

Liber Mutatio



Di Moreno Pedrinzani (moren88@hotmail.com)

Per informazioni, commenti, opinioni e quant'altro:

LudoLega Lucchese

gidierre@ludolega.it
www.ludolega.it

Vieni avanti piccolo uomo, tu che hai l'anima rinchiusa nella tua assurda prigionia di carne, non immagini neppure quanto empio potere scorre nel mio corpo torturato, quanti oscuri riti compiono le mie avvizzite mani gesticolando in ampi gesti intrisi di mistero, quante indifese vittime sono state immolate agli Dei tramite la lama del mio pugnale rituale e quanti sono quelli caduti in battaglia sotto la lama della mia potente spada. Ma cosa vuoi saperne tu della vita? Piccola e insensata creatura, burattino degli Dei... cosa vuoi saperne tu del Mutamento?

- Kaa'zed Dorastur Hoogaf, Lord del Mutamento e Condottiero delle orde Kurgan dell'Est.

I mutanti nell'Impero

Di Otto Von Bertold, dotto studioso di Nuln,

Dopo legale interrogatorio e processo dalla corte marziale dei "Templari di Sigmar", rivelò dopo due giorni di pressioni i suoi contatti coi mutanti, le sue azioni oscene di demonologia e i suoi empî riti, dichiarato Arcieretico e scomunicato veniva giustiziato sul posto, che la sua anima sia per sempre dannata come lui stesso è stato in vita.

Spesso la gente non ne vuole parlare, argomenti tabù, argomenti terribili che attirano troppo l'attenzione dei servi dei poteri perniciosi e dei cacciatori di streghe, tutti sanno, ma poco ne



parlano; il fenomeno dei mutanti è oltremodo diffuso in tutto l'Impero, la gente comune non si aggira nei boschi o nei luoghi non urbanizzati durante la notte, contadini nelle valli giurano di sentire i grugniti di tribali creature che vivono nelle tenebrose foreste imperiali, pochi fanno distinzioni, ma le creature che strisciano nei boschi non sono solo mutanti, il fenomeno degli Uomini bestia è completamente a parte se ben spesso correlato. Ci sono varie ipotesi sulla nascita e sul proliferarsi di queste creature oscene, tutti ben sanno che se in una famiglia un bambino nasce corrotto è bene bruciarlo immediatamente per non attirare le inquisitorie attenzione della chiesa di Sigmar, ma molti genitori, mossi da materna pietà, abbandonano semplicemente i loro

figli sperando per loro un futuro migliore; non c'è dubbio che i gruppi e le grandi famiglie di mutanti che già abitano nei boschi considerino quei reietti come loro figli, loro simili, non esiteranno ad allevarli, nutrirli e dargli un'educazione profondamente anti-imperiale, perché è questo che i mutanti sono, poveri sfortunati, frustrati storpi e reietti che odiano la società che non li ha accolti. I Mutanti vivono alla stregua di bestie (anche se fonti narrano che nelle foreste maledette di Drakwald ci siano città di mutanti ben organizzate ed evolute) e non sono mai una minaccia per gli eserciti imperiali, piccole bande di predoni a volte derubano villaggi o li attaccano solo per odio e sete di sangue, si narra che alcuni mutanti siano dediti a sacrifici e cannibalismo ma niente è stato dato per certo, si sa però che adorano oscuri Dei banditi nei paesi civili, Dei che non sono altro che le più elementari forme dei sentimenti umani, ma non mi soffermerò troppo su queste scabrose storie, in quanto parlarne è reato per la chiesa. Le bande di mutanti, spesso guidati dai loro "capi" scelti seguendo un ragionamento diretto e brutale: La legge del più forte, sono sempre individui loschi e dediti a pratiche torbide, si narra che nel nostro benamato Impero negli scantinati di nobili ville a segrete stanze dei sobborghi poveri si annidino sette adoranti gli Dei oscuri, probabilmente scendono a patti coi mutanti del bosco, scambiandosi: informazioni, favori, materiale compreso armi, naturalmente i "Magister", così si chiamano i capi delle sette, hanno il loro tornaconto, non si escluda che possano guidare e comandare dall'alto gruppi di mutanti sbandati dei boschi, ogni Magister è anche un possente mago, infatti io credo che l'inquisizione debba osservare più le file dei maghi nei collegi e non terrorizzare noi letterati ed intellettuali che abbiamo solo sete di conoscenza, andando oltre il fenomeno mutanti sta diventando molto pericoloso e costoso, tutte le più grandi strade imperiali devono essere osservate continuamente da guardiavia a cui non bastano già i banditi comuni, vengono spesso aggrediti e disturbati da queste viscido creature desiderosi di assaltare carri e viandanti per derubarli, rapirli, mangiarli o semplicemente ucciderli, infatti i guardiavia si fanno sempre più rari e sempre meno sono gente comune e onesta, ma il mio intento non è disquisire sulla politica dell'Impero, bensì discutere di queste tristi creature. Le mutazioni sono molte, varie e terribili, alcune "utili", altre impeditrici; io amo dividerle in due grandi categorie: visibili e nascoste, certo che un braccio tentacolare è più visibile di un malsano occhio che spunta dall'epidermide sul petto (Prego i miei lettori di scusarmi per la cruda schiettezza delle mie affermazioni ma è bene essere realisti e rendere l'idea su questi fatti.) le mutazioni sono doni per i mutanti stessi, a volte un braccio rattappito o dei bubboni sono per loro segni degli Dei, segni di benevolenza. Questa follia collettiva si può misurare solo in base all'ignoranza dilagante fra le creature stesse e una bassa capacità di ragionamento data dai poteri mutageni stessi, la creazione dei primi mutanti è tutt'oggi ignota ma tutto dovrebbe avere a che fare con i poteri che vengono da nord o con una strana pietra vietata nell'Impero, chiamata spesso Bonapietra o malapietra, due nomi contrastanti come lo sono i suoi effetti, pur ridare la vista ai ciechi, trasformare l'acqua in vino, il piombo in oro... o pur far semplicemente esplodere gli essere viventi al solo contatto con la carne viva o i più sfortunati renderli oscenità mutanti, non mi stupisce che questa pietra sia così ricercata sebbene rara, anche in molti rituali viene utilizzata in minima parte e, malgrado la chiesa anni e anni addietro ne raccolse molta per rinchiuderla per l'eternità, nell'Impero c'è e sempre ci sarà, si crede che questa verde e pulsante pietra sia spesso utilizzata per progredire a livello del mutamento di un essere con risultati eclatanti ma come sempre, certezze non ve ne sono. Per finire questo corto trattato che non è che un prologo della mia futura vera e propria opera che studierà da vicino i fatti riguardanti queste creature voglio solo sperare che questo libro non sia come molti altri: censurato e messo al bando, io ho solo voluto scoprire il nemico, scoprire l'oscuro per il bene stesso dell'Impero, gli uomini intelligenti e volenterosi mi avranno a capire.

I mutanti al di fuori dell'Impero

Di Heinrich Von Heimburg Generale dell' VIII esercito imperiale di Middenheim, vittorioso nel respingere le ultime invasioni dal freddo nord.

Dopo tre mesi di ininterrotte battaglie dove fu ferito svariate volte, il generale Von Heimburg fu dichiarato pazzo per le sue dichiarazioni folli racchiuse perlopiù in questo scritto, si evince che il generale fosse anche uno studioso di popoli lontani da queste righe allucinanti. Rinchiuso per pietà nel manicomio di Altdorf da un anno li risiede.



I loro neri e rossi stendardi garrivano al vento, coperti da rune serpeggianti, imbrattati di sangue e addobbati con feticci prelevati agli uomini dell'impero; avanzavano senza mantenere precisi ranghi, le loro armi erano tutte diverse e personali così come le loro armature e le loro vesti, ciò che accomunava quegli uomini era un fisico prestante e lunghe barbe chiare tipiche dei popoli nordici, fra di loro non vi erano vecchi o veterani, la giovane età di ogni membro di quelle bande di possenti faceva presagire una cultura guerriera, di morte rapida. I loro capi portavano enormi

armature a piastre e pesanti pellicce di pelo ispido e arruffato, tutti avanzavano urlando le loro litanie di guerra, dovetti calmare i miei uomini alla sola vista del lontano nemico, ma sapevo che presto i nervi non avrebbero retto, sì, io sapevo, che più si avvicinavano e più si notavano particolari prima sfuggiti, i tocchi corruttori, i marchi degli Dei, le mutazioni, il terrore di ogni mortale sano di mente. Ma non voglio certo fare il resoconto di questa battaglia, una delle tante che ho vinto per l'impero grazie alla mia abilità tattica e al coraggio dei miei soldati; scendendo in battaglia con questi popoli voglio solo descriverne le abitudini e le peculiarità, avvertendo l'Impero di questa minaccia enorme ed inarrestabile, mostri troppo corrotti, un giorno non riusciremo a fermarne la continua avanzata. Ho visto schiere e schiere di questi barbari, sembrerebbe che tribù differenti siano votate a divinità differenti, ho dovuto combattere contro poderosi uomini le cui carni erano profondamente incise con rune di guerra, le cui barbe erano imbrattate di sangue e i loro occhi bianchi e vitrei lasciavano presagire una furia cieca, ho affrontato tribù che portavano con se legati a possenti catene schiere di "cani" se così possiamo chiamare osceni ibridi tra cani e lupi, grandi due volte un uomo con la pelle lacerata da spine ed escrescenze ossee date dal mutamento, con questi esempi voglio far comprendere che non abbiamo a che fare con uomini, ma con mostri; passiamo oltre perché quello che a me interessa sono le ibridazioni fisiche di quegli osceni. Dopo molte battaglie ho ordinato ai miei uomini, sotto consiglio dei preti, di bruciare le carcasse dei barbari, io stesso avvicinandomi ho visto persone che facevano rabbrivire anche da decedute, corpi di barbari con orrende triplici braccia che spuntavano dalle spalle, alcune rachitiche e piccole altre poderose, barbari le cui mani non erano più umane ma tentacolari e viscide oppure finivano con piccole teste ghignanti, pochi soldati rimanevano stabili a queste visioni, alcuni gridavano senza più smettere altri vomitavano o fuggivano. Si sa che in queste società è normale nascere mutati, anzi è meglio, chi è più mutato ha più benevolenza dagli Dei ed è superiore, durante i miei viaggi a Norsca, paese barbarico, ma non poi così ostile, sono riuscito a parlare con alcuni abitanti accompagnato da studiosi che sapevano la lingua; sono riuscito a capire che Norsca è sotto uno strano influsso che rende la terra e gli uomini deformi, loro sono felici di ciò, considerano gli uomini del sud dei pezzenti, dei deboli. Malgrado a Norsca la società è sviluppata con un'impronta pseudocivile sono arrivato a comprendere che nei loro boschi gelati si annidano bestie ancora più orribili di quelle che si trovano nell'impero e loro li trattano come essere sacri, spesso gli portano sacrifici e cibo, una totale follia. Ho sentito qualcosa a riguardo anche di riti ed ascensioni, patti con demoni e cose ancora più oscure per riuscire a raggiungere un livello di mutazione tale che concede il potere, molti di questi campione assetati di potere finiscono la loro vita o sul campo di battaglia o distrutti e massacrati dalle loro mutazioni che spesso li rendono simili a bestie inumane, incapaci di guidare un esercito o una banda, con gli eserciti del nord ho visto anche varie forme di queste mostruosità,. Ammassi di carne pulsante fusi con roccia e ferro che emettevano grida risuonanti e protendevano le loro numerose mani artigliate verso di noi, potrei dedurre che siano il risultato di un uomo caduto nella follia del mutamento, a volte si possono intravedere ancora tristi occhi umani nella carne di questi esseri che rivelano un'anima dannata. In questo breve scritto voglio enunciare solo che per l'Impero è un periodo buio, ho visto troppe situazioni orribili che non faranno dormire la notte me e i miei soldati, ma non rimpiango niente, l'ho fatto per salvare la mia patria, ma fra molti anni quando ancora tutte le tribù si riuniranno, riusciremo a resistere? Riusciranno semplici uomini a fermare demoni e bestie? Io temo di no, che Sigmar mi perdoni per le mie parole temo che l'Impero non resisterà a lungo perché è a che fare con creature troppo soprannaturali, con gli ancestrali poteri stessi del male, e non ci sarà più nessun Magnus il Pio che lo salverà, cadremo tutti nell'oblio, la lotta contro l'oscurità è persa in partenza, che Sigmar accolga le nostre anime.

Le Mutazioni



Rudolph non vedeva più niente, buio, solo buio, sentì tutti i suoi muscoli esplodere come presi da crampi; forse urlò ma i suoi sensi uditivi erano minimi, gli pareva di essere sdraiato in fondo a un lago, gli sembrava di morire. Pian piano i sensi tornarono e riusciva a vedere il cultista davanti a lui, fermò che lo osservava con sguardo ghignante, voleva rialzarsi prendere la sua mazza che gli era scivolata vicino ed ucciderlo, appena si tirò su ricadde profondamente mentre il clangore metallico del suo elmo risuonava per la stanza dal pavimento marmoreo, i sensi si annebbiarono di nuovo ma era cosciente, davanti se vide solo buio, e una luce rossa che sempre più si avvicinava chiamandolo per nome e sussurrando frasi incomprensibili, quando gli fu vicina la vide, vide il tocco corruttore, volti demoniaci, mani artiglianti, scene di orribile violenza, Rudolph perse i sensi mentre i mistici poteri dello stregone stavano mutando la sua forma mortale per portarlo in un gorgo di dannazione.

-Frammenti di morte di un cercatore di fortuna nell'Impero.

Si può incorrere nelle mutazioni in molteplici modi diversi, al contatto con la malapietra, tramite arcane magie, tramite oggetti maledetti, semplicemente nascerci o vagare troppo a lungo per i territorio maledetti delle steppe del nord sotto l'influsso del caos. Incorrere in mutazioni non è un'esperienza piacevole e spesso porta al disagio se non alla morte, le mutazioni non hanno niente di razionale, questo deve essere

chiaro fin dall'inizio e se vedete un essere molto mutato, abbiate paura, perché deve aver resistito veramente tanto. Le mutazioni avvengono in ogni luogo del mondo conosciuto e possono avere qualsiasi forma ed aspetto, la fantasia caotica è veramente grande. Quando i demoni ebbero accesso al mondo, la terra tremò e si liberarono altre forme: I Demoni, e con loro i venti della magia, gli influssi del caos. Alcune razze sono più resistenti al mutamento, come ultime creazioni degli antichi: Ogri e Halfing sono maledettamente duri da mutare sebbene non scampino del tutto al tocco del caos. Le mutazioni non si limitano al fisico, la mutazione può essere mentale, può colpire i sensi, può manifestarsi a volte come una malattia, non esistono due mutazioni uguali, simili, ma non identiche, spesso cercare di estirparle non è una cosa buona, oramai il seme del mutamento è intriso nella persona e se non morirà per l'amputazione potrebbe comunque tornare fuori in qualche modo. Le mutazioni potrebbero fornire anche poteri mistici e magici, e magari anche condizioni mentali. Le mutazioni sono divise in categorie: Quelle base e le quattro più piccole dedicate alle divinità. Dobbiamo ricordare che la perdita di bellezza va vista da parte delle persone normali, i mutanti fra loro non hanno un senso estetico "umano".

1 Abitudine alimentare

Il soggetto presenta un'abitudine alimentare impropria o malsana, il suo stomaco muta in modo da digerire solo quel tipo di cibo o elemento, ingurgitare altre cose causerà vomito e rigetto.

Tira 1d20 per vedere l'abitudine alimentare del soggetto.

- 1: Onnivoro (normale)
- 2-3: Carnivoro
- 3-4: Erbivoro
- 5: Vampiro
- 6: Pietre e metalli
- 7: Carne di un particolare essere da cui si sentirà attratto
- 8: Pianta specifica da cui si sentirà attratto
- 9: Legno
- 10: Solo unghie e peluria organici.
- 11: Solo liquidi
- 12: Solo un liquido specifico
- 13: Carni di 1d4 particolari esseri
- 14: 1d4 particolari piante
- 15: Cannibalismo
- 16: Solo 1d4 liquidi specifici
- 17: Solo membri umanoidi di una razza specifica
- 18: Solo membri umanoidi di 1d4 razze specifiche
- 19: Solo se stesso
- 20: Capacità di mangiare e digerire tutto

2 Agile

Il soggetto presenta una agilità fuori dal normale, i suoi riflessi sono scattanti e pronti e i suoi muscoli più potenti guadagna un +10% a tutte le prove di: Schivare, Acrobazia, nuotare, correre, velocità di mano, scalare e saltare .

3 Albino

Il soggetto diventa albino, i suoi occhi chiari, la pelle e i capelli bianchi; molto sensibile ai raggi solari sia nella vista sia per via di ustioni, avrà un -10% a ogni azione durante sole forte e l'esposizione ai raggi gli causerà disagio, o in un deserto e simili anche seri danni.

4 *Alcolismo*

Il soggetto si trova immediatamente a suo agio con l'alcool non può farne a meno e si ubriacherà spesso, se già era un alcolista potrebbe arrivare all'esasperazione della cosa.

5 *Allucinazioni*

Il soggetto è colpito da allucinazioni visive, uditive, olfattive, di gusto o tattili sono molto noiose e non saprà distinguere ciò che è reale e ciò che è falso.

Tira 1d10 per vedere quale senso colpisce l'allucinazione

- 1: Gusto
- 2: Tattili
- 3: Olfattive
- 4-5: Uditive
- 6-10: Visive

Possono essere sia belle che brutte, oppure miste a discrezione del Master, la forza e la frequenza delle allucinazioni è data da queste tabelle.

Tira 1d8 per vedere quanto spesso avvengono le allucinazioni.

- 1: Una volta al mese
- 2: Una volta a settimana
- 3: Tre volte la settimana
- 4: Cinque volte la settimana
- 5: Tutti i giorni
- 6: Anche due volte al giorno
- 7: Anche due volte al giorno
- 8: Ogni ora.

Tira 1d6: per vedere quanto le allucinazioni sono forti.

- 1: Poco reali, flebili e istantanee
- 2: Non molto reali, della durata di pochi secondi
- 3-4: Normali, della durata di 15-20 secondi
- 5: Realistiche della durata di 30 secondi.
- 6: Molto realistiche che durano anche vari minuti.

6 *Alto*

Il soggetto diventa più alto di statura, anche in modo sproporzionato.

Tira 1d8 per vedere quanto il soggetto alza di statura.

- 1: 10 cm
- 2: 20 cm
- 3: 30 cm
- 4: 40 cm
- 5: 50 cm
- 6: 60 cm
- 7: 70 cm
- 8: 80 cm.

7 *Altra parte del corpo al posto di*



un' altra

Il soggetto perde una parte da una delle tue tabelle (determina a caso) e al suo posto viene un'altra parte del corpo da una delle due tabelle. Per perdita di testa bocca e cose simili a discrezione del Master vengono rimpiazzati da altri organi importanti alla vita (esempio: se viene un occhio al posto della testa può darsi che naso e bocca vadano appena sotto alla fine del collo, oppure che non ci siano proprio e il mutante muoia di fame o perché non respira). A discrezione del master la perdita di bellezza dovuta a varie combinazioni differenti.

Tira 1d6 per vedere quali parti si scambiano.

1: Testa	1: Testa
2: Mano	2: Braccio destro
3: Piede	3: Busto
4: Bocca	4: Gamba destra
5: Occhio	5: Gamba sinistra
6: Naso	6: Braccio sinistro

8 *Androgino*

Il soggetto perde il suo sesso completamente, nel giro di 1d4 giorni le forme e i lineamenti si mettono apposto diventando un misto fra uomo e donna difficile da capire.

9 *Armatura biologica*

Il soggetto guadagna un armatura fatta di ossa, carne e/o cartilagine senza nervi del dolore, atta alla battaglia, l'armatura sarà presente in 1d6 locazioni, se è visibile quella di ossa e scaglie fa perdere -2 alla bellezza e quella di cartilagine e carne -4

Tira 1d4 per vedere di che materiale è la corazza biologica

- 1: Ossa (Protezione 3, vale come piastre)
- 2: Cartilagine (Protezione 2, vale come cuoio)
- 3: Carne (Protezione 1, vale come cuoio)
- 4: Scaglie ossee (Protezione 4, vale come piastre)

10 *Articolazioni aggiuntive*

Il soggetto acquista un' articolazione dove prima non era, determina a caso dove, ciò causerà un -1 a

bellezza se visibile.

Tira 1d4 per vedere dove si presentano le articolazioni aggiuntive.

- 1: Collo
- 2: Braccio
- 3: Gamba
- 4: Busto

Determina con una probabilità del 50% se l'articolazione si presenterà nella parte superiore o inferiore della parte colpita.

11 Articolazioni migliorate

Un articolazione a caso acquista la capacità di ruotare completamente.

Tira 1d12 per vedere quali articolazioni sono migliorate

- 1: Dito della mano
- 2: Dito del piede
- 3: Gomito
- 4: Polso
- 5: Spalla
- 6: Bacino
- 7: Ginocchio
- 8: Gamba superiore
- 9: Piede
- 10: 1d4 parti.
- 11: 1d10 parti
- 12: Tutto.

12 Artigli

Il soggetto presenta al posto delle normali unghie degli artigli che possono essere molto affilati o poco affilati, umanoidi o animali.

Tira 1d4 per vedere quanto saranno lunghi gli artigli.

- 1: Poco più che unghie lunghe (1 danno)
- 2: Corti artigli (1d2 danni)
- 3: Artigli (1d8 danni)
- 4: Artigli mediamente lunghi (2d4 danni, +1 par)

13 Aspetto demoniaco



Il soggetto acquista un aspetto demoniaco che può variare in piccole corna, artigli e occhi rossi a un vero e proprio demone completo, il demone può essere generico o di un particolare Dio a seconda delle tendenze del personaggio.

Tira 1d6 per vedere quanto il mutante sembra un demone

- 1: Aspetto demoniaco quasi impercettibile (pochi tratti e appena accennati)
- 2: Aspetto demoniaco minore (pochi tratti appena accennati, un tratto medio.) -1 bellezza
- 3: Aspetto demoniaco normale (pochi tratti medi, qualche tratto forte) -2 bellezza
- 4: Aspetto demoniaco forte (molti tratti forti) -3 bellezza
- 5: Grande aspetto demoniaco (un demone in tutto rispetto) -4 bellezza
- 6: Aspetto demoniaco supremo (somigliante ad un principe demone) -5 bellezza

14 Atrofia



Il soggetto soffre di un atrofia a una delle due gambe o a un braccio, avrà -30% per compiere ogni azione con quell'arto se è visibile da -2 a bellezza.

15 Azioni incontrollate

Il soggetto ogni lasso di tempo non è più in se e compie azioni incontrollate logorroiche a discrezione del Master.

Tira 1d8 per vedere quanto spesso si presentano le azioni.

- 1: Una volta al mese
- 2: Una volta a settimana
- 3: Tre volte la settimana
- 4: Cinque volte la settimana
- 5: Tutti i giorni
- 6: Anche due volte al giorno
- 7: Anche due volte al giorno
- 8: Ogni ora.

Tira 1d100+/- 1d4/1d6/1d8 quelli saranno i minuti pressappoco in cui il mutante sarà in preda alle azioni incontrollate.

Tira 1d3 per vedere la tipologia delle azioni.

- 1: Azioni minime (saltare sul posto, ripetere una parola in modo continuo)
- 2: Azioni medie (correre, tenere un certo comportamento)
- 3: Azioni forti (andare in determinati luoghi a fare determinate cose, attentare alla propria vita o a quella di qualcuno)

16 Barba lunga

Il soggetto guadagna una crescita della barba pari ad alcuni (guarda la tabella) centimetri al giorno.

Tira 1d6 per vedere quanto la barba crescerà.

- 1: 0,5 cm
- 2: 1 cm
- 3: 2 cm
- 4: 3 cm
- 5: 4 cm
- 6: 5 cm

17 Basso

Il soggetto diventa più basso di statura, anche in modo sproporzionato.

Tira 1d8 per vedere quanto il mutante sarà più basso.

- 1: 10 cm
- 2: 20 cm
- 3: 30 cm
- 4: 40 cm
- 5: 50 cm
- 6: 60 cm
- 7: 70 cm
- 8: 80 cm.

18 Bipede/quadrupede

Il soggetto se è bipede diventa quadrupede, e se è quadrupede diventa bipede.

19 Bocca di diversa forma

La bocca del mutante cambia forma radicalmente dandogli un -2 a bellezza.

Tira 1d12 per vedere di che tipo è la bocca

- 1: Rotonda
- 2: Ovale
- 3: Quadrata
- 4: Triangolare
- 5: Contorta e casuale
- 6: Spirale
- 7: Ottagonale
- 8: Dodecagono
- 9: Finissima e schiacciata
- 10: Larga
- 11: Stretta
- 12: Semicerchio.

20 Bocca ed esofago elastici

La bocca e l'esofago del mutante divengono elastici e possono ampliarsi fino ad ingoiare un soggetto delle stesse dimensioni del mutante stesso.

21 Bocca fuori posto

La bocca del mutante si troverà in un posto del tutto casuale sul corpo, se visibile darà un -2 a bellezza

22 Bocca immonda

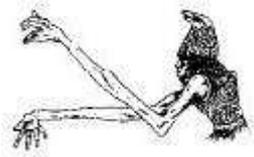
Nella bocca del mutante ci sono altre 1d4 bocche interne.

23 Braccia corte

Al mutante si accorciano le braccia anche in modo innaturale.

Tira 1d100, quelli sono i centimetri in meno, scorciato per 30 cm o meno danno -2 bellezza, sennò -4.

24 Braccia lunghe



Al mutante si allungano le braccia anche in modo innaturale.

Tira 1d100, quelli sono i centimetri in più. Allungati per 30 cm o meno danno -2 bellezza, sennò -4.

25 Bubboni

Il soggetto presenterà vari bubboni su 1d4 parti del corpo. I bubboni sono infettivi. Se visibili daranno un -1 bellezza a bubbone.

26 Butterato

Il mutante ha la pelle butterata e umidiccia. Avrà un -1 a bellezza.

27 Calvo

Il mutante perde completamente i capelli nel giro 1d4 giorni.

28 Cambio di razza

Il soggetto cambia la sua razza mantenendo, se pur distorti, i suoi tratti somatici.

Tira 1d30 per vedere in che razza il mutante si trasformerà.

- 1: Coboldo del fuoco
- 2: Ogre
- 3: Halfing
- 4: Nano
- 5: Zoat
- 6: Centauro
- 7: Elfo

- 8: Fimir
- 9: Orco
- 10: Goblin
- 11: Hobgoblin
- 12: Minotauro
- 13: Gnoblar
- 14: Gnomo
- 15: Gor
- 16: Ungor
- 17: Troll
- 18: Squig
- 19: Snotlings
- 20: Sauro
- 21: Scinco
- 22: Gigante
- 23: Dragonogre
- 24: Skaven
- 25: Minotauro
- 26: Umano del Catai
- 27: Umano d' Arabia
- 28: Umano dell'estremo Sud
- 29: Umano Imperiale
- 30: Ibrido (tira 2 volte)

29 Cambio di sesso

Il soggetto cambia radicalmente sesso nel giro di 1d2 giorni.

30 Cambio di voce

Il soggetto cambia voce, anche se ha già una voce simile gli cambierà in una simile.

Tira 1d8 per vedere che tipo di voce il mutante acquisisce.

- 1: Nasale
- 2: Normale
- 3: Flebile
- 4: Grossa
- 5: Spettrale
- 6: Androgina
- 7: Sesso opposto
- 8: Rauca
- 9: Gracchiante
- 10: Squillante
- 11: Remissiva (-20% a minacciare e demagogia)
- 12: Impaurita (-20% a minacciare)

31 Cataratta purulenta

La cataratta del mutante diventerà marcia e purulenta, perderà pian piano la vista e lacrimerà pus e sangue; per ogni d20 giorni subisce un -20% alle abilità legate alla vista, quando è a -100% è cieco completamente. Il mutante avrà anche un -3 a bellezza.

32 *Cervello enorme*

Al soggetto aumenta di volume la scatola cranica in pochi minuti fra grandi dolori. Guadagni +2 Int. E perdi 2 a bellezza

33 *Cervello piccolo*

Al soggetto diminuisce di massa il cervello, Perde 2 punti di Int.

34 *Ciclopico*



Al mutante si fondono gli occhi in uno e diventa un ciclope, avrà un -30% a qualsiasi prova di armi da tiro e un -3 a bellezza.

35 *Cieco*

Il soggetto perde gradualmente la vista nel giro di 1d6 giorno.

36 *Ciglia folte*

Il mutante acquisisce delle ciglia folte, che crescono costantemente al ritmo sotto indicato

Tira 1d4 per vedere il ritmo di crescita

- 1: Pochi millimetri più lunghe
- 2: Almeno 2 cm
- 3: Lunghe 5 cm.

37 *Coda*



Il coccige del mutante si allunga e nel giro di pochi secondi nasce una coda. Con una probabilità del 30% la coda termina con un qualcosa, la coda darà -1 a bellezza.

Tira 1d12 per vedere com'è la coda.

- 1:Umana glabra
- 2: Rettile
- 3: Felino
- 4: Topo
- 5: Scorpione
- 6: Umana
- 7: Elefante
- 8: Scheletrica
- 9: Uccello
- 10: Pesce
- 11: Cavalluccio marino
- 12: +1 coda, ritira.

Tira 1d20 per vedere cosa si presenta all'apice della coda.

- 1: Mazza
- 2: Spada lunga
- 3: Spada corta
- 4: Pugnale
- 5: Piccone
- 6: Morning star
- 7: Ascia
- 8: Ascia da battaglia
- 9: Frusta
- 10: Frusta chiodata
- 11: Lancia
- 12: Pistola
- 13: Mano
- 14: Piede
- 15: Testa
- 16: Bocca
- 17: Occhio
- 18: Orecchio
- 19: Organo sessuale
- 20: +1 e ritira.

38 Collasso biologico

Il mutante ogni amputazione che subisce ha un collasso biologico e la parte amputata esploderà, anche da morto il mutante esplose (con un 25% il mutante può scegliere tramite concentrazione di esplodere).

39 Collo lungo



Il mutante presenterà un collo lungo almeno il doppio di quello effettivo. Ogni volta che il colpo è indirizzata a testa o busto con un 20% il colpo va al collo in automatico. Il collo lungo darà -3 a bellezza.

40 Colore diverso della peluria

La peluria del mutante compreso barba e capelli cambiano colore

Tira 1d20 per vedere di che colore sarà la peluria.

- 1: Castano chiaro
- 2: castano scuro
- 3: Biondo
- 4: Rosso
- 5: Corvino
- 6: Rosso innaturale
- 7: viola
- 8: Blu
- 9: Azzurro
- 10: Verde smeraldo
- 11: Verde chiaro
- 12: Verde marcio
- 13: Verde acqua
- 14: Bianco
- 15: Grigio
- 16: Brizzolato
- 17: Rosa
- 18: Nero con riflessi 1:blu, 2:viola, 3: rossi, 4: verdi.
- 19: Trasparenti
- 20: Tira due volte, i peli sono metà di un tipo e metà di un altro

41 Corna



Sul soggetto crescono corna (con una probabilità del 10% non sulla testa) che gli danno -1 a bellezza, segue le tabelle sottostanti.

Tira 1d4 per vedere quanto sono grandi le corna

- 1: Corna appena accennate
- 2: Corna di 10 centimetri

- 3: Corna di 40-50 cm
- 4: Corna di 80-90 cm.

Tira 1d10 per vedere di che tipo sono le corna

- 1: Caprone
- 2: Toro
- 3: Narvalo
- 4: Ariete
- 5: Cervo
- 6: Stambecco
- 7: Capelli calcificati
- 8: Corna ramificate
- 9: Corna ramificate con strani motivi e disegni
- 10: Corna demoniache

Tira 1d10 per vedere il colore delle corna

- 1-5: Osso
- 6-7: Rosse
- 8-9: Nere
- 10: Metalliche

42 Corona



Intorno alla testa del mutante compaiono 2d10 strane escrescenze ossee o cartilaginose che gli danno -4 a bellezza (-2 le punte d'osso.)

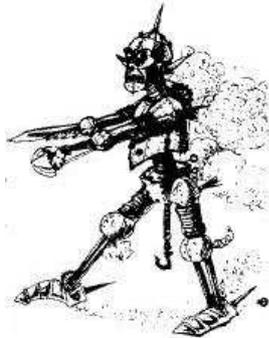
Tira 1d10 per vedere di che tipo è la corona

- 1-2: Punta d'osso
- 3-4: Punta di cartilagine
- 5: Piccoli nasi
- 6: Piccole orecchie
- 7: Piccole bocche
- 8: Piccoli occhi

9: Dita

10: Variazione casuali di escrescenze (con un 60% sono solo di due tipi, se no tirali tutti)

43 *Corpo di strano materiale*



Il corpo del mutante si tramuta in uno strano materiale, con una probabilità del 30% tutto, se no tira 1d6 locazioni. Gli altri danno -4 a bellezza, le melme -6.

Tira 1d12 per vedere il materiale di cui il corpo è formato.

1: Ferreo (+ 4 Punti locazione, 1d2 danni da morso. Le normali prove di guarire non funzionano, ci vorrà una prova manualità fabbro)

2: Cristallo (- 4 Punti locazione, le armi da botta che infliggono più di 8 danni mandano a -5 la locazione, le normali prove di guarire non funzionano, ci vorrà una prova manualità gioielliere.)

3: Pietra + 10 Punti locazione, le normali prove di guarire non funzionano, il morso infliggerà 1 danno.)

4: Legno (Le normali prove di guarire non funzionano.)

5: Erba intrecciata e fango (-5 al danno contro le armi da botta, le normali prove di guarire non funzionano, il fuoco raddoppia il danno e non si spegne facilmente)

6: Metallo prezioso (Le normali prove di guarire non funzionano, ci vorrà una prova manualità fabbro)

7: Cuoio (come indossare sempre un cuoio bollito. Ma senza penalità dovute al peso)

8: Pietra preziosa (+10 punti locazione, le normali prove di guarire non funzionano, ci vorrà una prova manualità gioielliere)

9: Melma corrosiva (-6 danni, impossibilitato a tenere in mano un oggetto troppo stretto, la melma corrode tutto ciò che trova in modo più o meno pericoloso)

10: Melma velenosa (-6 danni, impossibilitato a tenere in mano un oggetto troppo stretto, la melma ha un veleno più o meno potente scelto a caso.)

11: Melma (-6 danni, impossibilitato a tenere in mano un oggetto troppo stretto)

12: Dividi le locazioni, metà si trasformano in una cosa, metà in un'altra.

44 *Corpo elastico*

Il corpo del mutante diventa elastico, con un 50% completamente, se no 1d6 locazioni, il mutante può allungare i suoi arti e le sue articolazioni fino a metà dell'arto o dell'articolazione stessa.

45 *Corpo ultra sottile*

Il corpo del mutante è sottile e schiacciato, ogni colpo che prendi assorbi 1 danno, puoi nasconderti con più facilità (+30% a nascondersi).

46 *Cresta*



Il mutante presenterà una cresta sul cranio che può essere di vario tipo. La cresta da anche un -2 a bellezza

Tira 1d4 per vedere le dimensioni della cresta.

- 1: Cresta appena accennata
- 2: Cresta di 10 centimetri
- 3: Cresta di 40-50 cm
- 4: Cresta di 80-90 cm.

Tira 1d8 per vedere di che tipo è la cresta.

- 1: Ossea
- 2: Pesce
- 3: Anfibio
- 4: Spuntori ossei
- 5: Spuntori metallici
- 6: Cartilagine
- 7: Pollo
- 8: Ritira ma cambia colore come quello dell'epidermide.

47 Debolezza

Il mutante sarà soggetto ad una continua stanchezza. Diminuisce tutte le caratteristiche di un punto, tutte le abilità della scheda avranno un -10%.

48 Denti corti

I denti del mutante si scorciano fino a rimanere delle piccole placche ossee (si dimezzano circa)

49 Denti di diversa forma

I denti del mutante cambiano forma adattandosi fra loro. I denti strani danno anche un -1 a bellezza.

Tira 1d12 per vedere la forma dei denti.

- 1: Quadrati
- 2: A stella
- 3: Rotondi e schiacciati
- 4: Sfere
- 5: Semicerchi schiacciati
- 6: Semisfere
- 7: Fini e appuntiti
- 8: Triangolari
- 9: rettangolari
- 10: Ottagonali
- 11: Dodecagoni
- 12: Misti (tira 1d4 volte)

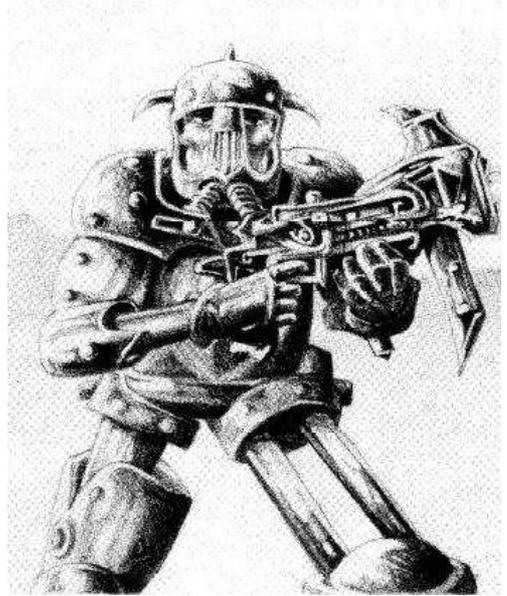
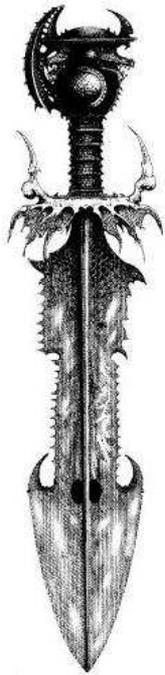
50 Dita Lunghe

Le dita del mutante acquistano delle falangi in più.

Tira 1d4 per vedere quante falangi acquista.

- 1-2-3: Una (-1 bellezza)
- 4: Due (-2 bellezza)

51 *Dono demoniaco*



Non propriamente una mutazione, ma un dono che riceve un individuo su cui si sono posati gli occhi degli Dei oscuri, con questa doni non si può nascere e spesso si acquistano per servigi fatti al caos, i doni sono i più disparati e non sempre sono benevoli.

Tira 1d10 per vedere quale dono ricevi.

- 1: Ascensione a demone minore
- 2: Ascensione a demone medio
- 3: Ascensione a demone maggiore
- 4: Progenie
- 5: +2d6 mutazioni
- 6: Conoscenza di oscuri segreti
- 7: Impossessato
- 8: Dono di oggetto magico
- 9: Dono tecnologico
- 10: Vivere nel reame del caos

Spiegazione degli eventi:

Ascensione a demone: Il personaggio diventa a tutti gli effetti un demone, è collegato al reame del caos ed è formato da puro sentimento, malgrado ciò ragiona ancora con la sua mente

Progenie: Il personaggio aumenta Forza e Destrezza di +6 e diminuisce Intelligenza e carisma di -8, oltre ciò guadagna 3d6+2 mutazioni.

Conoscenza di oscuri segreti: Il personaggio potrebbe apprendere un arte magica dimenticata, potrebbe sbirciare il futuro o il mistero dell'universo e della vita, potrebbe sapere la storia e dove si cela un arcano oggetto empio, se non impazzisce può continuare la sua vita. (discrezione del master)

Impossessato: il personaggio vive con un demone nella testa che gli dice continuamente cosa fare scendendo a patti e torturandolo dall'interno per assolvere i suoi scopi.

Dono di un oggetto magico o tecnologico: Il personaggio ha prima una visione in sogno o qualcosa di simile, poi troverà sicuramente l'oggetto promesso in un modo o nell'altro.

Vivere nel reame del caos: Il personaggio viene portato via per vivere per sempre in uno dei tanti mondi di tenebra del caos.

Tira 1d30 per vedere quali doni tecnologici puoi avere (con una probabilità del 25% il dono tecnologico sarà al posto di un braccio o di una mano).

- 1: Pistola automatica 2d12
- 2: Fucile automatico 2d12+2
- 3: Pistola laser 4d4
- 4: Fucile laser 4d4
- 5: Pistola Requiem 3d10
- 6: Fucile Requiem 3d10+2
- 7: Mitragliatore Requiem 4d10+2 (area)
- 8: Mitragliatore Laser 6d4 (area)
- 9: Cannone Laser 10d20
- 10: Cannone automatico 5d10
- 11: Maglio ad energia (50% a catena) raddoppia la forza e aggiungi 8 al danno
- 12: Arma a catena danno base +6
- 13: Fucile a rotaia 4d4
- 14: Arma ad energia Danno base +10
- 15: Dinamo interna (+30% a schivare, combattimento con armi da corpo a corpo) Attivata sta accesa 2d4 round, ogni volta al giorno che la usi tira un d100, la prima volta scoppia solo con l'1, poi col 10, poi col 20 e così via.)
- 16: Moschetto 2d10
- 17: Disgregatore Neurale Test di res alle ferite base o muori.
- 18: Spara aghi 1d4 (area)
- 19: Stub Gun 1d6 danni ogni 3 metri di vicinanza, la gittata massima è 15 dove fa 1d6 danni.
- 20: Armatura antiscegge protegge 15 contro armi normali, contro armi tecnologiche solo 4.
- 21: Lancia Oscura Eldar 8d20
- 22: Eviscerator 12d4
- 23: Pistola Plasma 4d12
- 24: Fucile Plasma 4d12+4
- 25: Pistola Lanciafiamme Area, fiamme.
- 26: Lanciafiamme Area, fiamme
- 27 Fucile termico 5d12+2
- 28: Cannone Plasma 4d12+4 Area.
- 29: Pistola Shurikens 3d4 raffica
- 30: Fucile Shurikens 3d4 raffica

Tira 1d24 per vedere quali doni magici puoi avere.

- 1-5: Armatura del caos
- 6: Arma magica generica

- 7: Arma magica associata ad una Divinità
- 8: Arma magica generica maledetta
- 9: Arma magica associata ad una Divinità maledetta
- 10: Oggetto magico generico
- 11: Oggetto magico associato ad Divinità
- 12: Oggetto magico generico maledetto
- 13: Oggetto magico associato ad Divinità maledetto
- 14-15-16: 3d6 frammenti grossi di Malapietra
- 17: Famiglio guerriero
- 18: Famiglio mago
- 19: Famiglio consigliere
- 20: Famiglio malevolo
- 21: Famiglio furtivo
- 22: Libro mistico
- 23: Cavalcatura generica
- 24: Cavalcatura della divinità

52 *Elettrico*

Il mutante genererà una scossa di energia a comando, tira 1d4 una volta al giorno, queste sono le volte che può usare il potere nella giornata.

Tira 1d6 per vedere la forza della scossa

- 1: Debolissima, quasi impercettibile
- 2: Fastidiosa
- 3: Dolore sopportabile
- 4: Dolore forte
- 5: Dolore da svenire, si potrebbe rimanere folgorati
- 6: Si rimane folgorati di sicuro

53 *Emofilia*

Le ferite del mutante si rimarginano con molta fatica, le prove di primo soccorso subiscono un malus del -30% e le ferite guariscono in tempo indeterminato.

54 *Epidermide di diverso colore*



La pelle del mutante cambia trama dandogli un -1 a bellezza.

Tira 1d30 per vedere com'è la trama della pelle.

- 1: Bianca
- 2: Rossa
- 3: Blu
- 4: Azzurra
- 5: Arancio
- 6: Gialla

- 7: Rosa
- 8: Viola
- 9: Marrone scuro
- 10: Nera
- 11: Beige
- 12: Marrone chiaro
- 13: Verde scuro
- 14: Verde chiaro
- 16: Verde marcio
- 17: Verde acqua
- 18: Grigia chiara
- 19: Grigia scura
- 20: Lilla
- 21: Cromata
- 22: Oro
- 23: Ferro
- 24: Bronzo
- 25: Tigrata (con un 30% tira anche i colori)
- 26: Zebrata (con un 30% tira anche i colori)
- 27: Leopardata (con un 30% tira anche i colori)
- 29: Come una vacca (con un 30% tira anche i colori)
- 30: Righe.

55 Ermafrodita

Il soggetto acquisisce oltre ai suoi organi sessuali degli organi sessuali del sesso opposto.

56 Estremità della bocca attaccate

Le estremità della bocca del mutante si attaccano facendolo parlare male e dandogli problemi nel cibarsi e masticare oltre che dargli un -2 a bellezza.

57 Fascino

Il soggetto ha un innaturale fascino e la gente è attratta da lui, guadagna un +10% in tutte le prove di carisma.

58 Fetore

Il mutante sviluppa ghiandole che emettono quasi a ritmo continuo un fetore terribile.

Tira 1d4 per determinare l'entità del fetore:

- 1: Puzza leggera, i più non ci faranno caso
- 2: Puzza media, in certi luoghi, nobili magari, ci si può far caso e pensare che il mutante non si lavi.
- 3: Il fetore è molto forte, i rapporti sociali sono interdetti, -10% alle prove di carisma verso soggetti che risentono del fetore.
- 4: Il fetore è terribile, si sente da oltre 6 metri, qualcuno potrebbe avere conati di vomito, -20% alle prove di carisma verso soggetti che risentono del fetore.

59 Flatulenze

Il mutante sviluppa ghiandole che emettono gas (40% controllati, se no a caso) può farlo(o deve) 1d4 di volte al giorno.

Tira 1d10 per vedere l'entità delle flatulenze

- 1: Profumate
- 2: Odore strano
- 3: Sonnolenza
- 4: Velenose (60% di esserne immune)
- 5: Paralizzanti (60% di esserne immune)
- 6: Fumi della follia (60% di esserne immune, il soggetto è pervaso da follia)
- 7: Fumi dei ricordi (i ricordi del pg vagano in quei fumi e assalgono a momenti chi li respira)
- 8: Fumi della paura (60% di esserne immune, il soggetto è spaventato e dovrà fare un test di paura)
- 9: Fumi nocivi irritanti (60% di esserne immune, -10% a tutto per il fastidio)
- 10: le ghiandole diventano 4 a due a due diverse, se sono uguali l'effetto è più forte.

60 Fobia

Il soggetto, a discrezione del Master, presenterà un irrazionale fobia.

Tira 1d4 per vedere l'entità della fobia.

- 1: Fobia sopportabile, il soggetto è solo irritato, ma con un buon autocontrollo resiste
- 2: Fobia lieve, il soggetto è irritato, e l'autocontrollo serve solo per breve tempo.
- 3: Il soggetto presenta una fobia media, l'autocontrollo a volte non è proprio possibile, eviterà di toccare, guardare la sua paura.
- 4: La fobia è grave, il soggetto potrebbe essere preso da crisi isteriche, o stare male solo a parlarne.

61 Follia

Il soggetto presenta una malattia mentale a discrezione del master.

62 Forzuto

Il mutante ha dei naturali muscoli sviluppati che gli consentono un +10% a forza.

63 Furia



Il mutante 1d10 volte al giorno è preso da attacchi di furia e odio irrazionali per 1d100 minuti.

Tira 1d4 per capirne l'entità.

- 1: Irritazione minima, risponderà male, sarà chiuso
- 2: Nervosismo, risponderà male e impulsivamente, sarà chiuso e farà ripicche
- 3: Arriverà ad alzare le mani anche su amici per un nonnulla, sarà molto chiuso
- 4: Arriverà ad uccidere per una mezza parola storta, non parlerà con nessuno e sarà poco razionale.

64 *Fusione della testa*

La testa del mutante si rannicchia e si fonde orribilmente col collo, -4 a bellezza.

65 *Gambe corte*

Il mutante avrà le gambe più corte del normale, ciò potrebbe limitarne la corsa. Tira 1d100, quelli sono i centimetri in meno, se vai oltre un quarto della gamba normale hai un -20% a corsa, se vai oltre la metà un -30% e se vai a meno di 25 cm. Hai un -50%. Oltre un quarto da -2 a bellezza, oltre la metà -4.

66 *Gambe lunghe*

Il mutante avrà le gambe più lunghe del normale, ciò potrebbe avvantaggiare la corsa. Tira 1d100, quelli sono i centimetri in più, Se la gamba si allunga di meno di 25 cm hai un +20%, se si allunga oltre un quarto avrai un +30% e se si allunga più della metà della gamba stessa avrai un +50%. Oltre un quarto da -2 a bellezza, oltre la metà -4.

67 *Gemelli siamesi*

Il mutante nel giro di 1d12 giorni svilupperà un gemello siamese che avrà una crescita breve fino ad arrivare a quella del gemello primario, il gemello siamese ha le sue caratteristiche e i suoi bisogni, sarà altamente stupido e primitivo se non educato.

68 *Giovinazza*

Il soggetto ringiovanisce di colpo di 1d10 anni

69 *Glabro*

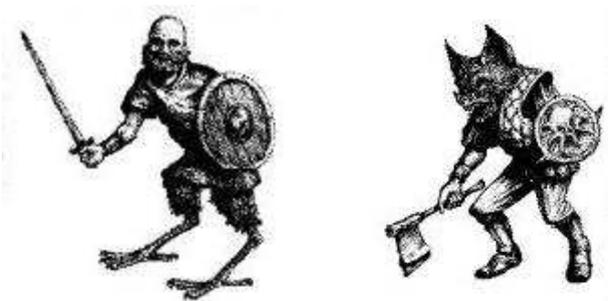
Il mutante perde nel giro di 1d3 giorni completamente tutto il pelo che non ricrescerà più.

70 *Ibridazione*





Il soggetto si ibrida con un animale, può ibridarsi sia più che meno, segui le tabelle. La perdita di bellezza



è a discrezione del master.

Tira 1d100 per vedere con che animale si ibrida il mutante.

- 1: Tasso
- 2: Elefante
- 3: Cavallo
- 4: Cane
- 5: Lupo
- 6: Cinghiale
- 7: Mantide
- 8: Ape o vespa
- 9: Tartaruga
- 10: Serpente
- 11: Scorpione
- 12: Toro
- 13: Pesce rosso
- 14: Iguana
- 15: Rana
- 16: Ragno
- 17: Libellula
- 18: Formica
- 19: Mosca
- 20: Vacca
- 21: Pecora

22: Maiale
23: Balenottera
24: Capodoglio
25: Ratto
26: Montone
27: Orso polare o bruno
28: Zebra
29: Coniglio
30: Medusa
31: Polipo
32: Calamaro
33: Leone
34: Tigre
35: Leopardo
36: Puma
37: Farfalla
38: Gatto o Lince
39: Squalo
40-50: Caprone
51: Corvo
52: Pappagallo
53: Uccello generico
54: Lumaca
55: Lucertola
56: Foca
57: Pipistrello
58: Tursiope o Narvalo
59: Camaleonte
60: Talpa
61: Scoiattolo
62: Volpe
63: Gufo o civetta
64: Coccodrillo
65: Insetto stecco
66: Scimmia normale
67: Orango
68: Mandrillo
69: Zanzara
70: Pterodattilo
71: Dinosaurio generico di terra
72: Dinosaurio generico marino
73: Cervo
74: Unicorno
75: Aquila
76: Stambecco
77: Mammuto
78: Rinoceronte
79: Iena
80: Granchio
81: Canguro
82: Manta
83: Ostrica

- 84: Gorilla
- 85: Panda
- 86: Gallina o pollo
- 87: Drago
- 88: Asino o mulo
- 89: Millepiedi
- 90: Verme
- 91: Salmone
- 92: Anguilla
- 93: Murena
- 94: Cavalluccio marino
- 95: Stella marina
- 96: Pinguino
- 97: Scarabeo
- 98: Giraffa
- 99: Papera
- 100: Tira 2 volte e fai un ibrido.

Tira 1d10 per vedere quali parti si ibridano

- 1-2-3: Tutto
- 4 Solo 1d4 tratti del volto
- 5: Tutta la testa
- 6: il torace
- 7: Un braccio
- 8: Una gamba
- 9: Mano
- 10: Piede

71 *Impotente*

Il soggetto perde la capacità di procreare.

72 *Infestazione di Nurglini*



Un infestazione di piccoli nurglini si insedia sul mutante nascondendosi tra le pieghe della veste, sotto le ascelle e negli anfratti dell'armatura. I nurglini sono 1d4 e possono essere di diverse misure. I nurglini escono a comando e possono avere un rapporto sociale col padrone.

Tira 1d4 per vedere la grandezza di ogni singolo nurglino.

- 1: Minuscoli
- 2: Piccoli
- 3: Normali

4: Grandi

73 Infestazione di Parassiti

Un infestazione di piccoli insetti tormenta il mutante facendo le uova dentro al suo corpo e nei suoi oggetti, potrebbero propagarsi e portare gravi malattie. Il mutante avrà anche un -3 a bellezza per i vari morsi degli insetti e per le loro larve

Tira 1d6 per vedere di che tipo di infestazione si tratta.

- 1: Ragnetti
- 2: Larve
- 3: Mosche
- 4: Zanzare

74 Instabilità mutevole

Il mutante nel giro sviluppa una mutazione che scompare nel giro di 1d4 giorni per fare posto ad un'altra mutazione e così via.

75 Intelligente

Il soggetto è particolarmente intelligente, superiore alla media, quasi inquietante, aggiungi +2 alla sua Int.

76 Invecchiamento

Il soggetto invecchia di 1d10 anni di colpo.

77 Ladro genetico

Il mutante divorando le carni ed il cervello di un soggetto può acquistarne ricordi e pensieri, se si nutre spesso di soggetti simili il suo gene instabile prenderà le peculiarità del soggetto divorato (Es. mangia tutti i giorni uccelli, spuntano becco e ali.)

79 Lento

Il mutante ha i riflessi rallentati, avrà un -10% a tutte le abilità di destrezza e -1 alla destrezza stessa.

80 Licantropia

Il mutante ogni particolare evento celeste si tramuta in un animale folle e sanguinario(Tira sulla tabelle ibridazioni per vedere in cosa si tramuta ma cambia il lupo col caprone)

Tira 1d8 per vedere ogni quanto il mutante si è soggetto alla licantropia.

- 1: Ogni Tramonto
- 2: Ogni Crepuscolo
- 3-4-5-6: Notti di luna piena
- 7: Eclissi di Sole
- 8: Eclissi di Luna

81 Lingua biforcuta

La lingua del mutante diventa più fine, si apre in due e si biforca dandogli un -1 a bellezza.

82 *Lingua di diverso colore*

La lingua del mutante diventa di un altro colore. Il mutante perde 1 punto di bellezza se la mostra.

Tira 1d30 per vedere di che colore è la lingua.

- 1: Bianca
- 2: Rossa
- 3: Blu
- 4: Azzurra
- 5: Arancio
- 6: Gialla od ocra (50%)
- 7: Rosa
- 8: Viola
- 9: Marrone scuro
- 10: Nera
- 11: Beige
- 12: Marrone chiaro
- 13: Verde scuro
- 14: Verde chiaro
- 16: Verde marcio
- 17: Verde acqua
- 18: Grigia chiara
- 19: Grigia scura
- 20: Lilla
- 21: Cromata
- 22: Oro
- 23: Ferro
- 24: Bronzo
- 25: Tigrata (con un 30% tira anche i colori)
- 26: Zebrata (con un 30% tira anche i colori)
- 27: Leopardata (con un 30% tira anche i colori)
- 29: Come una vacca (con un 60% tira anche i colori)
- 30: Righe.

83 *Lingua fine*

La lingua del mutante diventa finissima e sottile allungandosi un po', può agevolmente tenerla arrotolata in bocca. Se la mostra ha -1 a bellezza

84 *Lingua lunga*

La lingua del mutante si allunga all'inverosimile, potrebbe non entrare più in bocca, Tira 1d100 quelli sono i cm di aggiungere alla lunghezza base della lingua. Il mutante perde 2 punti a bellezza.

85 *Lingua punzonata*

La lingua del mutante acquisisce alcuni punzoni che fuoriescono dalla carne. Il mutante avrà anche un -1 a bellezza.

Tira 1d4 per vedere di che forma sono

- 1: Tozzi
- 2: Lunghi e fini

- 3: Ricurvi
- 4: Misti

Tira 1d4 per vedere di che materiale sono e di che colore.

- 1: Ferro
- 2: Osso
- 3: Osso nero
- 4: Osso rosso

86 *Lingua secca*

La lingua del mutante diventa secca, la saliva non ci attecchisce può dare problemi nel cibarsi.

87 *Lingua spessa*

La lingua del mutante diventa spessa e grossa, potrebbe dare problemi per respirare e ingoiare. Il mutante avrà un -2 a bellezza.

88 *Malattia*



Il soggetto acquista una malattia permanente, anche strana, a scelta del Master.

89 *Malforme*

Il mutante è storpio e malforme, ciò gli provocherà non pochi impedimenti oltre che un -1 a bellezza ogni parte storpia.

Tira 1d8 per vedere dove il mutante è storpio.

- 1: Collo storto, o testa perennemente piegata (-10% a tutte le abilità di des e fis)
- 2: Gobbo, (-10% a tutte le abilità di des e fis)
- 3: Braccio storpio (-20% a fare qualsiasi cosa con quell'arto)
- 4: Gamba storpia (-20% a fare qualsiasi cosa con quell'arto)
- 5: Mano storpia (-10% a fare qualsiasi cosa con quella mano)
- 6: Piede Storpio (-10% a fare qualsiasi cosa con quel piede)
- 7: Ritira su questa tabella con un d6 per 1d4 volte e somma le cose che vengono (una parte potrebbe essere ancora più storpia del normale).
- 8: Tutto il corpo del mutante è storpio, segui tutte le regole sopra.

90 *Mancino*

Il mutante diventa mancino (o destrorso se era già mancino)

91 *Mascella grande*

Il mutante sviluppa una mandibola il doppio grande del normale, sporta in avanti e cadente verso il basso.

Il mutante ha un -3 a bellezza

92 *Mascella stretta*

Il mutante sviluppa una mandibola piccolissima e stretta che gli darà vari problemi per mangiare e parlare. Il mutante ha un -3 a bellezza

93 *Marchio*



Il mutante guadagna il marchio del caos, un simbolo associato ad una divinità o all'indiviso si marchia nella sua carne, diversi marchi danno diverse abilità e possono dare origine a diverse mutazioni.

Marchi:

Indiviso: Il mutante è un fedele al caos puro, perde -5 a sanità per aver scelto questa strada di violenza ma guadagna un +35% alle prove di coraggio.

Khorne: Il mutante può spendere 20 punti abilità in forza o in un combattimento non da tiro. Oltretutto perde -5 a sanità per aver scelto questa strada di sangue e morte ma guadagna un +20% alle prove di coraggio, il marchio darà anche una prova di fallimento 25% a tutte le magie dirette sul mutante.

Nurgle: Il mutante guadagna un +40% a resistenza alle ferite e le malattie che lo colpiscono lo debilitano, ma raramente lo uccidono.

Tzeentch: Il mutante guadagna un +20% ad una conoscenza magica e con un 50% una mutazione.

Slaanesh: Il mutante perde 10 punti sanità per la sua strada di perversa decadenza, guadagna un +20 a resistenza alle ferite, se fallisce una prova non sverrà sarà solo estasiato e non potrà far nulla per 1d4 turni ma rimarrà in piedi.

94 *Morso velenoso*

I denti del mutante sono forati e secernono veleno a cui lui con una probabilità del 65% è immune.

Tira 1d4 per vedere che veleno secernono.

- 1: Paralizzante
- 2: Soporifero
- 3: Debilitante
- 4: Mortale

95 Morte da mutamento

Il mutante diventa un informe massa di tentacoli, carne e altre cose orribili e muore entro 1d2 round.

96 Muscoli guizzanti

Il mutante guadagna dei muscoli compressi e fortissimi, guadagna un +20% a forza, scalare, nuotare, acrobazia, nuotare, saltare ecc. e tutte le abilità legate all'uso dei muscoli.

97 Muto

Il mutante nel giro di 1d4 giorni perde completamente l'uso del linguaggio vocale.

98 Nascita di ali

Al mutante spuntano due paia di ali dietro la schiena.

Tira 1d4, se fai 1 le ali non sono funzionanti ma storpie.

Tira 1d6 per vedere di che tipo sono le ali.

- 1: Cartilagine, umane.
- 2: Insetto
- 3: Farfalla
- 4: Pipistrello
- 5: Uccello
- 6: Ritira e cambia colore secondo quello della lingua di colore diverso.

99 Naso di diversa forma

Il naso del mutante cambia forma. Il mutante ha un -3 a bellezza

Tira 1d per vedere in che forma cambia.

- 1: Storpio e contorto
- 2: Rotondo
- 3: Quadrato
- 4: Triangolare
- 5: Rettangolare
- 6: Ritira e cambia colore.

100 Naso fuori posto

Il naso del mutante è situato in un posto a caso nel corpo. Il mutante ha un -3 a bellezza

101 Nausea perenne

Il mutante ha una continua nausea che lo costringe ad un -20% a tutte le prove che fa e a vomitare ogni 1d100 ore.

102 Niente cartilagine

Il mutante perde completamente la cartilagine che si scioglie entro 1d4 giorni, le ossa durante la camminata si sfregheranno usurandosi, verranno perse le orecchie e ci saranno molti altri problemi vari. Il mutante ha un -2 a bellezza

103 Obeso

Il mutante entro 1d4 giorni raddoppia il suo peso. Il mutante ha un -2 a bellezza

104 Occhi a stelo



Gli occhi del mutante saranno posti circa ad un palmo dalle cavità orbitali sorretti da steli carnosi. Il mutante ha un -6 a bellezza.

105 Occhi con taglio diverso

Gli occhi del mutante hanno un taglio diverso dal normale. Il mutante ha un -3 a bellezza.

Tira 1d12 per vedere quale taglio hanno.

- 1: Normale
- 2: Rotondi
- 3: Esagonali
- 4: Ottagonali
- 5: Dodecagoni
- 6: Triangolari
- 7-8: Informi
- 9: A mandorla
- 10: con le estremità arrotondate
- 11: Ovali
- 12: Stretti e fini

106 Occhi di diverso colore

Gli occhi del mutante cambiano colore, con un 20% tira il colore anche per la pupila e con un 20% anche per la parte bianca.

Tira 1d20 per vedere come vengono.

- 1: Rossi
- 2: Bianchi
- 3: Viola
- 4: Azzurri
- 5: Blu
- 6: Verde acqua
- 7: Verdi scuri
- 8: Verdi marcio
- 9: Verdi chiari

- 10: Arancioni
- 11: Gialli
- 12: Ocra
- 13: Marroni chiari
- 14: Beige
- 15: Marroni scuri
- 16: Neri
- 17: Rosa
- 18: Colore metallo (tira per vedere se bronzo, oro o ferro.)
- 19: Grigio scuro
- 20: Grigio chiaro

107 Occhi fiammeggianti

Gli occhi del mutante sembrano ardere perennemente per una fiamma al posto della pupilla.

108 Occhi fuori orbita

Gli occhi del mutante sono orrendamente fuori dalle orbite. Il mutante ha un -2 a bellezza.

109 Occhio fuori posto

Un occhio del mutante si troverà in un punto a caso del corpo. Il mutante ha un -3 a bellezza se gli occhi sono visibili.

110 Occhi grandi

Gli occhi del mutante raddoppiano di dimensione. Il mutante ha un -2 a bellezza.

111 Occhi magici

Il mutante solo con lo sguardo può compiere poteri per 1d4 volte al giorno.

Tira 1d

- 1: Pietrificazione
- 2: Sonnolenza
- 3: Veleno
- 4: Dolore
- 5: Telecinesi
- 6: Lettura del pensiero
- 7: Paura
- 8: Calmare
- 9: Fascino
- 10: Guarigione
- 11: Protezione
- 12: Ritira 2 volte, hai due poteri.

112 Occhi piccoli

Gli occhi del mutante diventano piccoli e stretti in modo innaturale. Il mutante ha un -2 a bellezza.

113 Occhi sempre aperti

Gli occhi del mutante saranno sempre aperti, le palpebre si fondono con la carne superiore degli occhi. Il mutante ha un -1 a bellezza.

114 Occhi storti

Gli occhi del mutante (50% solo 1), divengono storti, subirà un -5% ogni occhio storto per attività legate alla vista. Il mutante ha un -0,5 per ogni occhio storto.

115 Orecchie grandi



Le orecchie del mutante diventano più grandi. Il mutante ha un -2 a bellezza o -4 se sono enormi.

Tira 1d4 per vedere quanto grandi vengono.

1-2: Il doppio, +10% alle prove di ascoltare

3-4: Enormi, lunghe anche 1.50 m., +40% alle prove di ascoltare.

116 Orecchie piccole

Le orecchie del mutante diventano minuscole dandogli un -20% alle prove di ascoltare. Il mutante ha un -2 a bellezza.

117 Ossa fuori

Le ossa del mutante formano calcificazioni ulteriori che fuoriescono spazzando la carne e formando una specie di armatura in 1d6 locazioni, ciò potrebbe causare inizialmente dei danni. (Protezione 3, vale come piastre) Il mutante ha un -1 a bellezza.

118 Paresi facciale

Il volto del soggetto subisce una paresi che lo costringe a restare in una determinata posizione grottesca del volto.

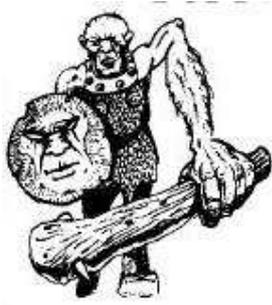
119 Parte del corpo al contrario

Una parte del corpo del mutante si rovescia, gli occhi daranno un -50% alle azioni legate alla vista, la bocca darà problemi nel linguaggio e nel parlare, gambe e braccia daranno un -40% nelle prove legate al loro utilizzo. Tutto ciò darà un -4 alla bellezza.

120 Parte del corpo che racchiude il volto

Il mutante si riduce ad una sola parte del corpo grande (Es. mano, piede, gamba ecc.) con dentro i tratti base del volto che può muoversi su zampe, code o strisciare.

121 Parte del corpo enorme



Una parte del corpo (tira 1d6) del mutante diventa due volte più grossa, guadagnerà +1 punto locazione, il braccio o la gamba ingrossati guadagneranno un +20% a tutte le prove legate ad essi. Il mutante ha un -1 a bellezza o -2 se è la testa.

122 Parte del corpo minuscola



Una parte del corpo (tira 1d6) del mutante diventa due volte più piccola,, guadagnerà -1 punto locazione a quel luogo, il braccio o la gamba rimpiccioliti perdono un -20% a tutte le prove legate ad essi. Il mutante ha un -1 a bellezza o -2 se è la testa.

123 Peli di alghe

Tutta la peluria del corpo del mutante diventano verdi e scure alghe umide e da un odore poco buono. Il mutante ha un -3 a bellezza.

124 Pelle dura

La pelle del mutante diventa più dura.

Tira 1d6 per vedere in che modo.

- 1: Cuoio leggero
- 2: Cuoio
- 3: Cuoio bollito
- 4: Piastre leggere

- 5: Piastre pesanti
- 6: Piastre pesanti rinforzate

125 Pelle molle

La pelle del mutante diventa più molle e debole.

Tira 1d4 per vedere quanto è molle.

- 1: +1 al danno
- 2: +2 al danno
- 3: +3 al danno
- 4: +4 al danno

126 Pelle rugosa

La pelle del mutante diventa rugosa come quella di un vecchio. Il mutante ha un -1 a bellezza.

127 Peloso

Il soggetto guadagna una crescita della peluria pari ad alcuni (guarda la tabella) centimetri al giorno.

Tira 1d6 per vedere quanto la peluria crescerà.

- 1: 0,5 cm
- 2: 1 cm
- 3: 2 cm
- 4: 3 cm
- 5: 4 cm
- 6: 5 cm

128 Percezione dei sensi sballata

Il mutante ha uno dei cinque sensi sballato.

Tira 1d6 per vedere quale senso.

- 1: Vista
- 2: Tatto
- 3: Olfatto
- 4: Gusto
- 5: Udito
- 6: I sensi sballati sono due, ritira.

Tira 1d4 per vedere in che modo sono sballati

- 1: Migliorato, +20% alle prove legate a quel senso
- 2: Peggiorato -20% alle prove legate a quel senso
- 3: Sballato, percepisce le cose distorte
- 4: Allucinante, percepisce cose inesistenti e spesso ha punti morti dove non percepisce niente.

129 Più bocche

Il mutante ha +1d4 bocche in punti casuali del corpo. Il mutante ha un -1 a bellezza per ogni bocca visibile

130 Più braccia



Il mutante ha +1d4 braccia in punti casuali del corpo. Il mutante ha un -1 a bellezza per ogni braccio visibile.

131 Più dita

Il mutante ha +1d5 dita in punti casuali del corpo. Il mutante ha un -1 a bellezza per ogni dito visibile.

132 Più nasi

Il mutante ha +1d4 nasi in punti casuali del corpo. Il mutante ha un -1 a bellezza per ogni naso visibile.

133 Più occhi

Il mutante ha +1d4 occhi in punti casuali del corpo. Il mutante ha un -1 a bellezza per ogni occhio visibile.

134 Più orecchie

Il mutante ha +1d4 orecchie in punti casuali del corpo. Il mutante ha un -1 a bellezza per ogni orecchio visibile.

135 Più teste

Il mutante ha +1d2 teste in punti casuali del corpo. Il mutante ha un -4 a bellezza per ogni testa visibile.

136 Profumo

Il mutante emette un buon profumo di un fiore o di qualcos'altro che inebria chi lo sente.

137 Progenie



Il mutante pervaso dai poteri del caos primitivo diviene un abominio orribile. Porta int. e car. a 3 (se ha già meno lascia com'è) e pendre un malus di -50% a tutte le abilità legate ad esse, raddoppia il fis. prendendo un +50% alle abilità ad esse legate. Inoltre guadagna 3d6+2 mutazioni.

138 Protoplasma

Il sangue del mutante è melma viva, ogni volta che ne perde una quantità abbastanza elevata diventa una creatura senziente che attacca i corpi estranei al padrone con degli acidi di cui può servirsi.

139 Punte e lame



Il corpo del mutante è per qualche secondo torturato da dolori, poi dalle ossa spuntano 1d8 punte o lame in casuali parti del corpo

Tira 1d2 per ogni escrescenza per vedere com'è.

1: Lama (1d6/1d8/2d4 dalla lunghezza)

2: Punta (1d4/1d6/1d8 dalla lunghezza)

Tira 1d3 per ogni escrescenza per vedere quanto è lunga.

1: 20 cm

2: 40 cm

3: 80 cm

Tira 1d4 per vedere il materiale.

1-2: Ossee

3-4: Ferree

140 Putrefatto



Il corpo del mutante va lentamente in putrefazione decadendo, ma senza ucciderlo. Tira 1d6 quelle sono le localioni putrefatte. Inizialmente danno solo un -1 bellezza per ogni due parti esposte, ogni d20 giorni prendi un -10% alle azioni con quella parte del corpo, fino ad un massimo di 30%, poi si ferma. La putrefazione avanzata al 30% darà -1 bellezza a localione singola esposta e un -2 al volto. Il mutante ha un -2/4/6 a bellezza secondo gli stadi.

141 Rachitico

Il corpo del mutante è magro e rachitico, sarà più esposto a freddo e malattie ed avrà un -2 punti localione a tutto il corpo.

142 Rigenerazione

Il corpo del mutante si rigenera dalle ferite, ciò può essere fermato solo da fuoco o acido.

Tira 1d8 per vedere la capacità di rigenerazione.

- 1: Ogni 12 round un punto locazione
- 2: Ogni 8 round 1 punto locazione
- 3: Ogni 6 round 1 punto locazione
- 4: Ogni 5 round 1 punto locazione
- 5: Ogni 2 round 1 punto locazione
- 6: Ogni 5 round 2 punti locazione
- 7: Ogni 3 round 2 punti locazione
- 8: 2 punti locazione a round.

143 Riposizionamento del volto



I tratti del volto del mutante si riposizionano a caso (-6 bellezza)

144 Rivoltato

Il corpo del mutante è rivoltato, l'epidermide è interna, la carne viva gli organi e gli ossi sono fuori, gli organi sono molto esposti e per questo tipo di mutante ogni colpo è letale. Ogni critico uccide in automatico, ad ogni danno aggiungi 8. Il mutante è automaticamente Inguardabile.

145 Rumoroso

Il mutante emette saltuariamente strani suoni dal suo interno

Tira 1d20 per vedere di che tipo di suoni si tratta

- 1: Pianti
- 2: Urla
- 3: Risate
- 4: Grida acute
- 5: Bisbiglii
- 6: Clangori
- 7: Cigolii
- 8: Rumore battente
- 9: Mugolii
- 10: Normale parlato
- 11: Rumore di sferza
- 12: Rumore di spada
- 13: Esplosioni
- 14: Rumore di ossa fracassate
- 15: Rumore del fuoco
16. rumore del mare
- 17: Verso di animale

18: Verso gutturale
19: Musica
20: Rumore di corsa.

Tira 1d10 per vedere le modifiche ai rumori

1-5: Nessuna
6: Basso
7: Alto
8: 2 rumori insieme
9: 3 rumori insieme
10: 3 rumori insieme alternati.

Tira 1d10 per vedere ogni quanto li emette

1: 1 volta al mese
2: 1 volta a settimana
3: 2 volte a settimana
4: 3 volte a settimana
5: 5 volte a settimana
6: Tutti i giorni
7: Due volte al giorno
8: Tre volte al giorno
9: Ogni ora
10: Ogni quarto d'ora

146 Sacro

Il mutante è sacro ed eletto fra i suoi, guadagna un +50% alle prove di carisma sui mutanti che internamente lo sentiranno come un semidio, nota che se il soggetto non ha altre mutazioni visibili prende solo un +25%.

147 Sangue acido

Il sangue del soggetto è acido e ogni schizzo in battaglia può essere vantaggioso.

Tira 1d4 per vedere quanto è letale.

1: Irritazione
2: 1 danno
3: 1d3 danni
4: 1d6 danni

148 Sangue di colore diverso

Il sangue del soggetto cambia di colore (indirettamente anche la pelle ha una parvenza del colore generato).

Tira 1d20 per vedere il colore del nuovo sangue.

1: Rosso
2: Bianco
3: Viola
4: Azzurro
5: Blu

- 6: Verde acqua
- 7: Verde scuro
- 8: Verde marcio
- 9: Verde chiari
- 10: Arancione
- 11: Giallo
- 12: Ocra
- 13: Marrone chiaro
- 14: Rosso scuro
- 15: Marrone scuro
- 16: Nero
- 17: Rosa
- 18: Colore metallo (tira per vedere se bronzo, oro o ferro.)
- 19: Grigio scuro
- 20: Grigio chiaro

149 Sballo di liquidi

Il mutante ha uno sbalzo nell'assunzione di liquidi.

Tira 1d2 per vedere di cosa si tratta

- 1: Il mutante ha bisogno del doppio dei normali liquidi
- 2: Il mutante ha bisogno di un quarto di liquidi normali.

150 Sballo di sonno

Il mutante ha uno sbalzo nell'attività di sonno.

Tira 1d4 per vedere di cosa si tratta

- 1: Il mutante dorme circa 20 ore al giorno
- 2: il mutante dorme 10 ore il giorno
- 3: Il mutante può dormire 5 ore il giorno
- 4: Il mutante può dormire 3 ore il giorno

151 Scala biologica inversa

Il mutante invece di invecchiare ringiovanirà pian piano negli anni. Se nasce con questa mutazione il mutante arriverà a 1d100 anni per poi tornare indietro fino allo stato embrionale e morire.

152 Scorticato

Il mutante perde tutta l'epidermide che si scioglie o si squama nel giro di 1d4 giorni. Dopodiché (non sentendo dolore alcuno) la sua nuova epidermide diventa la sua muscolatura. Il mutante ha un -9 a bellezza.

153 Secrezioni acide

La pelle del mutante secerne continuamente acido ben visibile, unto e vischioso oltre a dare -1 a bellezza ha degli effetti, nota che il mutante è abituato ha subirne gli effetti e non subisce i danni tranne che nel punto 6.

Tira 1d6 per vedere la potenza dell'acido

- 1: Come quello di un limone, quasi niente.
- 2: Irritante

- 3: Molto irritante, 1 danno a contatto
- 4: Pericoloso, 1d4 danni
- 5: Acido potente, 1d6 danni
- 6: Acido potentissimo, 1d12 danni, il mutante li subisce ogni round fino a sciogliersi.

154 Secrezioni velenose

La pelle del mutante secerne continuamente veleno.

Tira 1d4 per vedere che veleno secerne.

- 1: Paralizzante
- 2: Soporifero
- 3: Debilitante
- 4: Mortale

155 Seno

Il mutante pur rimanendo uomo guadagna un seno (60% 1 solo).

156 Senza carne



Il mutante in 1d8 locazioni perde la carne e diventa scheletrico, pur vivendo. Dimezza i danni delle armi da taglio punta contro di lui. Il mutante ha un - 9 a bellezza.

157 Senza ciglia

Il mutante perde completamente le ciglia che gli cadono in pochi secondi.

158 Senza collo

Il mutante è senza collo, la testa è attaccata al corpo, -3 a bellezza.

159 Senza denti

I denti del mutante cadono completamente nel giro di 1d4 giorni, -1 a bellezza

160 Senza dita

Le dita del mutante diventano pian piano sempre più piccole e nel giro di 1d4 giorni non esistono più, dandogli un -3 alla bellezza.

161 Senza labbra

Le labbra del mutante si ritraggono e svaniscono, dandogli un -3 bellezza.

162 Senza mandibola

Il mutante in pratica ha un buco nella faccia da dove esce la lingua e gli manca la dentatura inferiore, avrà dei problemi a mangiare e avrà un -8 a bellezza.

163 Senza naso

Il mutante è senza naso, o ha due fori o non lo ha proprio e respira con la bocca, -3 a bellezza

164 Senza occhi

Il mutante non ha più gli occhi, potrebbe avere orbite vuote o addirittura la carne che li copre, è cieco e prende un -3/-6 a bellezza.

165 Senza orecchie

Il mutante è privo di orecchie, o ha due buchi o proprio è coperto da carne. Prende un -2/-4 bellezza che si può nascondere con lunghi capelli.

166 Senza ossa

Il mutante è privo di ossa, sarà un informe massa di carne, non potrà muoversi ne fare altro, ogni colpo che lo prende infliggerà +20 danni e ogni tiro sopra il 16 lo uccide, oltretutto avrà un -6 a bellezza

167 Senza sopracciglia

Il mutante è privo di sopracciglia che cadranno in pochi minuti.

168 Senza testa

Il mutante è privo di testa, i tratti del volto ricrescono sul petto stesso.

169 Senza un braccio

Il mutante è privo di un braccio, che gli da un -2 a bellezza

170 Senza una gamba

Il mutante è privo di una gamba, che gli da un -2 a bellezza

171 Senza unghie

Il mutante perde tutte le unghie nel giro di 1d2 giorni, inizialmente gli faranno male, poi la pelle si indurirà.

172 Senza volto



Il mutante perde completamente i lineamenti del volto, non vedrà, soffocherà e non potrà mangiare né sentire(oppure potrebbe sviluppare gli altri organi in diversi punti del corpo, od avere un supporto magico che gli permette di fare tutto). Il mutante ha un - 8 a bellezza.

173 Sfortunato

Dimezza la fortuna del mutante che è maledetto dagli Dei.

174 Sopracciglia folte

Il mutante guadagna una crescita delle sopracciglia pari ad alcuni (guarda la tabella) centimetri al giorno.

Tira 1d6 per vedere quanto le sopracciglia cresceranno.

- 1: 0,5 cm
- 2: 1 cm
- 3: 2 cm
- 4: 3 cm
- 5: 4 cm
- 6: 5 cm

175 Sordo

Il mutante entro 1d4 giorni perde completamente l'udito.

176 Stranezza al posto di un arto



Il mutante al posto di un braccio o di una gamba ,o di una mano o un piede, presenta qualcosa. Il mutante ha un - 2 a bellezza.

Tira 1d2 per vedere cosa potrebbe esserci.

- 1: Arma
- 2: Arma biologica

Tira 1d30 per vedere quale arma potrebbe esserci.

- 1: Coltello
- 2: Pugnale o uncino
- 3: Spada corta
- 4: Daga
- 5: Spada lunga
- 6: Spada bastarda
- 7: Spadone
- 8: Accetta da boscaiolo
- 9: Ascia
- 10: Ascia da guerra
- 11: Ascia bipenne
- 12: Lancia corta
- 13: Lancia
- 14: Lancia lunga
- 15: Picca
- 16: Mazza ferrata
- 17: Morning star
- 18: Bastone
- 19: Bastone chiodato
- 20: Clava
- 21: Clava chiodata
- 22: Balestra leggera
- 23: Balestra
- 24: Balestra d'assedio
- 25: Pistola (30% da duello)
- 26: Archibugio
- 27: Trombone
- 28: Flagello
- 29: Flagello pesante
- 30: Alabarda

Tira 1d10 per vedere quale arma biologica potrebbe avere

- 1: Chela
- 2: Tentacolo
- 3: Tentacolo punzonato
- 4: Molteplici punte
- 5: Becco
- 6: Enorme bocca con dentatura aguzza
- 7: Sferza di tendini (con un 30% è una biofrusta e si muove in modo autonomo)
- 8: Sferza di tendini chiodati (con un 30% è una biofrusta e si muove in modo autonomo)
- 9: Ossa aguzze, costole, dita femori rotti ecc.
- 10: Mazza di carne e ossi
- 11: Artiglio
- 12: Normale arma ma di osso

177 *Struttura ossea debole*

Il mutante è affetto da osteoporosi, le sue ossa divengono fragili e le probabilità che si spezzino è doppia, oltretutto ha un -1 ai punti locazione.

178 *Struttura ossea imponente*

Il mutante ha un'ossatura robusta, le sue ossa divengono forti e calcificate e le probabilità che si spezzino è minima, oltretutto ha un +1 ai punti locazione.

179 *Testa a pilo*

Il mutante ha la testa finissima, a pilo oltre che avere -6 int ha -6 a bellezza, c'è una probabilità del 35% che quando un colpo va alla testa si ritiri la locazione.

180 *Testa a punta*



Il mutante ha la testa a punta, con un 10% perde 5 all'int, con un 15% perde 2 e con un 20% perde 3, oltretutto ha -4 a bellezza.

181 *Testa che cammina*

Il mutante perde tutto il corpo che si riduce in zampe da ragno gigante che sorreggono la testa.

182 *Testa di forma diversa*

La testa del mutante cambia forma.

Tira 1d per vedere in che modo la cambia

- 1: Più tonda
- 2: Più ovale
- 3: Più squadrata
4. Tendente alla punta (-1 bellezza)
- 5: Storpia ed informe (-3 bellezza)
- 6: Allungata verso il dietro (-3 bellezza, +1 int.)

183 *Testa parassita*

La testa del mutante sviluppa degli speciali tentacoli al terminare del collo e diventa un parassita del suo corpo, a volontà può staccarsi e fluttuare via, magari per cercare un altro corpo, il corpo deve essere fresco o potrebbe essere instabile. Il mutante avrà bisogno di 1d4 giorni per abituarsi completamente al suo nuovo corpo (potrebbero essere di più se il corpo è molto diverso).

184 *Un solo piede*



I piedi del mutante si fondono in uno più grosso su cui saltella, guadagna +30% a corsa ma per stare fermo deve appoggiarsi a qualcosa, inoltre perde 1 a bellezza.

185 *Una sola mano od un solo braccio*

Il braccio o la mano del mutante si fondono l'un con l'altro formandone uno. Perde 2 a bellezza.

186 *Uomo albero*

Il mutante si ibrida con un albero.

Tira 1d10 per vedere quali parti si ibridano. Il mutante ha -2 a bellezza ogni parte ibridata.

1-2-3: Tutto

4 Solo 1d4 tratti del volto

5: Tutta la testa

6: il torace

7: Un braccio

8: Una gamba

9: Mano

10: Piede

187 *Vene grosse*

Le vene del mutante divengono più grosse del normali, e ben visibili, -1 a bellezza, test di curare le ferite al -20%. Il mutante ha -2 a bellezza.

189 *Vene pulsanti*

Le vene del mutante pulsano come piccoli cuori, il sangue fluisce meglio e più velocemente, -1 bellezza, -10% alle prove di curare le ferite. Il mutante ha -2 a bellezza.

190 Vero corpo su corpo più grande



Il corpo del mutante diventa piccolo e si trova sulla testa del suo vecchio corpo che privo di occhi lo sorregge. Le ferite mortali sono solo per il soggetto piccolo in quanto è lì il cervello, ogni volta che colpisci la testa del bersaglio tira con un 20% colpisci quella piccola che ha la metà -3 punti locazione (minimo 1) sennò prendi l'altra testa che non contenendo il cervello non è mortale il suo danneggiamento. Il mutante ha -6 a bellezza.

191 Vita allungata

Il corpo del mutante si allunga all'altezza della vita diventando più alto e fine (-2 a bellezza).

192 Volti contorti

Il corpo del mutante è sconquassato da 1d6 volti contorti di anime dannate e rinchiusi dentro lui, con un 30% possono uscire dove e quando vogliono, sennò sono fisse in un punto. Con un 20% possono anche parlare lucidamente oltre che emettere urli, pianti e litanie. se visibili danno un -4 bellezza.

193 Vomito malsano

Nello stomaco del mutante si insidiano catarrhi larve e piccoli occhietti malefici, ogni volta che vomiterà saranno ben visibili.

194 Zanne

I denti del mutante diventano lunghe zanne affilate come una denti a sciabola che infliggono 1d8+1 danni da morso.

Il manuale completo di Blut und Blu, gdr autoprodotta con ambientazione MDG (di cui fa parte questo documento) sarà *on line* prossimamente.