

La Locanda delle due Lune
presenta

Malleus Addenda



Raccolta di Home-Rules



MALLEUS ADDENDA

Regole opzionali per Warhammer Fantasy Role-Play

IL PERCHÈ DI QUESTE REGOLE

Quando si parla di regole opzionali per giochi di ruolo create dai fan personalmente io ho sempre qualche timore. Per eccesso d'entusiasmo si rischia spesso di creare varianti che squilibrano il gioco o verso un iper-potenziamento dei PG o verso l'estremo opposto, cioè regole frustranti e macchinose che tarano visibilmente la giocabilità. In questo caso, però, mi sono sentito di fare un'eccezione (spero gradita e soprattutto utile) perché mi sono trovato di fronte ad una regola di gioco che non mi ha convinto fin dall'inizio. Nonostante quello di Warhammer Fantasy Roleplay sia un ottimo regolamento, le regole che riguardano il combattimento con due armi e la parata non sono a mio avviso valide. Il combattimento con due armi ad esempio è eccessivamente penalizzato. A pag.130 si legge che combattere con due armi non fornisce alcun attacco supplementare, ma semplicemente permette di scegliere con quale arma attaccare; gli autori evidentemente puntavano sulla differenziazione delle armi data dall'introduzione delle varie qualità ma, di fatto, non hanno saputo rendere appetibile questa possibilità. Le armi con la qualità Difensiva (scudino da parata, pugnale da parata, scudo) vengono usate principalmente per parare e anche lo scudino da parata, che potrebbe essere usato per stordire, deve vedersela con un malus del -20% nel Test di AM (a meno di non possedere il talento Ambidestro) oltre al fatto che riuscire a stordire un avversario anche solo decentemente protetto da armatura è difficilissimo. A parte che per scopi difensivi, insomma, l'arma nella mano secondaria non ha attrattive ai fini del gioco (forse fa eccezione la frusta, ma è poca cosa) e si arriva all'assurdo di armi come il pugnale che, per quanto di certo più deboli di una spada, sono praticamente inutili da un punto di vista offensivo. Inoltre viene da chiedersi come sia possibile che in tutto il mondo di Warhammer non esista un solo spadaccino capace di sferrare colpi con entrambe le mani in una stessa sequenza d'attacco, quando questo è possibile nella realtà. Un conto è eccedere in pignoleria (un gioco è sempre un gioco), ma un altro è penalizzare inutilmente i giocatori. C'è poi la questione della parata, che secondo me è ancor più deficitaria. I PG si ritrovano a fronteggiare nemici che arrivano a sferrare anche 5 o 6

attacchi (guardatevi uno dei moduli ufficiali della campagna Il Sentiero dei dannati) talvolta davvero devastanti in termini di danno, per altro, avendo a disposizione solo una parata e una schivata per round! Non solo questo secondo me è ingiusto ma anche sciocco da un punto di vista della simulazione del combattimento; siamo d'accordo che il Vecchio Mondo sia un luogo oscuro e pericoloso, ma rendere le cose difficili ad un gruppo di giocatori non significa renderghele totalmente irrealizzabili. Un PG al massimo può avere 3 attacchi mentre ci sono mostri che da soli possono fronteggiare un gruppo di 5 avversari senza troppi problemi: vogliamo dare una chance un po' più concreta ai nostri eroi? Ispirandomi alla prima edizione del regolamento, che sia per la parata che per il combattimento con due armi risolveva le cose in maniera molto più equilibrata, propongo le seguenti regole opzionali; mi sembra che si integrino bene col gioco e rendano meglio l'idea di un combattimento.

In questo articolo troverete cinque diverse situazioni di gioco per le quali ho sviluppato delle Regole della Casa (da ora in poi RC). L'idea è di realizzare regole semplici che non stravolgano lo spirito del gioco. Eccole di seguito elencate:

- Tirare in Mischia
- Penetrazione speciale per armi da tiro e da fuoco
- Combattere con due armi
- La parata
- Effetti speciali per il lancio degli incantesimi

Le RC numero 3 e 4 sono già apparse sulla fanzine *Anonimagdr* (numero 64 Aprile/Giugno 2009) e sul sito *La Locanda delle due Lune*. Le ripresento in questa sede in versione migliorata: ho ripulito il linguaggio e le ho rese più sintetiche e chiare grazie al loro utilizzo nel gioco e nella pratica. Per chi avesse già letto queste due RC sulle fonti sopracitate sappia che ho adottato quella che avevo chiamato "variante 3" come soluzione unica e definitiva. In chiusura troverete anche una breve appendice su come gestire un combattimento in *WFRP* in maniera agile e dinamica. Ovviamente scegliete voi quali di queste RC utilizzare; potreste trovarle tutte utili oppure usarne solo una o due. Sperando di fornirvi uno strumento valido per le vostre partite, andiamo a incominciare.

TIRARE IN MISCHIA

La regola del tiro in mischia in *WFRP* è molto semplice e facile da ricordare, ma può non piacere a causa della grossa penalità che dà ai tiratori alle prime armi e per via della sua scarsa adattabilità a situazioni diverse. Ve la sentireste, come Adg, di dare la stessa penalità di tiro in mischia ad un arciero che spara ad un umano coinvolto in una mischia con altri umani e ad un gigante che sta combattendo con i vostri alleati nani? Forse no. La seguente RC in realtà è molto semplice però anche un pò più precisa sul tiro in mischia.

Quando si spara in una mischia l'impresa è sempre passibile di una penalità solo che bisogna distinguere tra le possibili dimensioni del bersaglio. Avversari più piccoli sono più difficili da individuare nella calca di un combattimento mentre quelli più grossi sveltano spesso sugli altri combattenti offrendo bersagli più facili. Seguite dunque la seguente indicazione quando vi trovate a sparare in mischia:

- avversari di taglia umana o inferiore -20% all'AB di chi tira
- avversari più grandi -10% all'AB di chi tira

Tiro Esperto

Forse desiderate spingervi un passo più avanti. Perché l'esperienza di un arciero non dovrebbe influire sulla sua capacità di tirare in mischia senza colpire i propri alleati? Se volete, quindi, applicate anche la seguente RC. La penalità alla AB per il tiro in mischia non si applica se nella mischia sono coinvolti un numero di combattenti (escluso il bersaglio) uguale o inferiore alla prima cifra del valore di AB di chi spara.

ESEMPIO: il mio arciero ha 75% di AB, deve sparare a un orco circondato da 7 guerrieri in una mischia (totale 8 combattenti) quindi non subisce alcuna penalità. Se avesse avuto AB 12% per non avere penalità avrebbe dovuto sparare ad un orco impegnato con un solo avversario. Per valori inferiori al 10% l'unico modo per non avere penalità è mirare a qualcuno che non sia in mischia.

Fuoco Amico

Se desiderate simulare la possibilità di colpire accidentalmente un vostro alleato mentre sparate in una mischia fate così. Se il vostro test in AB fallisce e i dadi indicano due numeri doppi allora non solo avete mancato il bersaglio principale ma avete addirittura colpito un vostro alleato. Se gli alleati in mischia sono più di uno decidete quale avete colpito per sbaglio con un ulteriore tiro di dado. *ESEMPIO: sempre il nostro arciero da 75% di AB deve tirare in una mischia dove sono coinvolti tre suoi alleati contro 5 goblin. Tira i dadi ma realizza un 88%! Non solo ha mancato il goblin che voleva colpire ma ha inavvertitamente colpito un alleato; ma quale dei tre? Molto semplice assegna ad ognuno di essi un numero da 1 a 3, tira 1d3 e il gioco è fatto.*

PENETRAZIONE SPECIALE

La seguente RC è stata pensata per riequilibrare un divario tra armi da mischia e armi da tiro che già sussisteva nella prima edizione e che continua ad esserci in *WFRP*. Le armi da tiro e da fuoco non aggiungo il BF al danno ma semplicemente un modificatore fisso; questo procedimento in realtà rende queste categorie di armi meno competitive rispetto a quelle da mischia che hanno più probabilità di oltrepassare le armature. Eccovi il modo per renderle più pericolose e più fedeli alla loro fama di armi capaci di penetrare anche le protezioni più solide; si tratta di una semplice modifica alla regola della Furia di Ulric.

ARMI DA TIRO (solo archi e balestre) & ARMI DA FUOCO: con questa categoria di armi quando un giocatore realizza un 10 nel lancio per il danno, realizza un colpo critico; a questo punto il giocatore non deve tirare per colpire di nuovo in AB (come invece farebbe normalmente con altre armi, secondo le regole base della Furia di Ulric); in funzione dell'alta capacità di penetrazione di queste armi, infatti, ha realizzato una *penetrazione speciale*. Ciò significa che la Furia di Ulric è automaticamente confermata e tirerà ancora per il danno, senza dover ripetere il test in AB. Se il risultato è nuovamente un 10 potrà tirare di nuovo per il danno. Si continua così finché non si ottiene un risultato diverso da 10.

Considerate che in questo esempio che segue il nobile Sieger usa una pistola che ha come capacità speciale l'essere "Da Impatto". Dunque tira 2d10 anche per confermare la Furia di Ulric.

ESEMPIO: il nobile Sieger è armato di pistola e vuole sparare ad un bandito che si sta avvicinando alla sua carrozza. Tira per colpire e centra il bersaglio: tira per il danno e ottiene un 7 e un 10. Splendido! Metterà a segno un colpo particolarmente brutale. In base alla Penetrazione Speciale non deve tirare per colpire di nuovo (seguendo le normali regole della Furia di Ulric). Quindi va a lanciare direttamente altri 2d10 un 4 e un 10! Tira ancora 2d10 e ottiene un 3 e un 7, peccato la serie fortunata si è interrotta: il danno totale dai tiri di dado è 10+10+7 al quale si aggiunge il danno 4 della pistola. In tutto ben 31 danni! Un bandito in meno a cui pensare....

COMBATTERE CON DUE ARMI

Nel manuale base si specifica che combattere con due armi non fornisce alcun attacco supplementare e viene poi fornita la lista di armi che possono essere tenute senza problemi nella mano secondaria. E' possibile semplicemente fare uno degli attacchi a disposizione con la seconda arma (magari per sfruttarne le capacità speciali) con un malus del -20% in AM a meno che non si posseda il Talento Ambidestro (p. 130). *La RC qui proposta, invece, prevede che quando un personaggio combatte con due armi possa decidere di convertire la parata gratuita a cui hai diritto (vedi p. 130 manuale base) in un attacco supplementare e gratuito da effettuare, con*

l'arma nella mano secondaria, al tuo turno di iniziativa: in pratica ha la possibilità di scegliere in che modo spendere questa Azione Gratuita, se in un attacco o in una parata: rimane il malus del -20% in AM sempre annullabile con il Talento Ambidestro. Non tutte le armi, però, possono essere tenute nella mano secondaria, quelle consentite sono: pugnale, arma a una mano, pugnale da parata, scudino da parata, spezza spada, scudo, frusta. Nella mano primaria si può impugnare qualsiasi arma non sia a due mani.

PARATA

Un personaggio può convertire un qualsiasi numero dei suoi attacchi (anche tutti) in un equivalente quantitativo di parate. In un round quindi possono tentare di parare tanti colpi quanti sono loro Attacchi, ma ogni parata che tentano (sia esse dunque fallita o andata a buon fine) cancella un Attacco.

- Per parare si deve impugnare un'arma o nella mano primaria o nella secondaria. Le parate infatti riguardano l'abilità dello schermidore nell'usufruire delle armi tanto per l'attacco quanto per la difesa.
- Le parate che si guadagnano con questa RC possono essere utilizzate in ogni momento del round, sia che il personaggio non abbia ancora agito sia che lo abbia già fatto. In questo secondo caso, al suo turno, il personaggio dovrà dichiarare quanti dei suoi attacchi vuole tenere "in serbo" per convertirli in parate; sempre che gli siano rimasti attacchi da convertire. Un attacco "tenuto in serbo" per essere convertito in parata che non venga usato entro la fine del round di combattimento va considerato perduto irrimediabilmente (il vostro PG si è tenuto in guardia ma non è arrivato nessun colpo...è la controindicazione della difesa).
- Tali attacchi convertiti in parate sono da considerarsi come Azioni gratuite, vere e proprie Reazioni.
- Anche i lanciatori di incantesimi (arcani e divini) possono usufruire di questa RC se hanno un arma con cui pararsi.
- Se state utilizzando anche la RC precedente sul combattere con due armi, sappiate che non è mai possibile convertire in parata l'attacco extra dato dall'avere un'arma ulteriore nella mano secondaria.
- L'azione *Attacco Fulmineo* può essere utilizzata anche con meno attacchi rispetto a quelli totali. *ESEMPIO: un Assassino che abbia 3 attacchi al suo turno può tenere in serbo un attacco come parata e utilizzare i restanti 2 attacchi in un Attacco Fulmineo.*
- A questi attacchi convertiti in parate si può aggiungere l'eventuale parata come *Azione Gratuita* data da scudi o armi tenute nella mano secondaria prevista dal regolamento ufficiale a p. 130 del manuale base; questa parata, che è una *Azione Gratuita*, non può mai essere convertita in attacco.

La regola che non è mai possibile cercare di parare o schivare più di una volta lo stesso colpo rimane invariata.

Cambiamenti alle regole ufficiali: con questa RC sulle parate si rendono necessari due cambiamenti alle regole ufficiali.

1. il talento *Parata Fulminea* con questa RC esiste ancora ma è modificato. Personaggi che abbiano questo talento e che utilizzino armi a due mani possono contare su una parata aggiuntiva come *Azione Gratuita*, proprio come se avessero un'arma da parata nella mano secondaria. Questa nuova versione di questo talento funziona esclusivamente con armi a due mani.

Evidentemente adesso potete eseguire più di una parata all'interno di un solo round.

Utilizzo dei Punti Fortuna: Il regolamento di *WFRP* prevede che si possano usare i Punti Fortuna per infrangere il limite di una parata e una schivata a round: ovvero spendendo un Punto Fortuna si guadagna una parata o una schivata extra. Tale possibilità rimane valida anche per quanto riguarda questa RC e a questo punto ci si può domandare se non si rischi di fornire troppe parate ai giocatori. A pensarci bene, a mio parere, la risposta è no per tre motivi: il primo riguarda il fatto che i Punti Fortuna sono in numero limitato e dipendenti dal numero di Punti Fato. Il secondo è che i giocatori, avendo un sistema di parate più equo, sceglieranno di destinare i loro Punti Fortuna per altri usi (aggiungere 1d10 all'Iniziativa o ritirare un Test di Abilità o di Caratteristica). Infine ho trovato anche una motivazione più "ruolistica": non è molto più avvincente amministrare attivamente le capacità militari e schermistiche del proprio PG piuttosto che pensare che riesce a fare più di una parata a round solo grazie....al fattore c.o?

Le Armi Naturali: per le creature che possiedono il Talento Armi Naturali non valgono né la RC sul combattimento con due armi né la seguente RC sulla parata. In poche parole un Drago, che ha gli artigli a tutte le zampe, non usufruisce dell'attacco in più come chi combatte con due armi e non può cambiare uno o più dei suoi attacchi in parate; queste infatti sono prerogative della scherma non consentite a chi utilizza armi naturali come gli artigli, appunto, o in genere a chi lotta mani nude (vedi i pugni poderosi degli Uomini Albero, che sono anche quelli armi naturali).

UN ESEMPIO DI COMBATTIMENTO

In questo esempio si applicano sia la RC sul combattimento con due armi sia quella sugli attacchi convertiti in parate.

Thule, un'assassina, si ritrova intrappolata in un vicolo di Nuln a dover combattere contro un sergente e due soldati della guardia cittadina. Le guardie sono tutte armate con spada e scudo e rivestite di armatura completa di maglia: il sergente può fare due attacchi per round mentre le guardie uno soltanto. Thule combatte con spada e pugnale e si protegge il corpo con un'armatura completa di

cuoio: può fare fino a 3 attacchi per round e possiede il talento Ambidestro.

Si tira l'iniziativa e il risultato è il seguente: primo il sergente, seconda Thule, ultime le due guardie.

Il sergente decide di compiere un'Azione di Attacco Fulmineo sferrando due colpi di spada contro la criminale.

Il primo va a segno e Thule tenta di schivarlo ma non riesce; il sergente le infligge una brutta ferita. Non è un buon giorno per l'assassina perché anche il secondo attacco del sergente va a segno e Thule decide che è meglio cercare di bloccarlo: utilizza quindi il pugnale che ha nella mano sinistra per tentare una parata come Azione Gratuita (come da manuale base) e stavolta intercetta il colpo. A questo punto tocca a Thule che potrebbe usare un'Azione di "Attacco Fulmineo" spendendo tutti i suoi 3 attacchi ma preferisce essere prudente. Opta quindi per tenersi "in serbo" due parate con la spada che tiene nella mano primaria (la destra) quindi con una Mezza Azione decide di Mirare (guadagnando un bonus del +10% in AM) e con la Mezza Azione che le rimane sferra un fendente di spada al sergente ferendolo ad un braccio. Essendo abile nel combattimento con due armi prova a colpire il sergente anche con l'attacco gratuito fornitole dal pugnale nella mano sinistra: il colpo va a segno ma stavolta è il sergente a parare col suo scudo. Adesso tocca alle due guardie: entrambe spendono Mezza Azione per Mirare e Mezza Azione per un Attacco Standard contro Thule. Entrambi i colpi riescono, ma Thule si è tenuta in serbo due attacchi, che non ha fatto precedentemente, per convertirli in parate (come Azioni Gratuite). L'assassina tira due volte i dadi per pararsi e in entrambi i casi riesce a sottrarsi al morso delle lame avversarie. Inizia il secondo round di combattimento e Thule, dentro di sé, ringrazia silenziosamente Khaine per averle ispirato tanta prudenza!

"EFFETTI SPECIALI" PER GLI INCANTESIMI

In alcune situazioni un mago può decidere, con questa RC, di manipolare i Venti della Magia in modo tale da modificare gli effetti dell'incantesimo che si appresta a lanciare. Aggiungendo un Dado Penalità al proprio Tiro per il Lancio per ogni effetto che vuole aggiungere. Il Dado Penalità è un d10 aggiuntivo che non conta né per determinare il fallimento automatico né per la Maledizione di Tzeentch o per l'Ira Divina: semplicemente si sottrae il suo risultato dal totale realizzato dal giocatore per il Lancio (con il pericolo di fallire l'incantesimo). Il mago in questione può tentare di realizzare uno o più dei seguenti effetti speciali per il suo incantesimo. Gli effetti 5 e 6 possono essere anche cumulati (ovviamente questo implica un aumento dei Dadi Penalità):

Lancio Veloce: riduci il Tempo di Lancio di un incantesimo. Quando è indicato in ore o minuti si dimezza (per eccesso), se è indicato in azioni si riduce di una Mezza Azione. Un Tempo di Lancio di Mezza Azione non può essere dimezzato o azzerato in alcun modo.

Gittata: raddoppi o dimezzi (per eccesso) la gittata dell'incantesimo

Durata: raddoppi o dimezzi la durata (per eccesso) dell'incantesimo

Danno: Aggiungere la propria caratteristica di Magia al danno dell'incantesimo

Magnitudo: dai una penalità del -10% alla Prova in Volontà del bersaglio per ogni incantesimo che prevede la possibilità di resistergli

Resistere alla Follia: se un incantesimo si risolve in un fallimento automatico, ottieni un bonus di +10 nella Prova di Volontà contro la Follia.

Per attivare uno di questi effetti il giocatore deve prima di tutto dichiarare la sua intenzione di tentare. Il giocatore può anche provare ad attivare più di un effetto per lo stesso incantesimo, o lo stesso effetto due volte: ovviamente la Difficoltà di Lancio aumenta di 10 per ogni effetto scelto. E' possibile anche utilizzare normalmente l'azione di Incanalare.

Esempio: il mago umano Tilas affronta uno sciamano goblin. Tilas, nell'ordine di iniziativa è prima del goblin. Al primo round l'umano decide di Attendere (mezza azione) per vedere cosa fa il goblin: quest'ultimo vuole lanciare un dardo magico a Tilas e riesce nell'intento. A questo punto il mago umano decide di usare la sua mezza azione che aveva tenuto in serbo con l'azione Attendere e tenta di lanciare rapidamente l'incantesimo Dissolvere per contrastare il dardo che sta per colpirlo. Normalmente Tilas non potrebbe fare questo dato che Dissolvere richiede un Tempo di Lancio di un'Azione Intera; dichiara però di voler provare a lanciare tale incantesimo nella metà del tempo normalmente necessario. Tilas ha Magia 2: tira due dadi più un Dado Penalità per l'effetto scelto. Con i dadi di Magia realizza un 7 e un 8 per un totale di 15: Dissolvere ha una Difficoltà di Lancio di 13 quindi sarebbe riuscito nell'intento! Il giocatore di Tilas deve, però, tirare anche un Dado Penalità; realizza un 8 e quindi non riesce a lanciare l'incantesimo in meno tempo ($15 - 8 = 7$). Il risultato del Dado Penalità non conta ai fini della Maledizione di Tzeentch.

Nota: questa RC è una mia interpretazione di una soluzione presentata su *Liber Fanatica vol.II - The Perilous Art*, scaricabile da www.liberfanatica.net.

APPENDICE: condurre un combattimento e non contrarre mutazioni del Caos

Come conclusione vorrei proporvi alcune possibili linee guida per condurre i combattimenti in Wfrp. L'idea di base è che il combattimento sia dinamico e cruento in perfetto stile Warhammer, ovvero senza le lungaggini che abbiamo imparato a conoscere in questi anni giocando a D&D 3^e-4^a ed. Questo spirito di gioco agile e altamente drammatico non sarà cosa nuova per coloro che hanno giocato al mitico Martelli da Guerra ma ho

notato, frequentando i forum, che viene molto poco naturale in questi anni di battlemaps e miniature. Ricordate che il regolamento di un gdr non deve ricreare alla perfezione la fisica del mondo reale: questa è un'impresa persa in partenza che ha prodotto già fin troppi soporiferi manuali pieni di statistiche e tabelle. Se qualcosa non è contemplato nelle regole cercate sempre la soluzione più lineare e semplice, magari parlandone con tutti i membri del gruppo di gioco.

Con l'intento di mantenere vivo lo spirito che ha fatto di questo gdr uno dei più divertenti ed apprezzati di sempre, ecco il mio contributo:

1. *Non usate mappe tattiche!* Lo stesso regolamento ufficiale di WFRP presenta la possibilità di usare miniature e mappe tattiche soltanto come opzionale, in una colonna in grigio a p. 127 del manuale base. Al massimo realizzate uno schizzo su carta dell'area di combattimento, descrivete la situazione ai giocatori e di volta in volta, quando ve lo chiedono, comunicate cosa possono o non possono fare: WFRP non è fatto per combattimenti da 40 minuti a serata.

2. *Usate con accortezza la regola della Morte Istantanea.* E' inutile tenere conto di tutti i critici e dei loro effetti su tutti gli avversari dei vostri giocatori. Già con 5 mutanti da gestire vi ritroverete ad avere l'emicrania senza che questo sia servito a far divertire di più i vostri giocatori. A loro importa veramente passare 20 minuti in più a

tirare dadi per amore di precisione sugli effetti dei critici, contro dei gregari? Pensateci. In questo caso vengo-
no in soccorso le regole ufficiali con la possibilità della Morte Istantanea, chiaramente spiegata a p. 133. Vi consiglio di applicarla a tutti quei png e a quegli avversari che, nell'economia della vostra avventura, non sono altro che comprimari, gregari di secondaria importanza o carne da cannone. Applicherete, invece, normalmente i critici a tutti quei png di rilievo destinati a rappresentare una sfida significativa per i vostri giocatori ai fini della storia che stanno vivendo. *Es:* Il capo dei cultisti di una setta di Nurgle e la sua guardia del corpo personale sono dei png importanti, con i quali applicherete i critici in maniera dettagliata; ma i venti sgherri del capo che fanno da sentinelle nel covo del culto sono da trattare con la Morte Istantanea.

3. Quando vi trovate in combattimenti che coinvolgono molti elementi anche gestire il semplice *ordine di iniziativa* può essere un problema. Consiglio di sfruttare l'opzione dell'iniziativa di gruppo come è spiegata a p. 125 del manuale base.

4. Infine se tutte queste RC e indicazioni aggiuntive vi sembrano inutili e non amate l'idea di dovervi affidare a delle produzioni non ufficiali fate una cosa molto semplice; rifiutate qualsiasi regola della casa e applicate con fermezza e senza stravolgimenti soltanto le regole ufficiali: penso che vi divertirete ugualmente!

Copyright © Mike Tyson (Francesco Felici) per La Locanda delle due Lune

Impaginazione di dottwatson

L'immagine di copertina è di Luna d'Ecate

L'immagine di Sfondo è di Luna d'Ecate per La Locanda delle due Lune

Sito: <http://www.wfrp.it> - Forum: <http://www.wfrp.it/forum>

Prima Pubblicazione: Maggio 2009 - Seconda Pubblicazione: Gennaio 2013

Questa è una espansione per WFRP non ufficiale e non è supportata in alcun modo dalla Games Workshop Ltd.