mentre l'armatura del Conte mostrava cedimenti e le carni stavano diventando frattaglie. Fu in quell'attimo che il Gran Teogono ebbe un'idea illuminante, lanciandosi contro Vlad, caddero entrambi dal bastione. Vlad gridò ben consapevole che senza l'anello era vulnerabile, mentre a Wilhelm III interessava uccidere il proprio avversario, per la salvezza di Altdorf e della sua gente. Vlad s'impalò in quei alti spuntoni posizionati nel canale intorno alla città, Wilhelm III qualche istante dopo vi finì sopra, spingendoglielo ancora più a fondo, morirono entrambi nello scontro, con il vampiro trasformato in polvere. L'impero di Vlad Von Carstein terminò quel giorno....

La sua armata duramente provata dalla resistenza della città imperiale, abbandonò il campo di battaglia ritirandosi. Impossibile per quello che rimaneva delle difese della città, tentare di inseguirli. L'ultima vittima che la battaglia fece fu la moglie di Vlad, non potendo resistere un'eternità senza l'amato, si lanciò anch'essa dal bastione, facendosi infilzare dai pali posizionati all'esterno, il suo corpo si polverizzerà come quello del consorte.

LA SUCESSIONE

Gli eredi legittimi alla successione furono in cinque: Fritz, Hans, Pieter, Konrad e Manfred, creati dal loro predecessore, con il bacio vampirico. Per i successivi quarant'anni, i cinque lottarono tra di loro creando proprie vere fazioni antagoniste, per la supremazia al trono, dando all'Impero tempo prezioso

per rigenerarsi. Il destino impartì agli eredi una dura lezione, Fritz Von Carstein, morì sul campo di battaglia, provando la conquista di Middenheim. Hans Von Carstein morì per mano di Konrad Von Carstein, quando quest'ultimo lo sfidò in duello, dilaniandolo. Pieter Von Carstein venne assassinato nella propria bara, per mano del cacciatore di streghe Helmut van Hal, discendente del noto necromante. Voci in Sylvania dissero che fu lo stesso Manfred Von Carstein ad accompagnare il cacciatore dal fratello. Manfred dopo questo avvenimento scomparve...lasciando la Sylvania nelle mani di Konrad.

Konrad Von Carstein il Sanguinario, era completamente folle, un vero flagello per le genti di Sylvania abituate ai trattamenti di Vlad. Konrad quando era un uomo, era soprannominato il sanguinario, per la sua estrema crudeltà. Alcuni avvenimenti descrivono perfettamente il suo carattere: ordinò ai propri balestrieri, di allenarsi, sterminando tutti i gatti della regione. Poi vi fu il caso di alcuni contadini messi al rogo, con l'unica colpa di avere un odore non gradito. Arrivò a condannare sua madre, per il torto di averlo partorito e fatto nascere, successivamente la donna venne murata viva dentro una torre. Quando Vlad gli diede il dono dell'immortalità, la pazzia di Konrad esplose ulteriormente.

Non avendo ereditato i poteri necromantici, Konrad plajò un considerevole numero di maghi, che vennero costretti alle arti oscure, in cambio di molteplici ricchezze. Il suo esercito si abbatté come un flagello sulla Sylvania e su tutte le terre imperiali, dove Vlad ricercava una conquista da Vampiro Imperatore, comandando sulle sue genti, Konrad era votato allo sterminio e a sanguinolente battaglie. Dove il motto di Vlad e arrendetevi e avrete salva la vita oppure subirete una morte violenta, quello di Konrad era di scegliere tra una morte violenta o una morte cruenta tra mille atrocità. L'esercito del conte vampiro era quanto di più disorganizzato esistesse, vinceva grazie al proprio potere e a quello dei suoi necromanti. La sete di conquista lo portò fino a sud colpendo la città di Nuln e spostandosi poi verso i Monti Grigi, dove accadde la svolta. Infatti qui arrivò fino alla Rocca Sangue dove al suo interno fece la conoscenza dei Cavalieri del Sangue, che riuscì a

convincerli ad allearsi a lui. L'esercito disorganizzato, divenne quasi invincibile, perché i Cavalieri del Sangue correggevano la disorganizzazione, con la loro forza e mietendo vittime. Guerreggiò con il duro Averland, gli incantesimi congiunti dei suoi maghi, privarono delle anime i guerrieri disperdendo l'esercito, Konrad inseguì uno a uno i guerrieri, eliminandoli.

Sconsigliato da tutti i suoi consiglieri, si diresse verso due insediamenti legati alla città nanica di Zhufbar, l'attacco fu vile e vigliacco. Il Re dei Nani mosse vendetta verso Konrad raggiungendolo in Sylvania, grazie al potere dei Forgiarune riuscirono a mettere in difficoltà il Conte. Ma si sa i pazzi sono anche dei grandi ottimisti, lasciando i Cavalieri Sangue a occuparsi della prima linea dei Nani, lui penetrava sul fianco, riuscendo a raggiungere i Forgiarune, risucchiandone il sangue uno a uno. In questo modo i necromanti riuscirono nuovamente a rianimare l'oscuro potere, mentre i nemici serravano i ranghi resistendo con grande forza. Allora il Re dei Nani richiese uno scontro tra di loro per porre fine alla battaglia. Konrad accettò e scelse come campione il Gran Maestro dei suoi Cavalieri Sangue. Lo scontro fu cruento e duro consacrando il campione di Konrad che si dissetò con il sangue del reale, mentre l'esercito veniva definitivamente massacrato.

Il potere di Konrad era smisurato, i suoi malefici costrinsero nell'anno 2100 i tre pretendenti al trono imperiale a mettere da parte le proprie ostilità e ambizioni, per unirsi a combattere il conte vampiro. La prima occasione viene ricordata come la Battaglia dei Quattro Eserciti, uno duro scontro che terminò in parità, nei pressi della città di Middenheim. Ma non fu per le incredibili gesta dei difensori imperiali, che venne ricordata questa guerra, ma per il tradimento di due aspiranti al trono, Lutwik figlio di Ludwig di Altdorf e Ottilia IV del Talabecland. Nella concitazione dello scontro tentarono di eliminarsi a vicenda. Scoprendo il tradimento dei discendenti al trono i nobili imperiali cercarono una figura che li riunisse tutti, questa cadde su Helmut di Marienburg.

L'urgenza della situazione fece riunire in conclave nella città di Averheim, tutti i conti elettori imperiali, per decidersi il da farsi. Helmut richiese a se il

trono imperiale, per guidare l'esercito contro le armate invasori, furono attimi di tensione e concitazione, quando all'improvviso l'aspirante imperatore, iniziò a vaneggiare. Frasi senza filo logico vennero pronunciate, mentre la sua pelle avvizziva, cadeva marcescente a terra. I bulbi oculari caddero come palline, mentre i denti ingiallivano e il corpo iniziava ad ondeggiare, rivelando il terribile inganno, Helmut era diventato uno Zombi. Il piano di Konrad fallì miseramente, quando i necromanti da lui ingaggiati fuggirono con l'imperatore zombi, mentre lui si diresse verso le Colline Ululanti, mettendo a ferro e fuoco qualsiasi cosa gli si parasse davanti.

L'anno 2121 segnò il secondo tentativo di alleanza imperiale allargata ai Nani, per eliminare Konrad Von Carstein, in quella che venne ricordata come la Battaglia di Landa Torva. Korad ancora furioso per il fallimento del falso imperatore, non diede ascolto con chi gli suggeriva una ritirata strategica, facendo attaccare a testa bassa i propri Cavalieri Sangue. I cannoni dei nani come in passato colpirono senza grosse conseguenze le linee di Konrad, ma in un attimo il suo esercito perse di spinta e tutti i non-morti caddero inanimati. Il conte vampiro capì troppo tardi l'inganno dei necromanti traditori, nulla poté il suo potere troppo esiguo per mantenere l'esercito e fuggì. Il Conte Elettore Helmar lo inseguì per vendicare la tremenda morte del padre Helmut, ma fu il gesto eroico del Nano Grufbad, che lo catturò e lo tenne fermo mentre il conte lo trafiggeva con la zanna runica.

L'ULTIMO DISCENDENTE

Mentre Konrad era impegnato nella propria conquista dell'Impero, il più furbo dei discendenti di Vald Von Carstein, viaggiò per le Terre dei Non-Morti, studiando e imparando l'antica arte oscura della necromanzia. Va detto che giravano voci sul conto di Mafred, riferendo che egli fosse vivo nel momento del furto dell'anello di Vlad e di come abbia speso molti anni alla ricerca di Felix Mann. Con il suo ritorno a Drakenhof e la morte di Konrad, Manfred divenne ufficialmente il nuovo Conte di Sylvania. Non passarono molti anni, che anche Manfred provò in quello in cui avevano fallito sia Vlad che Manfred, divenire non solo un conte vam-



piro, ma il primo Imperatore vampiro. Convinsse a unirsi a lui schiere di Vampiri vissute esternamente alla Sylvania, si recò nei luoghi delle grandi battaglie e in quelli remoti evocando a se i non-morti presenti sul e sotto il terreno, fino al momento in cui l'Impero si ritrovò nuovamente sull'orlo della guerra civile, Manfred capì che era il momento opportuno di colpire. L'esercito sfruttò il rigido inverno imperiale, per avanzare dalle campagne, mentre i contadini fuggivano trovando la morte nella morsa del gelo, i non-morti incuranti delle condizioni climatiche avanzavano inesorabilmente verso Altdorf. Lungo la via tracciata per la capitale, i ranghi dell'esercito del conte vampiro, si rinfoltivano reclutando ogni cadavere a disposizione del necromante. Correva l'anno 2132 e ancora una volta un conte vampiro provava la conquista della capitale imperiale, Manfred osò dove gli altri fallirono. Ma proprio durante questo delirio di onnipotenza, spuntò dalla guiglia imperiale il Grande Teogonista Kurt III, con in mano il malefico tomo del Liber Mortis. Recitando l'incantesimo di Dissoluzione, iniziò a sbriciolare l'esercito di Manfred, che dopo alcuni tentativi, battè in ritirata senza ammettere il fallimento, adducendo che i propri nemici erano preparati per affrontare la minaccia. Fuggendo da Altdorf, il conte vampiro diresse il proprio esercito verso la città di Marienburg, assimilando durante il tragitto diverse imbarcazioni e relativo equipaggio, per conquistare la città per poi fare fronte nuovamente verso la capitale imperiale. Ma anche qui l'esercito in difesa della città riuscì a fermare l'avanzata dei non-morti, così il conte ordinò di costruire macchine d'assedio con i tronchi contorti delle zone paludose nei pressi dell'insediamento, uniti dai tendini degli zombi. Ma dopo qualche giorno d'assedio battè nuovamente in ritirata a causa dell'avanzare di un corposo esercito proveniente da Altdorf. Iniziò così un lungo rincorrersi tra l'esercito di Manfred e le forze imperiali, una battaglia la vincevano gli invasori e una la vincevano i difensori. Manfred dai caduti delle guerre rinfoltiva i ranghi, mentre i conti elettori si riunirono in una nuova alleanza, cercando di non commettere più gli errori del passato. Fu così che grazie anche all'intervento dei Nani, combatterono l'esercito del necromante vampiro nei pressi della Palude Infernale. Dopo giorni di scontri, la determinazione degli imperiali

fece vacillare la sicurezza di Manfred, che decise di fuggire, venendo intercettato al confine della Palude Infernale, qui il Conte Elettore dello Stirland si abbatté su di lui con il proprio Grifone, sebbene il vampiro fosse gravemente ferito, occorre l'utilizzo della zanna runica per infliggergli quelle che tutti pensarono ferite mortali. Il corpo del conte vampiro sprofondò nella palude, ma ottomane di ricerca non ne rivelarono mai il corpo. Forse Manfred era ancora vivo...

Negli anni successivi, la pestilenza dei Von Carstein si sparse per le terre creando schiere di nuovi adepti in tutto il globo, terra molto apprezzata fu il gelido Kislev. Nell'anno imperiale 2522, Manfred Von Carstein fece nuovamente la sua ricomparsa. Nell'oscurità aveva tramato e bramato il momento di vendicarsi della sconfitta della Palude Infernale, del resto chi possiede l'immortalità può scegliere il momento opportuno. Durante il periodo in cui rimase nascosto, Manfred studiò la tribù dei Kurgan, adoratori dei Poteri Perciosci, che invasero l'Impero. I Kurgan portarono ingenti perdite all'esercito imperiale, prima di venire respinti dall'unione di Umani, Elfi e Nani. Proprio quell'unione doveva essere minata, l'anello debole era sicuramente l'alleanza tra Elfi e Nani che proprio in quel periodo



decisero in un incontro riparatore presso la roccaforte di Karaz-a-Karak.

Negli anni che gli occorsero per recuperare potere e consenso, aumentandolo grazie alle alleanze e convincimento di poter riportare in vita il Grande Necromante Nagash, i suoi viaggi nelle Terre dei Morti furono molto prolifici e aumentarono molto la sua influenza e potere magico. Questo lo spinse in una missione nelle terre di Bretonnia, viaggiando in incognito sotto mentite spoglie, radunando all'occorrenza alleati Non-Morti dai cimiteri locali, per combattere i cavalieri bretoni, che lo riconoscevano. Grazie all'oscura arte magica, si aprì una sanguinosa breccia che lo portò sui monti a est, dove riuscì a localizzare il luogo di tumulo del Signore dei Liche, Heinrich Kemmler e lo spettro di Re Krell, con tutto il contingente di spettri in armatura. Kemmler ascoltò attentamente il piano di Manfred, prima di accettare, troppo era il rancore nutrito verso le terre imperiali, per il trattamento ricevuto. Ancora una volta un esercito di Non-Morti sarebbe marciato su Altdorf e le terre dell'Impero.



Lungo le coste dei Principati di Confine giunse una delegazione di Alti Elfi, diretta in missione diplomatica a Karaz-a-Karak. Le visite di questo tipo generavano un clima molto teso, per i rancori che entrambe le razze nutrivano reciprocamente. Ma quando scoppiarono le violente e sanguinose Guerre del Caos, il Re Fenice Finubar accettò di parlamentare con il Sommo Re dei Nani Thorgrim Portarancore. In questo genere di incontri entrambe le razze volevano dimostrare all'altro, che in caso di rottura dell'alleanza, se la sarebbero cavata ugualmente da sole. Purtroppo il Re Fenice non poté partire a causa della guerra contro gli Elfi Oscuri, ben conscio dell'irascibilità dei Re Nani, per un tale oltraggio decise di inviare la propria figlia la principessa Aliathra, certo della comprensione del momento. La delegazione elfica con grande diplomazia, cordialità e raffinatezza raggiunse un accordo che cementò l'alleanza tra le due razze. Manfred mise in atto il suo diabolico piano, sparse la voce nelle terre dei Principati di Confine e nelle Malelande, della visita degli Elfi ai Nani di Karaz-a-Karak. Le voci del conte vampiro, fecero accorrere un consistente numero di Orchi, che mossero guerra verso la capitale dei Nani. I Nani stavano scorrendo la delegazione degli Elfi, verso le coste dei Principati di Confine, dove sarebbe ritornati a Ulthuan. Purtroppo per loro questa destinazione fu solo un miraggio, i Pelleverde circondarono le due razze, i nani con il Thane Anziano Orgrim e gli Alti Elfi, con la figlia del Re Fenice. Impossibilitati a ritornare nella capitale nanica, i Nani serrarono i ranghi come una potente testuggine, mentre gli Elfi stavano al centro utilizzando le loro lunghe lance, Alathra ricorse alla propria potente magia, mentre il suo consorte Yluthian si levò in volo con il proprio Grifone Semprelesto. Lo scontro fu molto cruento ma la prima linea dei Nani, reggeva bene l'impatto, i maestri di spade elfici proteggevano la propria principessa, mentre gli arcieri incoccavano selve di frecce che infilzavano gli Orchi. Il Grifone elfico effettuava attacchi in picchiata acciecando e dilaniando i corpi dei nemici. Manfred rimase in disparte come osservatore, finché le armate dei pelleverde furono drasticamente dimezzate, in quel momento fece la sua terribile mossa. I cieli si oscurarono quando nugoli di vampiri e creature volanti non-morte fecero la sua comparsa, Yluthian provò



a intercettare i terribili Spiriti del Terrore, molto simili a pipistrelli ma con fauci grandi e spalancate. Uno venne fermato, ma nonostante la velocità elfica, non poté nulla contro gli altri, che iniziarono a urlare distruggendo l'udito del Altì Elfi. Dai monti si levò un canto di morte, evocato dal Signore dei Liche, che rianimò i cadaveri degli Orchi, che tornarono a combattere tra l'orrore egli Elfi spaesati. Mentre Krell avanzava con grandi spazzate della propria falce mietitrice, contro le prime linee dei Nani, accompagnati dai cavalieri non-morti. Tra l'orrore dei Nani, Krell uccise il Thane Orgrimm, mentre selve di pipistrelli vampiro si abbattevano su arcieri e combattenti elfici, nonostante la magia della principessa e la difesa delle grandi aquile. Manfred compiaciuto emise una malvagia risate pensando a quando le voci di un nuovo tradimento dei Nani, raggiunsero l'Ulthuan. Il piano del conte vampiro raggiunse il completo compimento, quando riuscendo ad abbattere il Grifone Semprelesto, fece cadere nel vuoto Yluthian, mentre stava cercando di difendere la principessa, costretta a fuggire, inseguita dai Draghi non-morti, la bestia del principe elfo fu trafitta con una lancia da Manfred, ma prima che il suo corpo potesse toccare a terra, Kemmler la rianimò prendendone il possesso. Aliathra inseguita dalle creature non-morte riuscì a fermarne una mentre l'altra riuscì a stordirla, catturandola, ma nessuno lo seppe. Infatti Manfred portò a compimento il piano, facendo in modo di far credere che la principessa morì sotto l'incompetente guardia nanica, che non riuscì a proteggerla, in questo modo sicuramente il Re Fenice mai avrebbe perdonato la razza dei Nani. Ghignando di soddisfazione per la perfezione del suo piano, il conte vampiro osservò lo Spirito del Terrore che volava verso Nhekharra con la principessa elfica Aliatra racchiusa tra le proprie zampe non-morte.



Anno 2523 de C.I.

Lo scontro tra le forze imperiali e Manfred Von Carstein, dopo la dichiarazione di secessione della Sylvania e il furto della Corona della Stregoneria, appartenuta al Grande Necromante Nagash.

Le Forze Imperiali grazie all'intervento del Patriarca del Collegio dei Metalli, vedono le forze imperiali sopraffare le forze dei vampiri, che alla comparsa della luce accecante, diventano polvere. La nebbia oscura impenetrabile che da mesi avvolgeva la Sylvania scompare. Ma sul campo di battaglia si perdono le tracce di Manfred Von Carstein e del Gran Teogonista Volkmar.... Mesi dopo fu rinvenuta una pergamena scritta con il proprio sangue, dallo stesso Volkmar...



CRONOLOGIA DEI VON CARSTEIN

(AVVENIMENTI DATATI IN RIFERIMENTO AL CALENDARIO IMPERIALE))

- 1797 - Vlad Von Carstein diventa il primo Conte Vampiro della Sylvania e sposa la Contessa Isabella Von Drak. Nei due secoli successivi tutte le famiglie della regione si alleano a Vald venendo contagiate dal campirismo
- 2000 - Un meteorite di Mutapietra colpisce e distrugge la città corrotta di Mordheim come punizione del Dio Sigmar, Vlad invia i propri inviati per raccogliergliene più frammenti possibili, per potenziare i propri incantesimi.
- 2010 - Iniziano le Guerre dei Vampiri, Vlad Von Carstein invade l'Ostermark. Le sue armate assaltano le zone tra lo Stirland e il confine settentrionale.
- 2014 - Vlad Von Carstein attacca la città di Middenheim, venendo ucciso dal Gran Maestro del Lupo Bianco Jerak Kruger. Un anno dopo Vlad ritorna disperdendo gli eserciti congiunti del Lupo Bianco e dei Cavalieri della Pantere. Un manipolo di superstiti salva la città facendo crollare i ponti sospesi di collegamento ai portali, ma Vlad devasta tutto il Middenland.
- 2051 - Vlad Von Carstein trova la morte definitiva nell'assedio di Altdorf, per mano del Gran Teogonista. La moglie Isabella Von Carstein non resiste al dolore e si suicida.
- 2058 - Konrad Von Carstein con un esercito di spettri saccheggia la Contrada. Deve però ritornare di corsa a Castel Drakenhof perché il fratello di sangue vampiro Hans Von Carstein decide d'insediarsi come successore di Vlad.
- 2094 - Konrad Von Carstein diviene il signore della Sylvania rimanendo l'ultimo discendente diretto in vita, insieme a Manfred Von Carstein che decide di viaggiare per il globo per studio. Gli altri eredi vampirici di Vlad, muoio in sequenza durante la guerra di successione.
- 2100 - L'assalto di Konrad alle città di Altdorf e Marienburg viene fermato dagli eserciti dello Stirland e del Reikland, insieme a quello dei Nani inviato direttamente dal Sommo Re di Karaz-a-Karak. Dopo la battaglia dei quattro eserciti il conte Helmut di Marienburg sta per diventare Imperatore, ma si scopre che è in realtà uno zombi, il piano di Konrad fallisce.
- 2121 - L'esercito di Konrad continua a infestare le regioni dell'Ostermark, Stirland e la città di Middenheim. Viene respinto in diverse guerre, finché non viene ucciso nella Battaglia di Landa Torva.
- 2122 - Manfred Von Carstein ritorna in Sylvania salendo al trono lasciato libero dopo la morte di Konrad. Guadagna tempo stringendo alleanze con le famiglie vampiro all'esterno dell'Impero, compresa l'alleanza con la Sorellanza del Pinnacolo Argenteeo.
- 2132 - Manfred sfruttando l'inizio della guerra civile nell'Impero, per portare il proprio attacco durante il rigido inverno imperiale. Riesce quasi a conquistare la città di Altdorf, trovando la sconfitta per mano del Gran Teogonista Kurt III.
- 2145 - I conti elettori imperiali si riuniscono insieme ai Nani per sconfiggere una volta per tutte Manfred e il suo esercito non-morto. Penetrano nelle foreste della Sylvania trovandolo alle Palude Infernale, dove dopo un tentativo di fuga viene sconfitto, scomparendo nelle acque dell'acquitrino.
- 2505 - Il poeta-avventuriero Felix Jaeger afferma di aver incontrato Manfred Von Carstein, a Castel Drakenhof.
- 2520 - Il Grande Teogonista Volkmar sentendo continue voci su nuove attività a Castel Drakenhof decide di inviare il Cacciatore di Streghe Gunther Stahlberg, per investigare. Di lui se ne perdono le tracce.
- 2522 - Nyclus Von Carstein stanco di battersi con i suoi simili, decide di trasferire il proprio castello nella regione conosciuta come Cimitero del Galeone utilizzando la magia delle Ombre. Qui prende il titolo di Conte Noctilus, terrore dei mari e della terribile Flotta del Terrore. Viene stanato dal vendicativo capitano Roth, che lo uccide.
- Manfred Von Carstein sfrutta l'incontro pacificatore tra gli Alti Elfi e i Nani, presso la capitale Karaz-a-Karak. Il Re Fenice manda la propria figlia Alathra perché lui viene costretto a rimanere a Ulthuan a causa della guerra con gli Elfi Oscuri. Dopo essere tornati alleati i Nani riaccompongono la delegazione elfica nei Principati di Confine. Gli orchi avvisati dal conte vampiro accerchiano le due delegazioni sui monti. Dopo essere stati decimati dalle forze congiunte di Alti Elfi e Nani, Manfred decide che il momento opportuno per attaccare era giunto. Sconfigge i Nani e gli Alti Elfi rapendo la figlia del Re Fenice Alathra, portandola a Nehekhar. Sparge la voce dell'incompetenza delle forze di difesa dei Nani che hanno comportato la morte dell'intera delegazione elfica.
- 2523 - Manfred Von Carstein ritorna e dichiara la secessione della Sylvania dell'Impero proclamandosi signore di quella regione in quanto successore di sangue del Conte Vlad. La Sylvania viene oscurata da una nebbia che nemmeno il sole riesce a penetrare. L'esercito imperiale e l'imperatore sono impegnati a difendersi dagli attacchi degli adoratori del caos provenienti dalle desolate terre del nord, sottovalutando il problema, nonostante le richieste e i moniti del Gran Teogonista Volkmar. Fino a quando il cadavere di un cacciatore di streghe non viene recapitato direttamente sul tavolo da guerra durante un riunione dei conti elettori e l'imperatore. Un piccolo contingente del Reikland, insieme a uno del Talabecland e ai cacciatori di streghe della Sylvania dopo giorni di guerra, sconfiggono le forze vampiriche grazie all'intervento del Patriarca della sfera dei metalli Balthazar Geln, ma sia Manfred che Volkmar sono scomparsi...

Dalle mie memorie, il mio nome è Volkmar e sono o forse ero il Gran Teogonista di Sigmar, e queste potrebbero essere le mie ultime parole....

La mia testa grondava del sangue delle ferite inferte durante lo scontro, La mia guancia poggia sulla fredda pietra, mentre sento in lontananza la concitazione della battaglia. Mi trovo al centro di una stanza circolare, intorno a me candele accese, e sentivo denso e acre l'odore del sangue. Alzai lo sguardo vedendo altre candele grandi come colonne, dalle cui pareti colava grasso di colore rosa. Intorno a me avverti alcune presenze, che mi sfiorarono erano le creature chiamate Vargheist, comunicavano tra loro attraverso suoni gutturali, evitando di calpestare alcune scritte sul pavimento. Cerco con impercettibili movimenti della mano, il mio martello, riconosco quelle creature sono quelle che mi hanno cacciato in questo buco. Osservai il pavimento vedendo quelle che sembrava una mappa della Sylvania con i bordi d'orati, cercai di mettermi carponi nonostante il sangue mi grondasse copiosamente dalla ferita che non osavo nemmeno toccare, per non sentire il tessuto spugnoso ferito. Il sangue davanti agli occhi mi rendeva la vista annebbiata, devo ripulirmi anche se sentivo le spalle impregnate, forse acqua oppure altro sangue. Finalmente riuscii a mettere a fuoco e a guardarmi attorno, vidi alcune persone incatenate, per la precisione erano otto, intervallate tra loro c'erano dei legghi a forma di demone, a qualche metro da me su un cuscino di quella che sembra pelle, sicuramente umana vidi la corona della stregoneria. Cosa significano quelle persone appese con le catene e torturate, vidi una pretessa di Shallya nella sua veste bianca, un uomo molto robusto con un simbolo di Ulric sulla fronte, un devoto di Morr frustato così a lungo che giaceva in una forma scomposta in una pozza del suo stesso sangue, c'era Lupio Blaze il cavaliere di Myrmidia che pensavo disperso, di fronte a lui una fanciulla elfica completamente ricoperta di sangue e cenere, un pendaglio con il simbolo del Re Fenice le pendeva dal collo. Vidi le candele vacillare, poi uno stivale sulla nuca mi costrinse a terra, recitando questa frase in un spiccato accento Sylvano: "Oh! Guarda un po' qui, cosa abbiamo? Il grande Volkmar, sommo sacerdote di Sigmar Heldenhammer, che si agita come un verme nella nuda terra. Dicono che nelle tue vene ci sia il suo sangue, chissà forse hanno ragione!". Tornai a concentrarmi sulle persone appese, osservando i Vargheist che aprirono i polsi alla fanciulla di Shallya e al seguace di Morr, mentre il loro sangue riempiva i canali dorati sul pavimento. In quel momento pregai e pensai al mio signore Sigmar a come agli albori dell'Impero aveva scacciato il padre dei vampiri, in quel momento senti una forza nuova, una luce mi fece scalzare il piede che mi schiacciava, ma fu breve. Senti l'artiglio del vampiro penetrarmi la ferita nel cranio con i suoi artigli, mentre mi sollevava da terra, fu in quel momento che feci un gesto forse eroico oppure stupido, quando Manfred mi parlò nuovamente, lo colpì con le nocche del pugno, spezzandogli una zanna. Ma nonostante la bocca piena di sangue mi disse "Temo che sia troppo tardi, per questi azzardi da brutto di taverna. Troppo tardi per te e per il tuo Impero". In quel momento un vento gelido mi fece rabbrivire fino alle viscere mentre le fioche luci delle candele si spegnevano. Poi fu dolore atroce, senti tutti i muscoli ghiacciarsi e la mia mente si annebbiò, ci capii poco molto poco, notai una gabbia nera di ferro portata dagli spettri, mentre le orride creature emettevano suoni gutturali di adorazione. Come un sussurro avvertii queste frasi spezzettate dette da Manfred "Il Sangue di Sigmar, come ultimo ingrediente, per reclamare il regno che è mio di diritto. Grandi cose si possono ottenere con l'essenza vitale dei devoti. La Sylvania diverrà un reame dove la vostra lurida fede non attecchirà più, i simboli crolleranno come inutili oggetti di lussuria, tutto perché il loro stesso sangue gli è stato rivolto contro" Manfred mi guardò sogghignando, io tolsi lo sguardo dal reliquario, devo fare qualcosa, non può essere tutto perduto! Poi nuovamente un fitta terribile dalle braccia, qualcuno me le stava tenendo forte, mentre Manfred mi conficcò i suoi artigli nei polsi, urlai di dolore, mentre il mio sangue seguendo il canale sul pavimento si mischiava a quello degli altri. Mi sollevarono e il dolore mi fece perdere il senso della stanza, fino a quando mi lanciarono contro una parete in un angolo nella stanza, quando riuscii a girarmi vidi un cumulo di ossa, che sorgevano dal terreno, Feci la seconda cosa forse ancora più stupida della prima, ma mi restava solo quella. Gridai "No! Non farlo! Che Sigmar ti maledica!" mentre vedevo queste ossa sorgere intorno alla Sylvania scolpita per terra, poi risentii ancora quel flusso di potere, mi concentrai e...nulla! Capite non accadde nulla! Mentre Manfred mi scherzò con un "Troppo tardi, nessuno di voi mortali, può scalfire la mia volontà!" Poi poco prima che il buio mi prendesse, vidi i suoi canini avvicinarsi alla mia gola....

VLAD VON CARSTEIN

Le origini di Vlad si sono perse con la sua morte, alcuni pensano che fosse un discendente di una ricca famiglia nobile dell'Impero, caduta in disgrazia. Altre correnti di pensiero, riferiscono della possibilità di una discendenza legata alla parentela con un nobile i lizza per diventare Imperatore, ma nessuno ha mai scoperto quale sia la realtà. Personaggio di bell'aspetto, con viso affascinante e noto ammaliatore di donne, i suoi lunghi capelli biondi sono con la sua trasformazione diventati di un bianco argenteo. Vlad non fu il primo vampiro all'interno dell'Impero e neppure il primo che mosse un esercito contro, ma il fu invece colui che provò a soggiogare gli umani, per dominarli con i suoi Non-Morti, come accadde in Sylvania. La moglie Isabella sempre al suo fianco, calmava il suo carattere irascibile, risparmiando molte volte violente persecuzioni verso chiunque gli si opponesse.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
78%	59%	55%	56%	75%	76%	77%	45%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
5	38	10 ¹	8	6	3	-	-

Abilità: Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Storia, Necromanzia, Strategia/Tattica, Diritto, Magia, Scienze, Teologia) + 20%, Comandare +20%, Conoscenze Comuni (Impero, Malelande, Principati di Confine, Kislev, Steppe, Norsca, Bretonnia, Nani, Elfi, Mezzuomini, Desolazione del Caos, Nehekhara, Ogri, Orchi & Goblin, Monti al Confine del Mondo) +20%, Seguire Tracce +20%, Valutare +20%, Pettegolezzo +20%, Intimidire +20%, Senso Magico +20%, Percepire +20%, Scassinare +20%, Preparare Pozioni +20%, Leggere/Scrivere +20%, Cavalcare +20%, Arrampicarsi +20%, Linguaggio Segreto (Ranger, da Battaglia, Ladri)+20%, Nascondersi + 20%, Segni Segreti (Ranger, Ladri e Druidi)+20%, Movimento Silenzioso +20%, Parlare Lingua Arcana (Elfico Arcano, Demoniaco, Magico)+20%, Parlare Lingua (Classico, Lingua Oscura, Eltharin, Grumbarth, Khazalid, Nehekhariano, Reikspiel, Kislevita, Bretoniano, Tileano, Norscano,)+20%, Torturare, Affascinare +20%, Affascinare Animali +20%, Cercare +20%, Intimidire +20%, Incanalare +20%, Orientarsi +20%, Schivare +20%, Sopravvivenza +20%, Travestirsi +20%

Talenti: Armonia Aethyrica, Gatto Randagio, Sfera Oscura (Necromanzia), Magia Nera, Disarmare, Magia Comune (Dissolvere, Telecinesi, Silenzio, Fluttuare), Parata Fulminea, Abile Oratore, Minaccioso, Magia Minore (Arcana), Parlare in Pubblico, Estrazione Rapida, Incantesimo Aggiuntivo, Cortese, Viaggiatore Esperto, Arma Specialistica (da Parata, da Scherma, a 2 mani), Colpire con Forza, Topo di Fogna, Abile Oratore, Armi Naturali, Attitudine alle Lingue, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Conoscenza della Strada, Fuga!, Galateo, Guerriero Nato, Minaccioso, Molto Forte, Molto Resistente, Non-Morto, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spaventoso, Udito Acuto, Volontà di Ferro, Vampirico, La Sete

Poteri Vampirici: Aura di Oscura Maestà, Orrore Sovrannaturale, Fascinazione

REGOLE SPECIALI

Amanti nella Morte: Solo i Guerrieri del Caos, lo possiedono, obbligandoli a sfidare chiunque stia combattendo, anche altri Guerrieri degli Dei Perniciosi. Quando

Equipaggiamento: Armatura in Piastra completa con emblema Von Carstein, Bevitrice di Sangue, Anello dei Carstein

Armature: Testa 5 Braccia 5 Corpo 5 Gambe 5

Difficoltà: Molto Difficile

ISABELLA VON CARSTEIN

Figlia del pazzo noto come Otto von Drak, rispettava tutti i canoni tipici delle figlie viziate di coloro che comandavano le province imperiali, vanesia, immorale, egoista e poco preoccupata a quello che accadeva intorno a lei, tranne non la coinvolgesse direttamente. Di una spiccata intelligenza ha ricevuto un'educazione classica, ma poco pratica, nell'Impero era nota per la propria bizzarria nelle cose che le piacevano, invece del ricamo e della musica, amava la falconeria e la caccia. Odiava profondamente lo zio Leopold, ritenendolo un essere viscido, così come la pensava il padre, che ben se ne guardava dal darla in sposa a quegli insopportabili figli dei Conti Elettori, quindi il numero degli spasimanti si riduceva di molto, quelli che ci provavano solitamente venivano cacciati in malo modo. Isabella non fu contenta inizialmente di sposare Vlad, ma il convincimento del padre e il privare lo zio dell'eredità la convinsero. Scoperto il dono immortale del marito, cercò di convincerlo a renderla immortale senza successo, fin tanto che si ammalò di una male incurabile, convinsero Vlad alla sua trasformazione, ormai entrambi dipendevano l'uno dall'altra. In battaglia Isabella affiancava il marito nelle retrovie, chi la combattesse si scontrava con il potere del calice di Bathori, un cimelio della famiglia Von Drak, il cui potere rendeva impossibile ferirla, ogni lacerazione si cicatrizzava immediatamente. Si racconta che quando Vlad morì, si trovava impegnata sui bastioni di Altdorf, combattendo l'imperatore Ludwig e la sua Grandispade affiancata dai suoi Spettri dei Tumuli, quando si dissolsero capì che il marito era stato distrutto e lasciando di corsa lo scontro, si lanciò sulle appuntite punte che erano all'esterno delle mura morendo e diventando polvere.

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
66%	49%	51%	46%	63%	76%	77%	55%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	25	7 ¹	4	6	1	-	-

Abilità: Addestrare Animali +20%, Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Storia, Magia)+ 20%, Comandare, Conoscenze Comuni (Impero)+20%, Seguire Tracce +20%, Valutare +20%, Pettegolezzo +20%, Intimidire +20%, Senso Magico +20%, Percepire +20%, Leggere/Scrivere +20%, Cavalcare +20%, Arrampicarsi +20%, Linguaggio Segreto (Ranger, da Battaglia)+20%, Nascondersi + 20%, Segni Segreti (Ranger)+20%, Movimento Silenzioso +20%, Parlare Lingua Arcana (Magico)+20%, Parlare Lingua (Classico, Reikspiel)+20%, Torturare, Affascinare +20%, Affascinare Animali +20%, Cercare +20%, Intimidire +20%, Incanalare +20%, Orientarsi +20%, Schivare, Sopravvivenza +20%, Travestirsi +20%

Talenti: Armonia Aethyrica, Sfera Oscura (Vampiri), Magia Nera, Disarmare, Magia Comune (Silenzio, Fluttuare), Abile Oratore, Minaccioso, Magia Minore (Arcana), Parlare in Pubblico, Estrazione Rapida, Incantesimo Aggiuntivo, Cortese, Arma Specialistica (da Parata), Abile Oratore, Armi Naturali, Attitudine alle Lingue, Colpire per Ferire, Fuga!, Galateo, Minaccioso, Molto Forte, Molto Resistente, Non-Morto, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spavento, Udito Acuto, Volontà di Ferro, Vampirico, La Sete, Tiratore Provetto

Poteri Vampirici: Fascinazione

REGOLE SPECIALI

Amanti nella Morte: Solo i Guerrieri del Chaos, lo possiedono, obbligandoli a sfidare chiunque stia combattendo, anche altri Guerrieri degli Dei Perniciosi. Quando

Equipaggiamento: Vestiti Nobiliari, Calice del Sangue di Bathori

Armature: Testa 0 Braccia 0 Corpo 0 Gambe 0

Difficoltà: Molto Difficile

KONRAD VON CARSTEIN

Konrad fu uno degli ultimi componenti ad entrare a far parte dei Von Carstein, scelto per le sue peculiarità di guerriero sanguinario, era un personaggio privo di morale e assetato costantemente di sangue fresco. Non appena ricevette il bacio vampirico, Konrad non nascose troppo il suo segreto, nutrendosi di amici, nemici, sconosciuti, vagabondi, animali domestici, topi, animali di campagna, insomma un ingordo di sangue indipendentemente dalla sua provenienza. Vlad lo utilizzò spesso per regolare i propri affari che prendevano una piega che non lo soddisfaceva. Konrad che non era del tutto stupido, intuì che l'assumere sul proprio libro paga dei necromanti, gli avrebbe consentito di conquistare l'Impero, purtroppo la propria superbia fu anche l'inizio della decadenza Von Carstein.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
75%	43%	55%	46%	64%	76%	57%	25%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
4	29	6 ¹	8	6	-	-	-

Abilità: Comandare +20%, Conoscenze Comuni (Impero, Malelande, Principati di Confine, Bretonnia, Orchi & Goblin, Monti al Confine del Mondo) +20%, Seguire Tracce +20%, Valutare +20%, Intimidire +20%, Percepire +20%, Leggere/Scrivere, Cavalcare +20%, Arrampicarsi +20%, Linguaggio Segreto (Ranger, da Battaglia)+20%, Nascondersi +20%, Movimento Silenzioso +20%, Parlare Lingua (Grumbarth, Reikspiel)+20%, Torturare, Cercare +20%, Intimidire +20%, Orientarsi +20%, Schivare +20%, Sopravvivenza +20%

Talenti: Gatto Randagio, Disarmare, Parata Fulminea, Minaccioso, Parlare in Pubblico, Estrazione Rapida, Viaggiatore Esperto, Arma Specialistica (da Scherma, a 2 mani), Colpire con Forza, Topo di Fogna, Armi Naturali, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Conoscenza della Strada, Fuga!, Guerriero Nato, Minaccioso, Molto Forte, Molto Resistente, Non-Morto, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spaventoso, Udito Acuto, Volontà di Ferro, Vampirico, La Sete, Odio Atavico

Poteri Vampirici: Furia Rossa

Equipaggiamento: Armatura in Piastra completa con emblema Von Carstein, Spada di Waldenhof

Armature: Testa 5 Braccia 5 Corpo 5 Gambe

Difficoltà: Molto Difficile



MANNFRED VON CARSTEIN

Manfred era il più astuto della dinastia Von Carstein, secondo solo al suo creatore il Conte Vlad. Con la morte del padre Manfred non si lasciò coinvolgere nelle guerre intestine dei vampiri, che lasciarono al comando Konrad, ma iniziò a viaggiare verso le terre oscure di Lahmia e Nehekhar, carpandone i segreti della necromanzia, dallo studio delle avvizzite pergamene lasciate di epoche passate, ma durante i suoi viaggi arrivò a Nagashizzar dove non è dato sapere quali oscuri accordi, in cambio della conoscenza abbia dovuto stringere, l'unica sicurezza che da questi viaggi Manfred tornò molto più potente e cambiato. Quando viaggiava nell'Impero si travestì da nobile, ma il suo lato vampirico ha sempre più piede rivelando un volto, sempre più deformato dal patto di sangue con la bestia interiore, la pelle biancastra e la forza incredibile che possiede, lo rendono un nemico formidabile per chiunque.

LA LOCANDA DELLE DUE LUNE

Profilo Primario							
AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
77%	55%	55%	55%	77%	76%	77%	40%
Profilo Secondario							
A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
5	35(55)	10 ¹	8	6	3	-	-

Abilità: Conoscenze Accademiche (Araldica/Genealogia, Storia, Necromanzia, Strategia/Tattica, Diritto, Magia, Scienze, Teologia) + 20%, Cortese +20%, Comandare +20%, Conoscenze Comuni (Impero, Malelande, Principati di Confine, Bretonnia, Nani, Elfi, Mezzuomini, Desolazione del Caos, Nehekhar, Ogr, Orchi & Goblin, Monti al Confine del Mondo, Lahmia) +20%, Seguire Tracce +20%, Valutare +20%, Pettegolezzo +20%, Intimidire +20%, Senso Magico +20%, Percepire +20%, Scassinare +20%, Leggere/Scrivere +20%, Cavalcare +20%, Arrampicarsi +20%, Linguaggio Segreto (Ranger, da Battaglia, Ladri)+20%, Nascondersi + 20%, Segni Segreti (Ranger, Ladri) +20%, Movimento Silenzioso +20%, Parlare Lingua Arcana (Elfico Arcano, Demoniac, Magico)+20%, Parlare Lingua (Classico, Lingua Oscura, Eltharin, Grumbarth, Khazalid, Nehekhariano, Reikspiel, Kislevita, Bretoniano, Tileano, Norscano,)+20%, Torturare, Affascinare +20%, Cercare +20%, Intimidire +20%, Incanalare +20%, Orientarsi +20%, Schivare +20%, Sopravvivenza +20%, Travestirsi +20%

Talenti: Armonia Aethyrica, Gatto Randagio, Sfera Oscura (Necromanzia, Vampiri), Magia Nera, Disarmare, Magia Comune (Allarme Magico, Chiavistello Magico, Dissolvere, Telecinesi, Silenzio), Parata Fulminea, Abile Oratore, Minaccioso, Magia Minore (Arcana), Parlare in Pubblico, Estrazione Rapida, Incantesimo Aggiuntivo, Cortese, Viaggiatore Esperto, Arma Specialistica (da Parata, da Scherma, a 2 mani), Colpire con Forza, Topo di Fogna, Abile Oratore, Armi Naturali, Attitudine alle Lingue, Colpire per Ferire, Colpire per Stordire, Conoscenza della Strada, Fuga!, Galateo, Guerriero Nato, Minaccioso, Molto Forte, Molto Resistente, Non-Morto, Riflessi Fulminei, Sensi Acuti, Spaventoso, Udito Acuto, Volontà di Ferro, Accolito Oscuro, Maestro delle Arti Nere, Vampirico, La Sete,

Poteri Vampirici: Accolito Oscuro, Maestro delle Arti Nere, Evoca Creature della Notte

Equipaggiamento: Armatura di Templehof, Spada dell'Empio Potere

Armature: Testa 5 Braccia 5 Corpo 5 Gambe 5

Difficoltà: Molto Difficile



TALENTI DEI VAMPIRI

LA SETE

Il talento consente al personaggio ogni volta che uccide un'avversario di ottenere 1 Ferita immediata, recuperando eventuali Punti Ferita in precedenza. Rimane la regola che i punti ferita guadagnati non possono superare i punti ferita massimi descritti in scheda.

ABILITA' CORRELATE: **nessuna**

LIMITAZIONI: **Solo i VAMPIRI possono ottenere il talento**

TEMPO DI APPRENDIMENTO: nessuno, viene ottenuto istantaneamente dopo il bacio vampirico

VAMPIRICO

I Vampiri sono non-morti potentissimi, che non subiscono gli effetti della maledizione di Tzeentch. Non subiscono modifiche al proprio movimento indipendentemente dal terreno, sia esso orizzontale o verticale.

ABILITA' CORRELATE: **nessuna**

LIMITAZIONI: **Solo i VAMPIRI possono ottenere il talento**

TEMPO DI APPRENDIMENTO: nessuno, viene ottenuto istantaneamente dopo il bacio vampirico



POTERI VAMPIRICI

AURA DI OSCURA MAESTA'

Descrizione: Il vampiro proietta la propria aurea di supremazia, al cospetto il nemico capisce la propria piccolezza.

Effetti: Tutti i nemici a una distanza di 10 metri, subiscono un malus alla propria caratteristica Volontà del -10% cumulativa con qualsiasi altro malus già esistente.

ORRORE SOVRANNATURALE

Descrizione: Il vampiro ha abbandonato i concetti di nobiltà e bellezza, liberando la bestia dentro di lui, che ha reso particolarmente mostruosa la creatura.

Effetti: Il vampiro provoca Terrore Sovrannaturale: il personaggio subisce gli effetti ogni volta che viene ferito (prova di volontà se fallisce rimane bloccato e non può parare).

FASCINAZIONE

Storia: Il vampiro è pronto per sferrare l'attacco decisivo, ipnotizzando il nemico con lo sguardo mesmerizzante.

Descrizione: Tutti i nemici che siano a contatto o in combattimento con il Vampiro, devono effettuare una Prova di Volontà molto difficile (-30%), il fallimento comporta la ripetizione di tutti i tiri per colpire messi a segno.

ACCOLITO OSCURO

Storia: Esistono alcuni vampiri più pratici alla magia necromantica, con l'età e la pratica migliorano ulteriormente

Descrizione: Quando il vampiro evoca l'incantesimo della sfera dei vampiri "Evocazione di Nehek, aggiunge 1D10 al risultato del lancio dell'incantesimo (il risultato di questo dado non genera la maledizione di tzeentch).

MAESTRO DELLE ARTI NERE

Storia: La padronanza magica del vampiro è talmente avanzata, che nemmeno i vorticosi venti della magia sono un problema.

Descrizione: Il vampiro può rilanciare un dado per il lancio dell'incantesimo, in caso di fallimento.

EVOCA CREATURE DELLA NOTTE

Storia: Il vampiro ulula nella notte, ottenendo centinaia di risposte dalle altre creature della notte nelle vicinanze.

Descrizione: Il vampiro può utilizzare questo potere mentre utilizza l'incantesimo della sfera dei vampiri "Evocazione di Nehek" potendo aumentare il numero di ferite che i Lupi Zombi, Sciame di Pipistrelli e i Pipistrelli Vampiro possono recuperare superando il limite massimo imposto dalla magia.

FURIA ROSSA

Storia: Il vampiro è insaziabile e bramoso di sangue, non si fermerà finché i nemici non sono tutti morti.

Descrizione: Ogni volta che il vampiro ferisce il proprio avversario, guadagna 1 Attacco supplementare da poter giocare al termine di tutte le iniziative del round di gioco. Non si possono effettuare altre azioni che non siano d'attacco.

<Otto? A quest'ora?> la voce mostrava un leggero tono di delusione da parte del prete

<Si è giunto a palazzo, un pretendente alla mano della figlia e questa ha accettato>

<Un pretendente? Ora? Ma chi è costui?> la voce del prete mostrava una certa sorpresa e preoccupazione

<Non sappiamo nulla, solamente al suo ingresso non abbiamo posto resistenza, sembrava uno di famiglia.>

Il prete si accigliò e rispose

<Verrò domani>

<Non domani, scusateci ma deve venire ora!> il tono delle guardie era perentorio

Il prete provò a resistere, ripensando agli strani avvenimenti del castello e a certe leggende sentite, su creature che popolano la notte. Cadde in uno stato d'ansia e svenne.

<Signori forse è meglio che torniate domani> disse loro in tono supplichevole l'iniziato

<Mi spiace figliuolo, ma dobbiamo obbedire, temiamo che un rifiuto possa essere preso molto male. Abbiamo famiglia...>

Il giovane non poté fare nulla quando la più grande delle guardie avvolse l'uomo come un fagotto con la propria cappa.

<Attendete un attimo, per carità! Tenete questi indumenti e ricopritelo, almeno arriverà asciutto>

Le guardie acconsentirono e poi caricandosi l'anziano prete in spalla uscirono alla volta del castello. La risalita anche se più faticosa, venne affrontata velocemente dagli armigeri, che giunsero nuovamente a destinazione, non trovandovi più la carrozza ferma davanti al portone.

<Ma porca...non è che se ne sono andati?> chiese una guardia all'altra con tono preoccupato

<Penso di no, altrimenti non ci avrebbero chiesto il prete, l'avranno messa nella rimessa>

<Già sarà come dici tu> poi arrivati all'interno del castello, oltre passarono l'ingresso e salirono le scale, affrontate in precedenza dallo spasimante della donna. Gli ambienti lugubri non lasciarono indifferenti le guardie il cui pensiero univo fu - speriamo che il nuovo conte porti un po' di vita al castello! -

Finalmente giunsero nella stanza da letto, dove tutto era pronto per la funzione, Isabella riottosa indossava l'abito nuziale della madre, un lascito dopo la sua morte, il fratello e la servitù erano alle spalle del Barone, che sembrava un po' più vivo rispetto al decorso della malattia.

<Appoggiatevi su quel divano> ordinò il dottore che seguiva Otto, poi estrasse dalla propria borsa una boccettina in vetro, contenente alcuni estratti di salicornia, pochi istanti sotto le narici del prete e l'uomo si riprese, trovandosi davanti gli sposi e i loro testimoni. Il prete anziano si alzò e squadrò i presenti soprattutto, Vlad, gli bastò incrociare una volta lo sguardo con lui, per capire che ciò che aveva di fronte non era umano, troppo freddo quello sguardo, troppo gelidi i bulbi, quasi non da mortale. Mostrando un timore reverenziale eccessivo per la posizione in cui si trovava. Ma passati questi primi momenti di indecisione, si armò di coraggio e iniziò a officiare le nozze:

<Siamo qui riuniti nel nome di Sigmar, per presenziare le nozze di Vlad Von Carstein e Isabella Von Drak, come testimoniano il padre di lei Otto Von Drak e lo zio Leopold Von Drak. Ricordo che nell'atto del matrimonio, il marito erediterà cariche e averi della famiglia della sposa, quindi...bene...iniziamo. Tu Isabella Von Drak vuoi prendere qui sposo Vlad Von Carstein?>. Ci volle qualche istante prima che con un filo di voce e gli occhi umidi dal pianto precedente acconsentì

<S...si! Lo voglio>

<Tu Vlad Von Carstein vuoi qui prendere come sposa Isabella Von Drak?>

<Sì lo voglio>

<Bene nel sacro vincolo di Sigmar vi dichiaro sposi, nel bene e nel male> disse con un sospiro di sollievo

Proprio in quell'istante il barone emise un ultimo rantolio, morendo afflosciandosi su se stesso, quasi vi fosse una forza oscura che lo sosteneva fino all'attimo del passaggio di consegne; un attimo primo e il regno sarebbe passato a Leopold. La figlia pianse per qualche istante la morte del padre, mentre Vlad gli pose sulla spalla la mano in segno di conforto. Poi il prete officiò una breve sermone funebre e diede la propria unzione per la sepoltura, dopo di che chiese di poter fare ritorno al tempio.

<Padre la ringrazio anche a nome di mia moglie Isabella, vuole un passaggio con la mia personalissima carrozza?>

<No!> la risposta era nervosa poi proseguì attenuando il tono

<Penso che due passi mi possano far bene, anche sotto questa incessante pioggia>

<Come vuole, a presto...>

<Già a presto> lasciò velocemente la stanza e il castello

Il nervosismo del prete non passò inosservato alle guardie, ma non gli venne in mente di scambiare qualche parola, con l'uomo pensando fosse dovuto alla morte improvvisa del barone. La servitù lasciò la stanza reale, mentre Leopold schiumante rabbia diede un ultimo sguardo al fratello deceduto, maledicendolo per l'intempestiva morte - un attimo prima e sarei stato io il sovrano di questa lurida terra - pensò, non accorgendosi della figura che si ergeva alle sue spalle

<Immagino che il tuo cuore sia pieno di tristezza, penserai di essere sfortunato, pensa un attimo prima ed era tutto tuo, ma ora questa è casa mia. Vattene!> il sussurro raggelante, fece voltare l'uomo con un'espressione turbata, poi prese fiato allargando le narici, quasi dovesse vomitare addosso al nuovo regnante, tutto il suo disprezzo. Con un movimento troppo veloce delle mani, si ritrovò sospeso di qualche centimetro da terra, con le dita che stringevano il gargarozzo, mentre la punta delle unghie penetrò la carne viva, rilasciando un rigolo di sangue.

Con un piccolissimo filo di voce Leopold riuscì solo a mormorare, una frase impercettibile per l'orecchio umano

<Chi sei tu?> lo sguardo era a metà tra il terrore e lo stupore

<Lurido lerciume umano non meriti nessuna considerazione, quando vedrai i tuoi Dei, digli che ti ha mandato Vlad Von Carstein!> la voce raschiava l'anima dell'uomo

Il volto di Leopold ormai era diventata una maschera di terrore, come quelle funerarie di alcune antiche civiltà della Malelande, viste in qualche viaggio di gioventù.

<Dicono che un uomo prima di morire, veda tutta la sua vita passarli davanti. Buffo che io non possa provarlo> sogghignò Vlad. Mentre si avvicinava alla porta finestra della stanza, mantenendo il fratello di Otto a una decina di centimetri da terra con un braccio, mentre con l'altro aprì la porta a vetri e scaraventò giù da balcone l'ingrato Leopold. Nel turbinare di tuoni e lampi, le grida del disgraziato non si sentirono, mentre Vlad rientrando disse alla consorte:

Isabella la cui unica felicità era quella di non aver ceduto il regno allo zio, ma ancora meglio ora che era morto, nessun amore verso i propri parenti, che da sempre odiavano suo padre e di conseguenza lei

Victor Guttman sapeva bene chi aveva visto e incontrato quella notte, doveva documentarsi, del resto aveva ereditato dai suoi predecessori i racconti, i libri sulle civiltà antiche e misteriose che si nascondono nell'ombra del Vecchio Mondo. I passi frettolosi sul viscido selciato, rallentavano il prete, che aveva intenzione di chiudersi in canonica, prima di pensare cosa fare.

<Prete!>

La voce improvvisa, fece scivolare rovinosamente il vecchio uomo, mentre la figura usciva dalle ombre, era Vlad in persona.

<Hai capito? Vero>

<S..s..si! Si ho capito, ma sono solo un vecchio prete..ti prego lasciami vivere, starò zitto> fissando lo straniero negli occhi vuoti.

Il volto di Vlad per un momento accennò un sorriso, mostrando i canini aguzzi, fu un solo attimo,

poi il vampiro si accasciò sul prete succhiandogli la vita. Saziatosi prese il corpo, per farlo consumare dal servitore che conduceva la carrozza. Da quel giorno nessuno vide e sentì parlare più del prete di Sigmar Victor Guttman.

Il vampiro successivamente ritornò nella stanza di Otto, che era stato preparato per la sepoltura dalla servitù, poi si recò nella stanza della figlia, i suoi movimenti erano sempre sicuri come se quegli ambienti li avesse già conosciuti e studiati.

<Scusami Isabella, ti capisco quando dici di non volermi sposare, ma ci apprezzeremo> poi la lasciò solo e questo gli fece guadagnare un piccolo punto in suo favore. Nei giorni seguenti il nuovo Conte allontanò la servitù e le guardie, facendo entrare a palazzo i suoi uomini fidati. Isabella se ne stava sempre in disparte, anche se la donna aveva iniziato a capire che il marito non era solamente un Conte. Lo spiò per alcuni giorni, osservandolo durante i suoi studi magici, osservandone l'incredibile forza e scoprire che in realtà era un vampiro, come quelli narrati dalle leggende, studiate anni prima durante la sua formazione. Un notte Vlad la scoprì dietro una tenda a spiarlo

<Isabella perché ti nascondi dietro la tenda?>

<Marito mio caro è qualche giorno che ti osservo, sono affascinata dal tuo modo di comandare questo regno, ma quello che più mi intriga sono i tuoi poteri, fammene dono, voglio esserti al fianco>

<Non sai quello che chiedi mia cara, ma ne riparleremo un giorno promesso, ora va lasciarmi solo> Vlad era restio a trasformare la bella moglie, quel destino doveva toccare ai suoi futuri discendenti, di mogli ne poteva avere quante ne voleva. Ora il suo più grande pensiero era quello di governare bene la Sylvania, per poi un giorno marciare uomini e non-morti al fianco per reclamare quello che diventerà un futuro regno dei non-morti con gli umani al loro fianco.

L'affinità tra i due sposi crebbe di giorno in giorno, Vlad apprezzava molto la devozione della moglie, mentre lei era sempre più affascinata dal vampiro, soddisfacendolo in ogni cosa. Poi il destino decise di giocare un brutto scherzo e Vlad trovò l'adorata moglie riversa a terra febbricitante, forse l'esalazione di morte dei suoi servitori, forse qualche maledizione oppure il caso, ma la malattia della donna non era spiegabile. Vennero chiamati a palazzo alcuni medici facoltosi che iniziarono a studiare la malattia, ma dopo tre giorni di insuccessi, Vlad entrò nella stanza della donna dichiarando

<Signori! Vi ringrazio dei vostri servizi, questi sono i soldi dovuti, ma ora penserò io a curare mia moglie> in tutta la Sylvania avevano iniziato a spargersi la voce della malattia d'Isabella e quello che non voleva era attirare l'attenzione su di sé.

I medici stupiti non opposero resistenza lasciandolo solamente con un laconico

<In bocca al lupo Conte>

Vlad sentiva la mancanza della donna, cosa mai accaduta in passato, ella calmava i suoi stati d'animo, colmando quel vuoto che sentiva. Forse con lei avrebbe comandato per sempre, del resto non si è mai visto un imperatore senza imperatrice, meglio ancora se vampiro.

Il morso nel collo unì per sempre Vlad a Isabella, mentre la donna moriva nasceva la vampira che avrebbe affiancato Vlad nelle sue scorrerie.

Tratto dalle Cronache dei Vampiri

Ambrous S. anno 1797 C.I.

ARMERIA DEI VAMPIRI

Nome Arma:

BEVITRICE DI SANGUE

Arma	Gruppo	Danno	AC	Ing.	Qualità
Spada	Ordinario	BF+1	-	150	Recupera Ferite, Magica

Storia

Il sangue della vittima rinvigorisce il proprietario

Descrizione

La bevitrice è un'arma a 1 mano, ogni volta che viene brandita dona al possessore un bonus di +1 al BF, mentre ad ogni round si possono recuperare 1D10/2 Ferite.

Nome Arma:

SPADA DELL'EMPIO POTERE

Arma	Gruppo	Danno	AC	Ing.	Qualità
Spada	Ordinario	BF+1	-	150	Magica

Storia

La spada bagnata del sangue nemico, fa ottenere un maggiore controllo sui venti della magia

Descrizione

L'arma ad ogni scontro, fa ottenere al possessore 1 dado extra per il lancio dell'incantesimo, i dadi aggiuntivi rimangono fin quanto l'avversario è in vita. Il dado si ottiene ogni volta che l'avversario viene ferito (il dado è a ferite complessive per scontro e non a ferita singola), quindi i dadi extra possono essere più di uno senza un massimo, tutti valevoli per la maledizione di tzeentch.

Nome Arma:

SPADA DI WALDENHOF

Arma	Gruppo	Danno	AC	Ing.	Qualità
Spada	Ordinario	-	-	150	Magica

Storia

Quest'arma particolare dei cimeli dei signori di Castel Waldenhof, ha trovato in Konrad un degno possessore, in quanto l'arma morde in profondità la carne avversaria.

Descrizione

L'arma quando colpisce provoca oltre al danno calcolato normalmente 1D10/2 Ferite aggiuntive. Inoltre se l'arma viene utilizzata con una seconda arma nella mano secondaria, questa si potrà utilizzare senza malus, sia per colpire che per parare.

Nome Armatura:

ARMATURA DI TEMPLEHOF

Armatura	Gruppo	PA	Fe	Ing.	Qualità
Armatura	Piastre	5	+2	250	Magica

Storia

Quest'armatura magica, si fonde con il possessore donandogli una resistenza altissima

Descrizione

L'Armatura di Templehof, conferisce un bonus aggiuntivo di +5BR (e non PA), inoltre fa guadagnare un bonus alle ferite di +2 (modificare il valore base delle ferite). L'armatura di toglierà alla morte del possessore.

Nome Oggetto:**L'ANELLO DEI CARSTEIN****Oggetto****Gruppo****PA****AC****Ing.****Qualità**

Anello

-

-

-

10

Magico

Storia

Antico cimelio della casata della Sylvania, rende il vampiro praticamente immortale

Descrizione

Indossando l'anello il Vampiro ottiene ogni volta che va in critico la possibilità di effettuare una Prova di Resistenza, in caso di successo recupera 1 Ferita. Se il Vampiro cade per mano di un nemico, con un colpo critico troppo alto, deve lanciare 1D10, se il risultato è 10 (0), il vampiro rimane vivo ma con 0 ferite.

Nome Oggetto:**CALICE DEL SANGUE DI BATHORI****Oggetto****Gruppo****PA****AC****Ing.****Qualità**

Calice

-

-

-

10

Magico

Storia

Si nutre dell'essenza vitale del sangue di tutte le anime passategli attraverso

Descrizione

L'oggetto utilizzabile solo da un vampiro, ad ogni round se riempito di sangue, consente di ottenere 1 Ferita.

Nome Oggetto:**OCCHIO DI SHEERIAN****Oggetto****Gruppo****PA****AC****Ing.****Qualità**

Talismano

Personale

3

-

10

Malus Avversario

Storia

Fu chiamato così in onore di un defunto Stregone di Tzeentch, che lo scoprì saggianone il potere di poter predire, contrastare o evitare, gli attacchi portati dai nemici.

Descrizione

L'Occhio è un Talismano Magico. Chiunque provi a attaccare il possessore del Talismano, avrà un malus del -20%, se chi lo possiede ha il marchio del Dio Tzeentch, il malus diverrà del -30%.

REALIZZATA PER "LA LOCANDA DELLE DUE LUNE"

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

1ª Edizione: FEBBRAIO 2014 Autore: Barani Marco "GOTREK" - gotrek@wfrp.it -

Fonti e Ispirazione: Warhammer "Conti Vampiro", "Sangue di Sigmar"

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