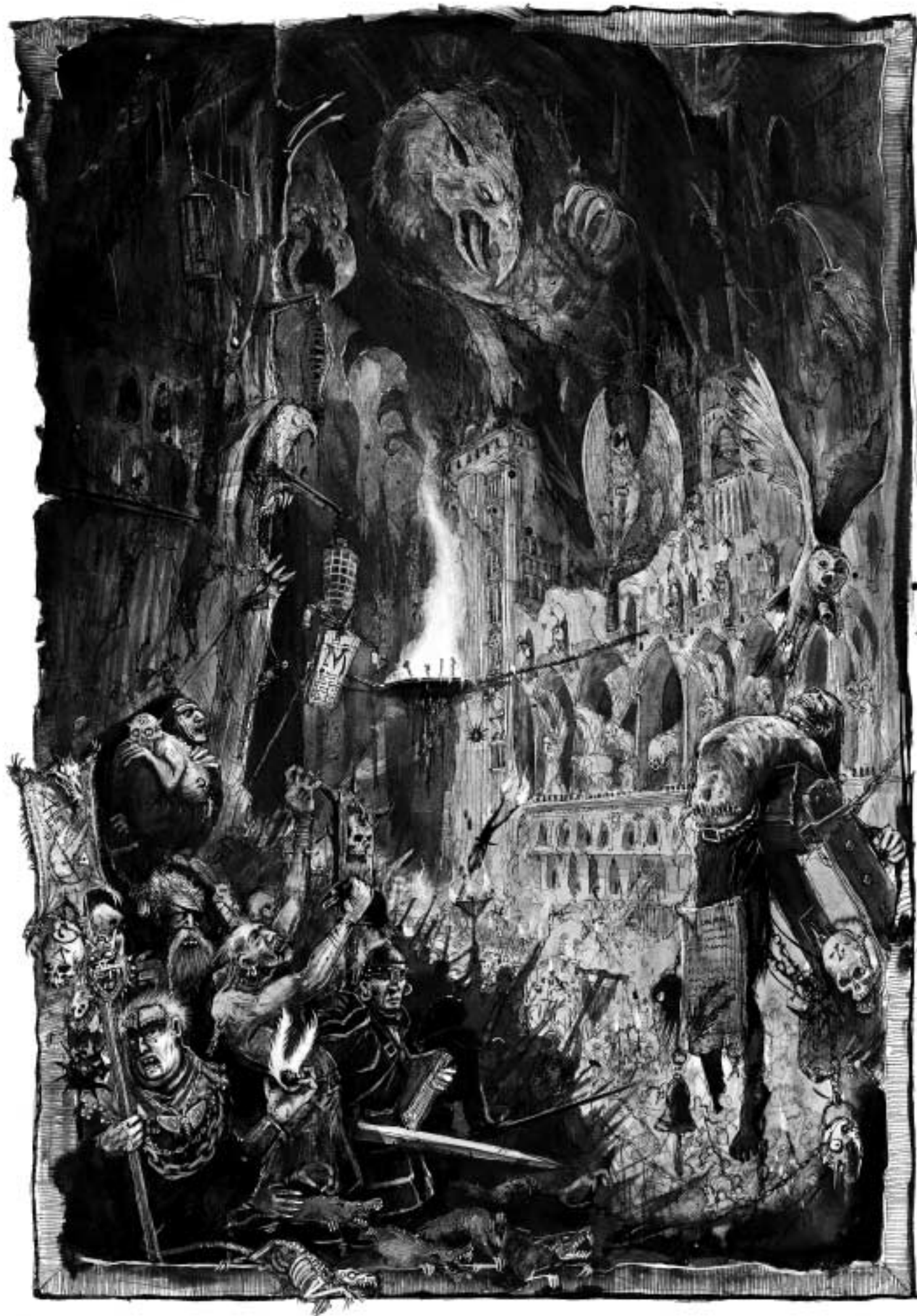
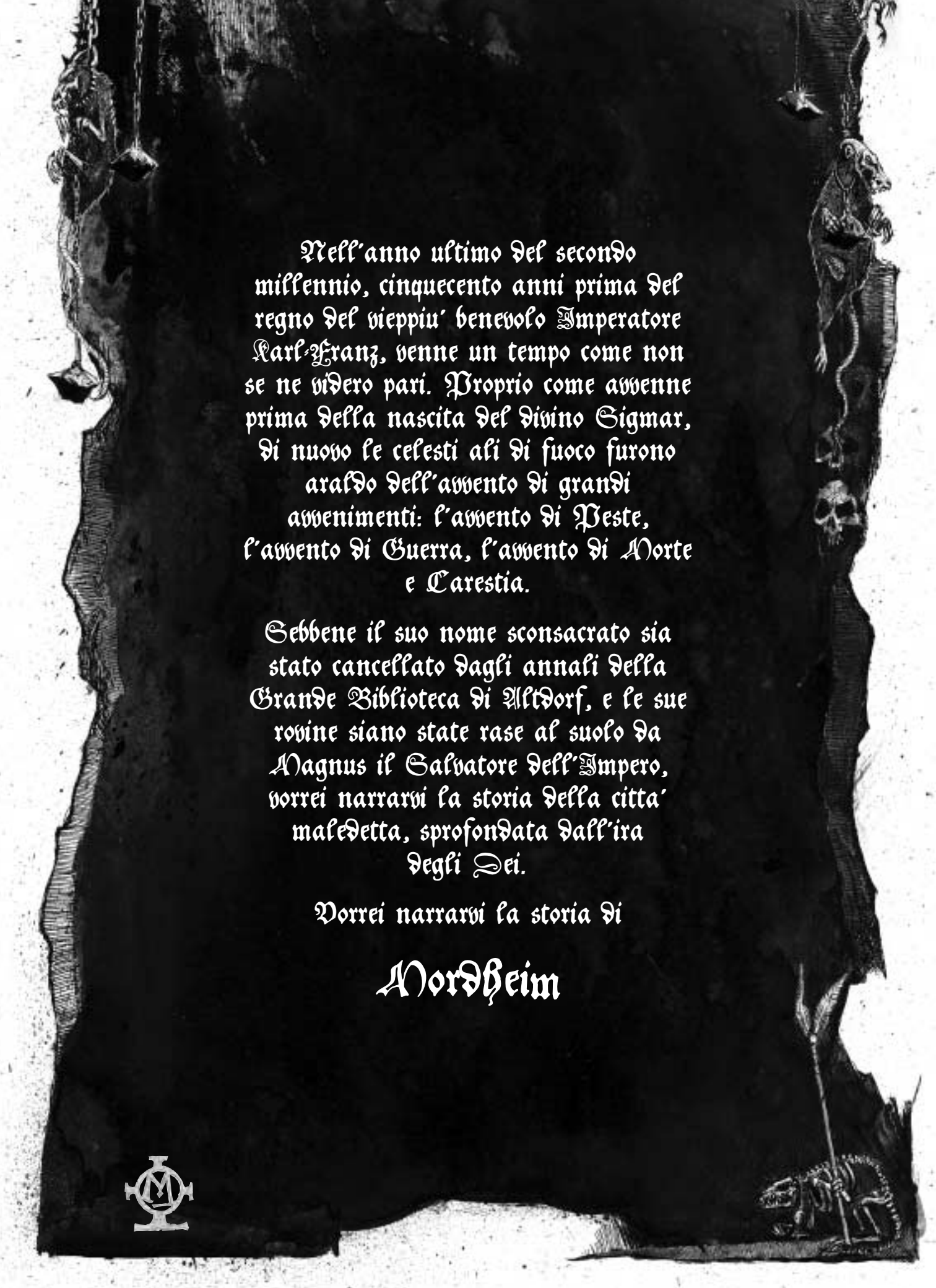




MORDHEIM™







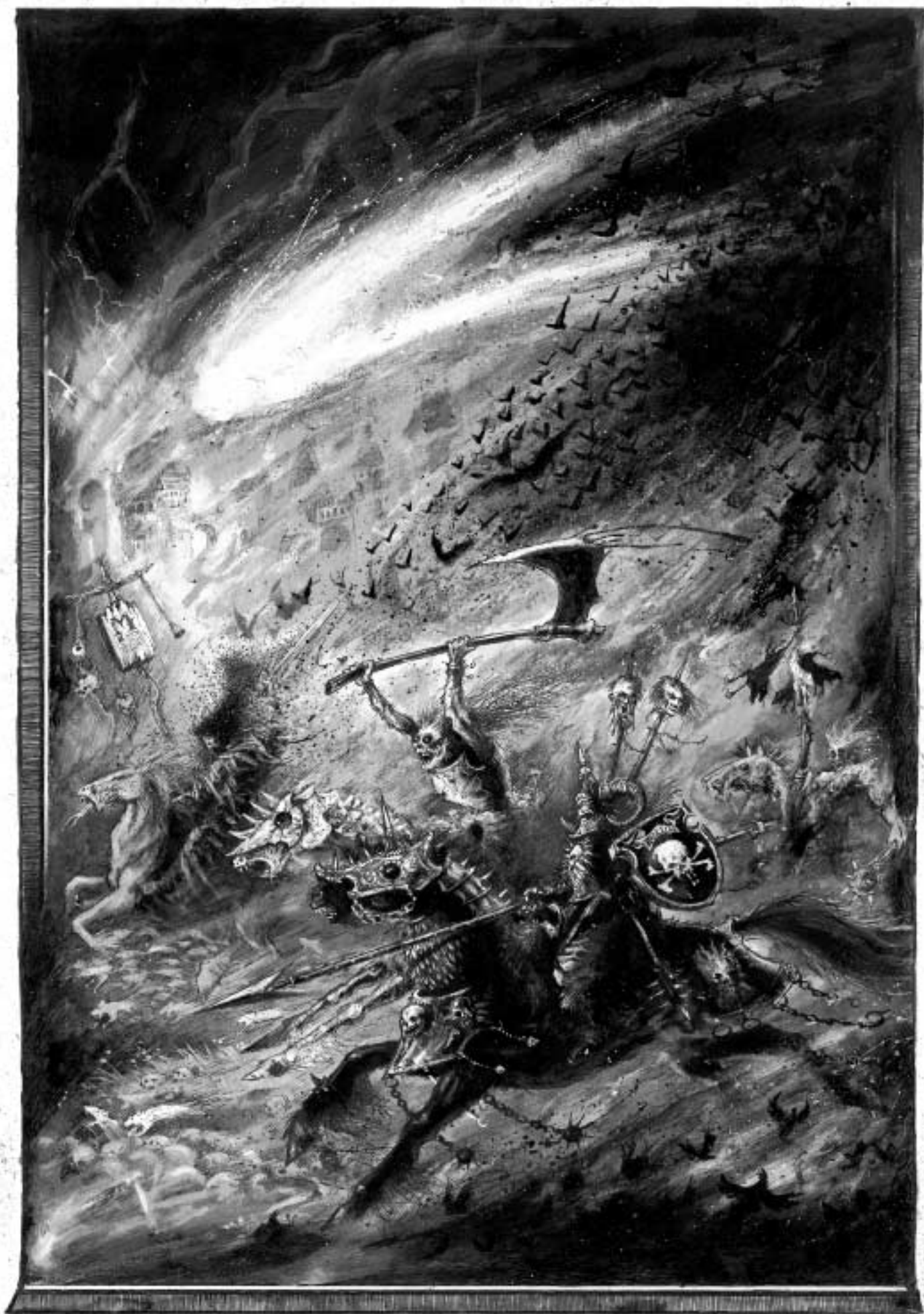
Nell'anno ultimo del secondo
millennio, cinquecento anni prima del
regno del vieppiu' benevolo Imperatore
Karl-Franz, venne un tempo come non
se ne videro pari. Proprio come avvenne
prima della nascita del divino Sigmar,
di nuovo le celesti ali di fuoco furono
araldo dell'avvento di grandi
avvenimenti: l'avvento di Peste,
l'avvento di Guerra, l'avvento di Morte
e Carestia.

Sebbene il suo nome sconosciuto sia
stato cancellato dagli annali della
Grande Biblioteca di Altdorf, e le sue
rovine siano state rase al suolo da
Magnus il Salvatore dell'Impero,
vorrei narrarvi la storia della città
maledetta, sprofondata dall'ira
degli Dei.

Vorrei narrarvi la storia di

Nordheim





Nordheim

Un Gran Tomo di Orrore ed Avventura di
Tuomas Pirinen

iscritto con l'aiuto di Rick Priestley e Alessio Cavatore
Versione Italiana a cura di:

Luca Amadori, Davide Costa, Michele Finelli e Davide Grandini



Illustrazione di Copertina
"Visione di Nordheim"
Geoff Taylor

Illustri Illustratori e Decoratori
John Blanche, Alex Boyd, David Gallagher,
Nuala Kennedy, Karl Kopinski, Paul Smith e John Wigley

Realizzazione dei Fondamentali Oggetti in Cartoncino
Neil Hodgson

Progetto Grafico e Impaginazione
John Blanche, Alan Merrett e Talima Fox

Realizzazione delle Miniature
Dave Andrews, Mark Bedford, Colin Dixon, Gary Morley, Aly Morrison,
Trish Morrison, Brian Nelson, Alan Perry & Michael Perry

Edifici
Owen Branham & Mark Jones

Collaboratori alla creazione degli scenari
Mark Jones and Chris Smart

Pittori dei Componenti del Gioco
Richard Baker, Neil Green, Martin Footitt, Matt Parkes,
Keith Robertson, Chris Smart, Dave Thomas & Stuart Thomas

Narrazione
Gavin Thorpe

e Tante Grazie ai Seguenti
Joshua Thaler, Sarah Groves, Antti Vierikko, Tuomas Lähdeoja,
Alfred Nunez, Tim Huckelbery, Jeremy Vetoock, Brian Lang,
Lindsey le Doux Priestley, Mark Havener, Nigel Stillman,
Atte Roineed a tutte le altre persone senza l'aiuto delle quali la realizzazione di questo
gioco non sarebbe stata possibile!

Indice

L'Impero in fiamme	8
La città dei dannati	10
Le bande di Mordheim	14

Regolamento

Introduzione	19
Caratteristiche	22
Il Turno	24
Movimento	25
Tiro	29
Corpo a corpo	34
Psicologia	38
Armi ed armature	40
Equipaggiamenti	52
Magia	56

Bande

Reclutare una banda	64
Le bande	66
Mercenari	68
Culto dei Posseduti	72
Cacciatori di Streghe	78
Sorelle Sigmarite	82
Nonmorti	86
Skaven	90


Campagne

Campagne	116
Esperienza	120
Scenari	126
Profitto	134
Mercato	144
Avventurieri	147
Dramatis Personae	152

Regole Opzionali

Regole opzionali	160
Modelli di cavalleria	163
Armi da fuoco	164
Battaglie singole	165





Ascolta ora la mia melodia: ah, come
canta il mio flauto! Prestate attenzione
al mio richiamo, oh mortali, e non
pensate a ciò che vi attende nelle ombre,
ove il canto di questa sirena vi attira.
Venite uomini, venite ratti, venite
creature della notte. Non ascoltate le
grida di coloro i quali sono partiti prima
di voi, non guardate l'orlo dell'abisso
dove i vostri passi di danza vi conducono.

Danzate al suono del mio flauto, anche
se i vostri piedi sono piagati e
sanguinano. Sorridete con me, anche se
è il sorriso del tescchio e la vostra pelle
si stacca. Ridete con me, anche se le
vostre gole possono soffocare di bile.
Siete tutti miei pupazzi, e vi condurro' in
un'allegra danza.

L'allegra danza della morte.





L'Impero in fiamme

Sono passati circa venti secoli da quando Sigmar Heldenhammer scacciò dalle nostre terre le orde mostruose che vi dimoravano. Nacque così il più grande di tutti i regni degli uomini: l'Impero. Oggi i nostri pensieri si rivolgono ancora una volta a Sigmar, il Dio delle Battaglie Sigmar, il Padre degli Uomini, giacché il millennio sta finendo ed il tempo della sua seconda venuta si avvicina. Nei templi di tutte le nostre terre le moltitudini si riuniscono per udire dei molti e meravigliosi eventi che si esplicheranno senza dubbio con il ritorno, tra la sua gente, del dio vivente.

Annalista dell'Ostermark: registrazione per l'anno 1999

Mai ci fu più bisogno del Padre degli Uomini che alla fine dell'anno dell'ultimo secolo del secondo millennio. Poiché l'Impero, una volta tanto potente in armi quanto coraggioso in spirito, era allora un reame diviso dalla guerra ed indebolito dalla corruzione. Nessun Imperatore governava in quei giorni terribili ed oscuri e l'Impero era altresì diviso in numerose regioni, dall'Ostermark, nel freddo nord, al Wissenland, nel lontano sud, dal Marienburg bagnato dall'Oceano Occidentale, a Sylvania che giace all'ombra dei Monti dei Confini del Mondo. Ogni potente combatteva i propri fratelli all'interno dei confini ed i suoi vicini all'esterno. Così i nobili dell'Imperatore litigavano sulla corona mentre banditi e briganti agivano indisturbati.

Nessuno soffriva maggiormente degli indigenti, ci fu quindi poco da meravigliarsi se il povero si diede al libertinaggio, all'ubriachezza e ad ogni genere di vizio. Si trattava infatti di una ben misera esistenza: uccisi dalla spada e dal fuoco, prosciugati dagli esattori, e derubati da obesi mercanti che diventavano sempre più ricchi con i profitti derivanti dal disordine.

Fu nella città di Mordheim, nella regione dell'Ostermark, il primo giorno dell'anno

millenovecentonovantanove dell'era di Sigmar che la Veggente delle Sorelle di Sigmar osservò per la prima volta nel cielo notturno il segno tanto atteso. Esattamente come il profeta Macadamnus di Greill aveva predetto più di cinquecento anni prima quando scrisse:

Nella città delle sue sorelle ritornerà su ali di fuoco.

Regnerà per sempre dal suo trono in carne incorruttibile.

La morte non colpirà coloro che si raduneranno nel suo nome colà.

E i potenti del nord regneranno insieme sulle terre del mondo.

Il Canto di Macadamnus – Verso CXXVI

Solo allora fu chiaro che la città a cui ci si riferiva non era altro che Mordheim. Questa città era sede del Sacro Ordine delle Sorelle di Sigmar, le "sorelle" della profezia ed anche la più settentrionale delle terre dell'Impero. Per quanto riguarda "le ali di fuoco", il loro significato era di facile comprensione per tutti. Il simbolo sacro di Sigmar era sospeso sulle loro teste nel cielo notturno, la stessa cometa a doppia coda la cui apparizione, duemila anni prima, si riteneva avesse annunciato la sua nascita. Notte dopo notte la cometa divenne sempre più brillante. Giorno dopo giorno la gente affluiva a Mordheim, mentre la notizia, dell'imminente venuta di Sigmar su ali di fuoco si diffondeva in tutto l'Impero.

Con l'avanzare dell'ultimo anno del ventesimo secolo, la cometa aumentò di volume fino a che la notte scomparve completamente dalle strade di Mordheim. Il suo calore intenso si spandeva nei cieli tanto che il sole stesso, al confronto, sembrava smorto e freddo. Al di sotto di quell'astro portentoso la gente di Mordheim sembrò dimenticare ogni senso di modestia e si concesse ad un'incessante orgia di depravazione. Chissà quante anime erano ammassate in quella città? Quante centinaia di migliaia di persone si erano radunate là da tutto l'Impero sciamando in ogni strada di ogni distretto

accompagnate dalla musica incessante della baldoria. Fuori dalle mura della città i nuovi arrivati si accalcarono l'uno sull'altro, danzando come forsennati. Nessuno si preoccupava di riposarsi o di trovare ripari, poiché durante quei giorni infiniti nessuno si fermava a dormire ma ballava, banchettava, beveva e si concedeva ai più turpi piaceri. Più tardi, si dice che i Demoni strisciarono fuori dalle tenebre mescolandosi con la folla, urlando di gioia e saltando felici insieme ad uomini e donne. Ma chi può essere certo di ciò che realmente avvenne, dato che in seguito le menti degli uomini furono obnubilate dagli orrori di quei tempi?

Si radunarono a Mordheim, alla vigilia della sua distruzione, tutti i peccati degli uomini, così come in un sozzo bubbone si raccolgono i veleni del corpo, pronti ad essere incisi dal coltello del chirurgo.

Bernhardt Hal – Generale Cacciatore di Streghe

Non fu Sigmar, ma il suo giudizio che cadde sulla città di Mordheim all'alba del primo giorno della nuova era. Quando la cavalcata d'immoralità raggiunse l'apice il martello di Sigmar si abbatté sulla terra e terminò per sempre le vite di uomini, donne e bambini all'interno della città. Con un boato diecimila volte più forte del tuono la terra sembrò sollevarsi per raggiungere il fuoco, abbattendo edifici, facendo cadere le mura e sradicando alberi in un'esplosione incandescente. Nella lontana città di Altdorf i templi tremarono ed i cornicioni caddero nelle vie sottostanti. Ben oltre i confini dell'Impero le fortezze sotterranee dei Nani, che avevano resistito per generazioni, si creparono e crollarono.

Di Mordheim non rimasero altro che rovine bruciate e carbonizzate. La città era così affollata che non tutti riuscirono ad entrarvi e alcuni di quelli che gozzovigliavano all'esterno delle mura scamparono al cataclisma. Questi sopravvissuti fuggirono il più lontano possibile, portando la novella della punizione divina di Sigmar in tutto l'Impero. Eppure anche costoro non sfuggirono completamente alla punizione: molti morirono subito dopo, i loro corpi deformati e contorti dall'interno dalle mutazioni e le loro menti torturate dai ricordi di ciò a cui avevano assistito.

Una coltre di fumo restò sospesa sulle rovine per sette giorni e sette notti, ed un gran calore si diffuse, come da un tizzone ardente, dalla fornace dell'inframondo.

*Annalista dell'Ostermark:
registrazione per l'anno 2000*

Vn vapore turbinante ammantò la città per molti giorni dopo la sua distruzione. Questo miasma veniva acceso dall'interno da un'arcana luminescenza verde ed era così incandescente che nessuno poteva avvicinarvisi. Infine, in una qualche maniera, il vapore si disperse e le rovine si raffreddarono. Alcuni fra i più indigenti tornarono indietro per cercare gli oggetti di valore abbandonati nella fretta o quei tesori che fossero sfuggiti all'ira di Sigmar.

Nel nuovo anno iniziarono a circolare strane storie di una pietra straordinaria scoperta tra le rovine: uno scuro frammento luminescente capace di operare miracoli. Presto vennero scoperte altre pietre, di tutte le forme e dimensioni, accreditate dei poteri più strabilianti. Se si deve credere a queste storie, l'infermo veniva sanato, al cieco veniva ridata la vista, alberi adulti potevano crescere dal terreno in un sol giorno ed ai morti veniva ridata la vita tanto che ricominciavano a parlare.

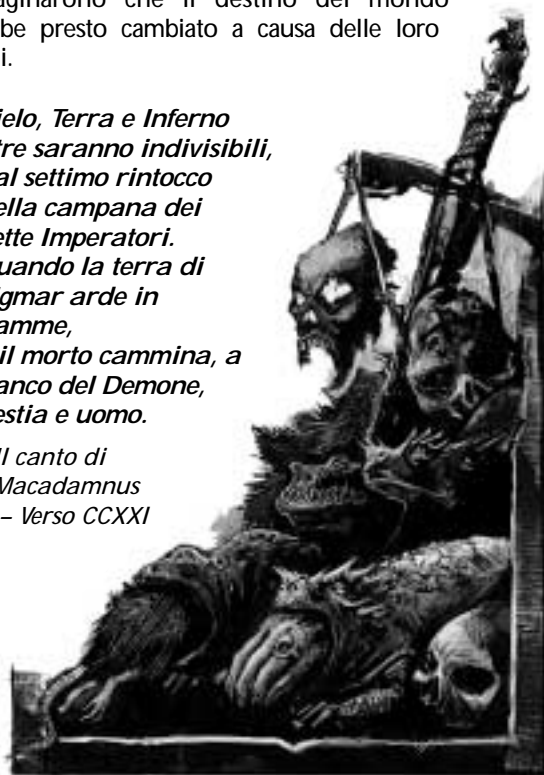
Ma ciò di cui più si parlava era l'avvenuta trasformazione del piombo in oro: impresa compiuta, per ordine di Siegfried, Conte del Reikland, dall'alchimista di corte van Hoffman. Le voci di questa scoperta si diffusero come fuoco tra la pula per tutto l'Impero ed anche oltre, visto che ogni razza di uomini accorse alle rovine di Mordheim in cerca della bonapietra che, alla scoperta della verità sugli effetti deleteri da essa procurati, divenne in seguito nota come malapietra.

Fu così che le rovine di Mordheim attirarono l'attenzione dei nobili dell'Impero e di molti altri ancora, poiché in quei luoghi potere e ricchezza attendevano solo di essere raccolti! Per alcuni c'era la promessa di ricchezze sotto forma di oro che sarebbe servito a pagare i loro eserciti e ad avanzare le loro ambizioni imperiali. Altri erano attratti dal potere della magia, altri ancora erano attirati per semplice avidità o per ragioni più sinistre che gli uomini di buona volontà non potevano nemmeno immaginare.

Giunsero allora i primi resoconti riguardanti mostri che si annidavano fra le rovine, ratti giganti della taglia di un uomo, morti viventi, Demoni e creature mutanti che una volta potevano essere state uomini. In queste poche righe nulla di più si può dire a riguardo di queste cose. Tutti vennero a Mordheim con i propri sogni, sebbene pochi immaginarono che il destino del mondo sarebbe presto cambiato a causa delle loro azioni.

***Cielo, Terra e Inferno
i tre saranno indivisibili,
dal settimo rintocco
della campana dei
Sette Imperatori.
Quando la terra di
Sigmar arde in
fiamme,
e il morto cammina, a
fianco del Demone,
bestia e uomo.***

*Il canto di
Macadamnus
– Verso CCXXI*



La città' dei Dannati

Durante l'anno di pazzia prima della distruzione di Mordheim, l'Ostermark cadde ancora di più in rovina dato che tutte le necessità di governo venivano trascurate. Le fattorie vennero abbandonate e la gente si riversò in città, i fabbri lasciarono le loro fucine e perfino mercanti e usurai abbandonarono i loro commerci. Perciò, anche prima della sciagura, la terra dell'Ostermark era caduta in uno stato d'anarchia ed il suo governatore, il Conte Steinhardt, aveva già abbracciato da tempo gli insani piaceri così diffusi negli ultimi giorni. Egli, insieme alla maggioranza della nobiltà, perì tra le fiamme purificatrici di Sigmar e tristemente furono ben pochi coloro i quali piansero la fine dell'antica ed onorabile casata degli Steinhardt.

Si riversano a Mordheim

🕒 Oggi la terra dell'Ostermark esiste solo nel nome. Saccheggiatori vagano liberamente per le sue lande ora abbandonate e in rovina. Gli eserciti stranieri marciano attraverso il suo territorio incuranti e gli uomini onesti rimasti, una sparuta minoranza, devono resistere ai continui assalti di ladri e banditi. In realtà gli uomini si recano ancora nell'Ostermark, sciamando colà da tutto l'Impero come necrofagi verso un cadavere, attirati, invero, dal fascino misterioso della malapietra, dato che i suoi poteri magici l'avevano resa preziosa ben oltre il proprio peso in oro. Sebbene la ricompensa per le loro

imprese possa essere grande, ed in un giorno solo si riesca ad accumulare più di una fortuna, i pericoli da affrontare sono ancora più grandi.

Quando i cercatori di tesori sono entrati per la prima volta in Mordheim lo hanno fatto senza fare troppa attenzione e spesso da soli o in coppie, poiché a mala pena immaginavano quali terrori li attendessero fra le oscure rovine della città. Molti sono svaniti senza lasciare traccia. Altri sono tornati con corpi mutilati o menti instabili, balbettando confusamente di creature bizzarre e bestiali. Alcuni hanno continuato a parlare di Demoni e creature dal cratere. Altri ancora sono emersi dalle rovine a mani vuote ridendo istericamente di continuo fino ai giorni nostri. Ben presto solo il più folle dei pazzi ha osato avventurarsi da solo nella Città dei Dannati. I cercatori di fortuna hanno deciso invece di riunirsi in bande o gruppi armati, disposti a tutto pur di avere una migliore protezione reciproca.

Non erano solo le creature mostruose che toglievano la vita ai cacciatori di fortuna. La stessa aria di Mordheim è risultata essere velenosa per coloro i quali vi si attardavano troppo a lungo ed anche la malapietra che cercavano ha provocato la morte di molti: il suo grezzo potere magico, infatti, si è dimostrato capace di ustionare la carne e provocare orribili cambiamenti morfologici e mentali. Molti fra quelli che sono entrati a Mordheim come amici, sono stati presto indotti alla discordia e all'omicidio dai vapori contenuti nell'aria e dalle energie stregate della malapietra. Altri non avevano bisogno di influenze magiche per assaltare i propri compagni, la stessa scoperta della preziosa pietra era sufficiente infatti a farli scagliare l'uno contro l'altro come selvaggi che si disputano un ninnolo luccicante, quando tutt'attorno esistono tesori ben più grandi. Molti altri ancora sono tornati dalle loro sortite apparentemente sani, ma presto si sono ammalati e sono morti, o ancora hanno sviluppato deformazioni della carne tanto mostruose che i loro compagni li hanno abbandonati alla morte o li hanno uccisi per risparmiare loro la vergogna.

Passare oltre i cancelli protetti dalle gargolle di quel posto significa passare attraverso i cancelli stessi della morte!

Ultime Parole di un Avventuriero Ignoto





Sorgono gli accampamenti

A causa della pestilenza all'interno della città, sono sorti, oltre le sue mura diroccate, parecchie misere tendopoli e rozzi accampamenti come quelli che i gruppi di cacciatori erigono per passare una settimana tra le montagne. Non occorre certo ricordare come la grande rivalità fra gli uomini, provenienti dalle diverse parti dell'Impero, abbia fatto sì che essi si siano divisi, a seconda dell'origine, e si siano fortificati erigendo terrapieni improvvisati per difendersi dagli attacchi dei vicini. Alcuni accampamenti, come Sigmarhaven, sono abbastanza sicuri rispetto alla confusione che vi regna, essendo dotati di guardie per mantenere l'ordine, e costituendo un luogo di scambio per venditori di armi, cantinieri e vivandieri vari la cui merce di scarto viene venduta a prezzi inflazionati negli accampamenti, ormai preda della febbre del tesoro, che circondano le rovine. Altri, come Covo Tagliagole, sono poco più che rifugi per assassini dove i mutanti camminano liberamente e uomini incappucciati barattano cadaveri con i necromanti in cambio di oro maledetto.

Ma addirittura questi rifugi, pur così miseri, sono luoghi sicuri se paragonati alle rovine di Mordheim, dove perfino indugiare un'ora sola può significare la morte o peggio ancora. Le bande di uomini che osino avventurarsi all'interno sono davvero coraggiose od in preda ad un qualche disperato genere di follia. Avventurieri mercenari trovano facilmente un impiego nelle bande che ogni giorno si addentrano attraverso i cancelli di Mordheim. Una volta superati i cancelli, tuttavia, tutte le leggi del normale convivere umano cessano di avere significato.

Chiunque può attaccare od uccidere a piacimento ed ogni rivale diviene un mortale nemico.

Uomini che la sera prima hanno giocato a dadi tra loro, possono trovarsi, la mattina seguente, uno alla gola dell'altro armati di spade e pugnali.

Questa è la legge di Mordheim, dove non esistono leggi se non quella naturale dell'uccidere od essere uccisi, in quanto solo i più forti sono destinati ad aggiudicarsi il più grande dei premi.

Il Conte del Middenland ci ha offerto un sacco di grana! Ed il Conte del Reikland ce ne ha offerta ancora di più! Il Grande Teogonista ha offerto la benedizione di Sigmar, anche se preferirei avere il suo oro! Tutti i potenti dell'Impero vogliono la malapietra e faranno di tutto per averla... tutto tranne che venire qui a prendersela da soli! Quindi, ragazzi, brindiamo a domani quando noi faremo il lavoro sporco per loro e poi... ce lo pagheranno caro!



Fernando Pavaroti, Capitano Mercenario

Quindi vanno alla ricerca di grande potere

Nessun imperatore regna sull'Impero e nessuno lo aveva fatto per più di quattrocento anni, senza che il suo titolo venisse contestato. Fra i conti dell'Impero, infatti, molti indosserebbero la corona se solo avessero la forza di imporre la propria volontà sui rivali. Per antica tradizione, l'Imperatore è eletto fra i governatori delle regioni, noti come Elettori, in modo che l'aspirante debba cercare il supporto dei vicini per ottenere la maggioranza. Inoltre esistono altre autorità che, sebbene non eleggibili per la corona, sono pur sempre Elettori ed anche questi devono essere blanditi, poiché la loro influenza è molto grande. Il più famoso è il Grande Teogonista di Sigmar, il leader spirituale del popolo di Sigmar, i cui templi sorgono in ogni città di ogni regione dell'Impero.

La scoperta della malapietra a Mordheim ha generato grande confusione, dato che offre l'opportunità di rompere lo stallo fra i rivali pretendenti al trono. Ogni conte ha ingaggiato avventurieri mercenari per recuperare tutta la malapietra possibile. Di questi, i governatori del Reikland, del Middenland e Sylvania cercano con ogni mezzo di conquistare il trono, mentre Lady Magritta, la candidata comune degli stati più piccoli e campione delle gilde di mercanti, è stata estromessa dal Grande Teogonista di Sigmar appellatosi alla dottrina della discendenza maschile, per cui nessuna donna può indossare la corona di Sigmar. Ecco perché gli sguardi di questi grandi rivali si sono rivolti a Mordheim e alla sua misteriosa malapietra che ha il potere di trasformare i metalli base in oro.

Chi è lord nell'Ostermark? Chiunque non sia lord o a fianco dell'Imperatore, poiché ogni canaglia è principe in una terra dove il potere giace così desiderabile ai piedi del farabutto, del nobile e della bestia.

*Annalista dell'Ostermark:
registrazione per il solstizio di mezz'estate 2000*



Sconti non sono i soli protagonisti di questa corsa al potere. L'Impero è rimasto in disordine per molte centinaia di anni ed in quel periodo l'influenza dei mercanti e dei templi è cresciuta enormemente. Nella città di Marienburg, il porto più grande e prospero del Vecchio Mondo, i mercanti hanno goduto di fiorenti affari come da nessuna altra parte ed oggi i Borgomastri della città esercitano un potere di patronato maggiore di molti nati da stirpe nobile. I Liberoscambisti sono i più influenti di tutti, una società segreta composta dai più ricchi membri delle gilde la cui ambizione è di portare Lady Magritta di Marienburg sul trono dell'Impero. I cittadini di Marienburg sono così ben noti per la sontuosità dei loro vestiti, l'amore per i gioielli ed i modi azzimati che sono molti quelli che si prendono gioco di loro chiamandoli "damerini". In realtà, molti invidiano la ricchezza e la sicurezza ostentata da Marienburg in un periodo tanto tumultuoso. Con il declino dei poteri dei conti è aumentato di pari passo il potere delle gilde di mercanti. Ora sono molti i ricchi cittadini a cui piacerebbe vedere la fine dei vecchi metodi e la nascita di una nuova assemblea legislativa che dia alla classe mercantile l'autorità politica corrispondente alla propria ricchezza.

Il malcontento generale è tale che alcuni, tra i ricchi, cercano di ottenere potere utilizzando i mezzi più biechi! Si rivolgono alla stregoneria, la più nera delle arti, riconosciuta da tutte le persone benpensanti come l'incarnazione stessa del male e la cui pratica è stata da sempre punita con la tortura e la morte.

Sebbene pochi osino dirlo, è comunemente noto che i maghi si spostino liberamente all'interno dell'Impero, incontrandosi segretamente per adorare oscuri dei e strisciando fra gli ossari per rubarne i cadaveri. Questi agenti della corruzione evocano, in occulti sotterranei, Demoni che esaudiscano le loro preghiere, mentre i Necromanti inviano nella notte i loro sgherri nonmorti per uccidere e rubare. Ora si ritiene che gli stregoni camminino liberamente nella Città dei Dannati, cercando la stessa malapietra i cui poteri possono moltiplicare di molto la potenza delle loro arti oscure. Di conseguenza i Templari di Sigmar si riuniscono a Mordheim, con carri carichi di gabbie, bracieri, ferri ed ingegnosi strumenti di tortura, per eseguire il lavoro di Sigmar laddove è più necessario. Il più delle volte vengono chiamati Cacciatori di Streghe da quelli che li temono e li odiano ed anche da loro stessi, poiché sono orgogliosi della loro persecuzione degli eretici.

*Le ceppaie e le ceneri delle pire
coprivano i campi comuni a perdita
d'occhio ed il fumo, dai roghi delle
streghe, si diffondeva per le strade.
Il suo fetore riempì le nostre bocche
per i giorni a seguire.*

Diario di Selestian Bran

Alle spalle dei Cacciatori di Streghe vi è la più grande autorità spirituale dell'Impero, il Grande Teogonista di Sigmar. Anch'egli sogna il potere temporale, avendo rifiutato la corona a Magritta di Marienburg, si dice che la desideri segretamente per se stesso. La distruzione di Mordheim ha creato un'atmosfera di religioso terrore, poiché chi può negare che il giudizio di Sigmar si sia compiuto e che il suo popolo non ne sia stato all'altezza? Dall'inizio dell'anno, in migliaia si sono radunati presso i luoghi sacri per riappacificarsi con il proprio dio ed accettarne la punizione. Molti supplici hanno offerto i loro beni ai templi, beni che vengono gettati in strada per penitenza. Numerosi accattoni attraversano le lande, flagellandosi da soli e l'un l'altro per fare ammenda dei peccati di tutti gli uomini. Ora il Grande Teogonista ha inviato i suoi Cacciatori di Streghe a Mordheim, chiaramente per purificare i peccatori dal male che indubbiamente colà si annida, ma anche, si è detto, per raccogliere malapietra per i propri scopi personali.

*I corvi, fratelli neri del Demone,
si radunano come necrofagi sui cadaveri.
Avidità, ambizione, inganno ed odio,
Tutti si affollano attraverso il cancello
infuocato.
Chi indossa ora la corona di Sigmar,
se non chi ne può essere spodestato.*

*Profezia di Cassandra
Veggente delle Sorelle di Sigmar*



Le Bande di Mordheim

Che genere d'uomini viene a Mordheim? Quali, invece, sono coloro che non vengono?

Ai pidocchiosi accampamenti che circondano Mordheim giungono uomini da ogni provincia dell'Impero, da Middenheim, dalla città di Ulric fino a Marienburg sull'Oceano Occidentale, da Sylvania al Wissenland e da ogni provincia che si trova tra queste due contee.

Alcuni sono mossi da oscure ragioni, altri vengono solo per un motivo: fare fortuna. La maggior parte di questi avventurieri mercenari sono ingaggiati dai pretendenti al trono dell'Impero, come i Conti di Middenheim, di Marienburg e del Reikland, i tre patroni che sono di gran lunga i più ricchi ed ambiziosi contendenti per il potere.

Tuttavia, costoro sono tali acerrimi rivali che è raro vedere uomini provenire da posti diversi accampati insieme e non si è mai udito di uomini di un paese che abbiano combattuto insieme a quelli di un'altro.

Non appena percorremmo le strade della Città dei Dannati ne incontrammo alcuni appesi alle croci a cui erano stati inchiodati. Mentre costeggiavamo quella processione fatta di corpi spezzati, i loro occhi sembravano seguirci e le loro teste girate sembravano indirizzarci sottili parole, parole mortali: "Tornate indietro...tornate indietro".

Tra i vari pretendenti al trono il Conte di Sylvania, Vlad von Carstein, è sicuramente il più potente ma tale è la sua reputazione che pochi sono tentati dal suo oro. Si racconta che egli sia dedito a pratiche occulte ed eretiche della più abominevole natura, che beva il sangue degli uomini e che animi i morti usando l'abborrita arte necromantica. I suoi servi sono strani e scaltri: sebbene rifuggano l'onesta luce del giorno e si rifugino nell'ombra, anch'essi possono essere incontrati a Mordheim. Pochi sospettano quale sia la loro natura, eccetto solo per i Cacciatori di Streghe che, del resto, non credono in nessuno e, per ora, egli rimane solo uno dei tanti pretendenti al trono di Sigmar.

Chi conosce quante ambizioni il Grande Teogonista di Sigmar nutra dentro di sé? Rifiutandosi di incoronare Lady Magritta di Marienburg si è messo contro la gilda dei mercanti e, cosa più importante, la confraternita segreta dei Liberoscambisti di Marienburg i cui membri occupano posizioni d'autorità in tutto l'Impero. Mentre proclama una santa crociata contro i mutanti e gli stregoni il Grande Teogonista ha mandato l'Ordine dei Templari, meglio conosciuto come l'Ordine dei Cacciatori di Streghe, a ripulire Mordheim dalla malapietra. I suoi sermoni predicano la redenzione, la vendetta di Sigmar e l'amore per il tempio, ma molti sospettano che egli brami più il potere temporale che quello spirituale.

E cosa dire poi delle opposte ambizioni dei Liberoscambisti e di tutti quelli come loro ai quali il vecchio ordine e le vecchie direttive pesano come catene e ostacoli che bloccano i loro desideri? Molti si sono votati ai culti segreti degli dei oscuri la cui adorazione è la più oscena delle eresie ed anche alla pratica della stregoneria che ogni natura aborre poiché emanazione diretta del Caos. Le loro ambizioni li hanno portati in segreto a Mordheim dove possono recuperare la



malapietra. Qui hanno trovato un loro leader, un Imperatore Ombra, del quale non si sa se sia uomo o Demone. Egli è più comunemente noto come il Signore delle Ombre, il Signore indiscusso dei Posseduti e si dice che dimori nei pressi del Cratere, nei suoi più oscuri recessi dove i fuochi dell'ira di Sigmar continuano a bruciare incandescenti e da crepe e fessure, promana un fetido fumo acre. Da questo regno nel regno provengono creature demoniache dall'aspetto deviato e maligno, cose dalle fattezze orripilanti e dalla forza tremenda, che hanno infestato le rovine della Città dei Dannati.



All'interno della città nulla è rimasto com'era un tempo, ma ogni cosa è stata irrimediabilmente devastata, carbonizzata e ridotta in rovina. Dove si è abbattuto il colpo del maglio ora si estende un cratere i cui apici sono ancora incandescenti e le cui pareti sono lisce come il vetro poiché le rocce sono state fuse dalla violenza dell'impatto in quella che è divenuta la fornace alimentata dalla furia di Sigmar. Tanto spessi e mefitici furono i vapori che scaturirono che ci vollero diverse settimane prima che la coltre, che si era sollevata dal cratere, si disperdesse. I curiosi poterono allora vedere sparse qui e là, come insetti intrappolati nell'ambra, le facce dei morti che li osservavano, con gli occhi stravolti dal terrore, dalle loro tombe vetrose, bloccati per sempre nella posizione che avevano durante quella notte di bagordi e sregolatezze.

Che dire quindi delle Sorelle Sigmarite, nemiche storiche dell'Ordine dei Templari i cui fanatici seguaci rifiutavano la divinità femminile nel tempio di Sigmar? Austeri ed inflessibili nel loro credo e sordi alla ragione, i Cacciatori di Streghe le cacciano apertamente come se fossero eretiche e rappresentassero un affronto vivente a Sigmar. La Sorellanza, comunque, non è indifesa contro tutto ciò. Il loro numero proviene dalle figlie delle casate più nobili dell'Impero. Il loro convento si è dimostrato rifugio per molte di quelle che hanno causato problemi o imbarazzo alle rispettive famiglie. Queste due istituzioni di Sigmar potrebbero combattere insieme ma anche rivelarsi acerrime nemiche dato che la loro rivalità è talmente implacabile e sacra che travalica ogni limite e non esistono parole di perdono che possano porvi fine.

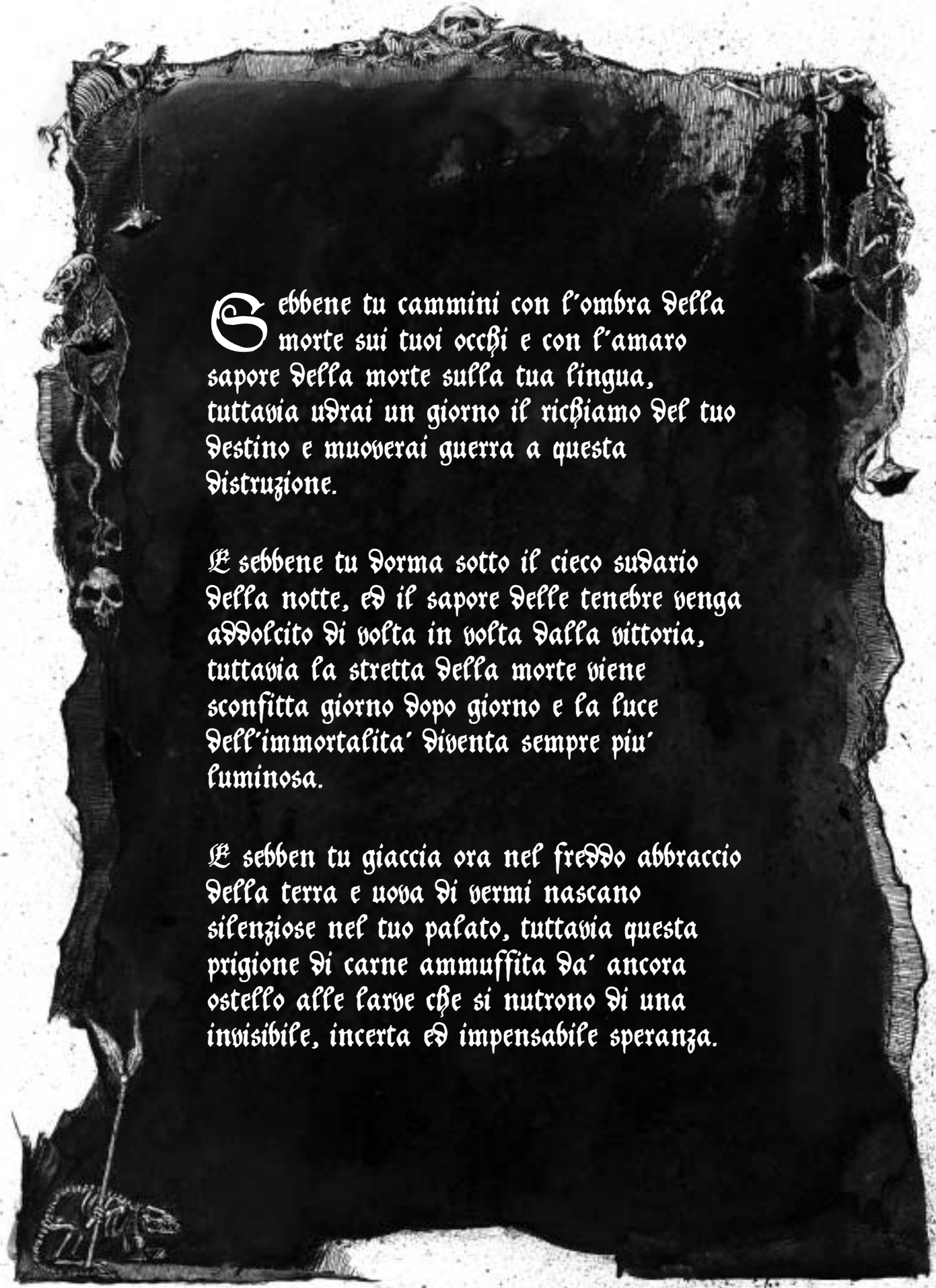
Le Sorelle Sigmarite ricoprono una posizione unica a Mordheim poiché il loro convento, il Tempio della Roccia di Sigmar, si trova in cima ad un'alta isola rocciosa posta al centro del Fiume Stir che attraversa Mordheim dividendola in due. Dato che la distruzione di Mordheim ha lasciato pochi edifici in piedi, è un sicuro miracolo il fatto che il Tempio della Roccia di Sigmar ed i suoi abitanti siano sopravvissuti intatti. Inoltre, mentre tutti gli altri cadevano preda della depravazione e della lussuria, la Sorellanza riuscì a rimanere salda e santa, innalzando preghiere senza fine a Sigmar e, per questo motivo, sfuggì al suo giudizio (almeno, questo è quello che loro dicono e purtroppo non ci sono testimoni per contraddirle). I Cacciatori sorridono amaramente a queste pretese di

devozione ed invece insistono che sia stato stretto un patto demoniaco che ha permesso alle Sorelle di tradire la stessa Mordheim e sfuggirne così alla distruzione. A tutt'oggi le Sorelle appaiono come se fossero benedette o, quantomeno, favorite da un qualsivoglia potere demoniaco poiché il loro rifugio si innalza sopra i venefici vapori ed esse rivendicano di essere in grado di resistere al contagio senza subirne alcun danno.

Ed infine che dire degli altri abitanti, quelli mostruosi e quelli storpi, i mutanti ed i demoniaci: in quale buche si nascondono e che fine fanno? Queste cose sono rimaste un vero mistero finora, ma è giunto il tempo in cui tali misteri devono essere rivelati. Dobbiamo dimenticarci delle strane creature dall'aspetto di topo che si muovono furtive tra le rovine, come del resto farebbe ogni buon mercenario avventuriero se potesse, poiché la loro storia appartiene a loro e poiché la maggior parte degli uomini ne rinnega l'esistenza o li pone tra la massa delle altre mostruose e deformi creature che, ahimé, non mancano nella Città dei Dannati.

Ecco dunque tratteggiati i principali attori che recitano sul palco della distruzione: i mercenari avventurieri del Reickland, di Middenheim e di Marienburg, i servitori nonmorti del conte vampiro, von Carstein, il Culto del Signore dei Posseduti, i Cacciatori di Streghe del Gran Teogonista, le pie Sorelle Sigmarite e le creature, delle quali non si sa nulla, che vivono tra le rovine.



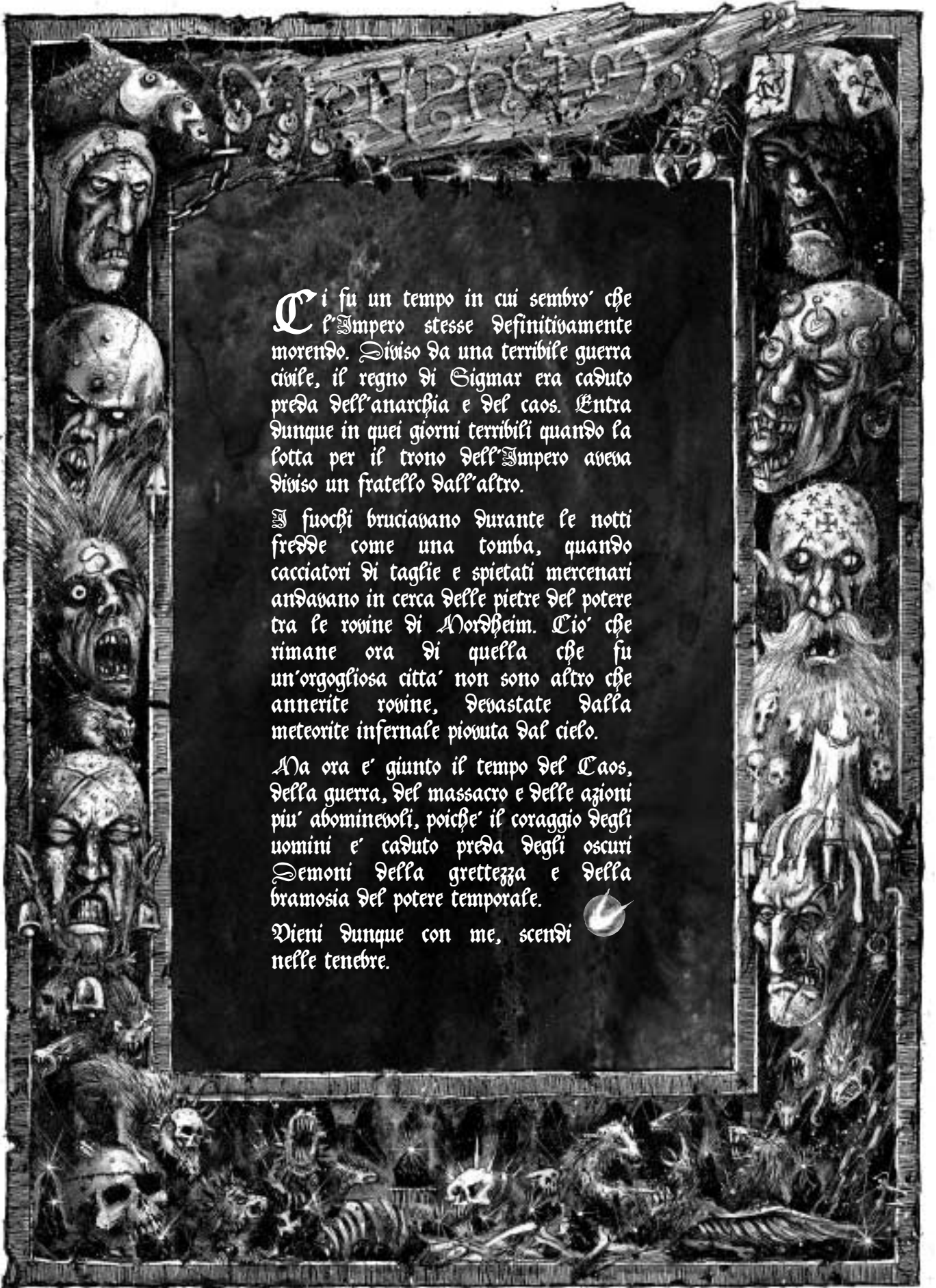


Sebbene tu cammini con l'ombra della morte sui tuoi occhi e con l'amaro sapore della morte sulla tua lingua, tuttavia udrai un giorno il richiamo del tuo destino e muoverai guerra a questa distruzione.

E sebbene tu dorma sotto il cieco sudario della notte, ed il sapore delle tenebre venga addolcito di volta in volta dalla vittoria, tuttavia la stretta della morte viene sconfitta giorno dopo giorno e la luce dell'immortalità diventa sempre più luminosa.

E sebbene tu giaccia ora nel freddo abbraccio della terra e uova di vermi nascano silenziose nel tuo palato, tuttavia questa prigione di carne ammuffita da' ancora ostello alle larve che si nutrono di una invisibile, incerta ed impensabile speranza.





Ci fu un tempo in cui sembro' che l'Impero stesse definitivamente morendo. Diviso da una terribile guerra civile, il regno di Sigmar era caduto preda dell'anarchia e del caos. Entra dunque in quei giorni terribili quando la lotta per il trono dell'Impero aveva diviso un fratello dall'altro.

I fuochi bruciavano durante le notti fredde come una tomba, quando cacciatori di taglie e spietati mercenari andavano in cerca delle pietre del potere tra le rovine di Nordheim. Cio' che rimane ora di quella che fu un'orgogliosa citta' non sono altro che annerite rovine, devastate dalla meteorite infernale piovuta dal cielo.

Ma ora e' giunto il tempo del Caos, della guerra, del massacro e delle azioni piu' abominevoli, poiche' il coraggio degli uomini e' caduto preda degli oscuri Demoni della grettezza e della bramosia del potere temporale.

Vieni dunque con me, scendi nelle tenebre.

Benvenuti a Mordheim la Città dei Dannati! Mordheim è un gioco che simula gli scontri che avvengono, in un breve lasso di tempo, quando gruppi di bande si fronteggiano in tanti, aspri combattimenti all'interno della città.

Questo libro contiene tutto ciò che ti serve per giocare a Mordheim, informazioni generali, consigli su come dar vita alla tua banda, come collezionarla e dipingerla, come elaborare una campagna, ecc..

scontri "da tavolo"



In Mordheim, le opposte fazioni, le bande, sono costituite dai modelli, assemblati e dipinti da te, che rappresentano, ciascuno, un singolo guerriero.

Il tuo tavolo diventa così una parte della Città dei Dannati in cui si svolgono i combattimenti, con i vari edifici in rovina, le sporgenze e passaggi in cui avvengono gli scontri.

Scopo del gioco è sconfiggere il tuo avversario, il che implica un misto di capacità e fortuna. Imparerai come armare la tua banda in modo efficace e come sfruttare le rovine ed il terreno a tuo vantaggio.

Non appena sia tu che la tua banda otterrete più esperienza, potrebbe venirti il desiderio di espanderla numericamente: farlo è semplice, perché ci sono già molti modelli disponibili e nuove miniature verranno presto messe in commercio. Avrai così nuovi modelli da aggiungere alla tua banda, oppure potrai equipaggiare i tuoi guerrieri con armi ed armature differenti ed anche assoldare mercenari da affiancare ai tuoi uomini.

costituire una banda

All'inizio troverai più semplice iniziare con piccoli scontri (vedi la sezione Bande per maggiori dettagli), piuttosto che giocare subito una campagna. Ciò ti permetterà di imparare bene le regole ed inoltre ti darà la possibilità di decidere quale banda si avvicini di più al tuo stile di gioco.

Se invece vuoi giocare una campagna, avrai modo di espandere e far crescere la tua banda dopo ogni partita. Vincendo gli scontri la tua banda guadagnerà ricchezze e malapietra, scoprirà oggetti magici e potrà avere l'opportunità di assoldare dei mercenari.

In una campagna, ogni volta che la tua banda combatte, i tuoi guerrieri guadagnano abilità ed esperienza. Una recluta inesperta progredirà velocemente fino a divenire un guerriero vero e proprio, ed i tuoi Eroi impareranno presto nuove abilità che ne miglioreranno le capacità di combattimento.

Ogni banda ha un suo obiettivo ed una sua motivazione che la porta a combattere a Mordheim: essere ricchi o guadagnare influenza politica. Attraverso diverse scaramucce potrai tentare di soddisfare la tua ambizione ed emergere vittorioso dalla città.

nuovi giocatori

Se ti avvicini per la prima volta ad un gioco Games Workshop ti possiamo assicurare che trovare altri giocatori non sarà mai un problema: rimarrai sorpreso nel vedere quanti sono!

Ci sarà sicuramente un negozio Games Workshop o un negozio che tratta i nostri prodotti (magari lo stesso in cui

hai comprato questa copia del gioco) dove potrai acquistare le miniature, i colori ed i vari supplementi al gioco. Comunque i negozi Games Workshop non sono solo dei semplici negozi di giocattoli, ma sono dei veri e propri centri in cui cresce un hobby, dove lo staff è lieto di aiutarti ad imparare o a capire meglio le regole, mostrarti come dipingere le tue miniature e suggerirti il modo migliore su come espandere la tua banda.

giocatori di warhammer

Se invece sei già un giocatore di Warhammer, le regole base di Mordheim ti suoneranno familiari. Ricorda, tuttavia, che Warhammer è stato ideato per combattere scontri tra eserciti, mentre con Mordheim vengono rappresentate delle piccole scaramucce che coinvolgono poco più di una dozzina di uomini per parte.

Ne consegue che alcune delle regole utili per i combattimenti di massa non compariranno in questo regolamento, come ad esempio il bonus dei ranghi e quello per gli stendardi. Per contro vi sono nuove regole relative ai guerrieri feriti, regole per scalare, parare e per altri aspetti del combattimento individuale.

cosa ti serve per giocare

A parte questo libro, ecco cosa ti servirà per giocare a Mordheim.



Le miniature citadel

Per rappresentare i guerrieri, della tua banda avrai bisogno del numero adeguato di miniature della corretta razza o tipo. Potrebbe essere una buona idea preparare la tua banda dapprima su un foglio di carta e dopo assemblare le miniature che ti servono. Puoi ottenere quasi tutte le combinazioni di armi ed equipaggiamenti possibili utilizzando i supporti in plastica contenuti nella scatola.

Come puoi vedere nella sezione Bande, ognuna di esse combatte in un modo preciso: alcune hanno esperti tiratori con l'arco, altre ottimi combattenti in corpo a corpo. Quando scegli quale banda guidare, puoi optare per quella che più si avvicina al tuo stile di combattimento oppure, leggendone la storia, scegliere quella che ti affascina di più. Un modo ancora più semplice di determinare la tua banda è prendere quella con i modelli che ti piacciono maggiormente.

tavolo da gioco

A questo punto ti servirà un tavolo su cui giocare le battaglie. A questo fine ogni buon tavolo, o superficie piana e rigida, si rivelerà perfetto: è comunque consigliabile ricoprirlo con un panno o una vecchia coperta in modo da non rovinarlo. Alcuni giocatori amano costruirsi il proprio tavolo da gioco utilizzando cartone spesso oppure legno compensato od altri materiali simili (divisi in due o più pezzi per poterli poi riporre più comodamente) che appoggiano poi sul tavolo da gioco per estendere la superficie di gioco. In ogni modo, scoprirai che una superficie di 100 cm x 100 cm risulterà adatta alla maggior parte degli scontri.

terreno

Gli scontri più aspri di Mordheim hanno, come sfondo, le labirintiche strade della città, gli edifici fatiscenti ed in rovina, i vicoli abbandonati. Edifici in cartoncino



"Sei tu quello nuovo? Suppongo di sì. Mi presento sono Luthor Wolfenbaum. È probabile che tu abbia già sentito parlare di me. Mi chiamano la Lama Scarlatta del Reickland. No, mai sentito? Per Sigmar, ma da dove vieni?

Beh, comunque sia, ho una proposta da farti. Per poche corone posso rivelarti quali guerrieri assoldare, come equipaggiarli, dove trovare le armi e le armature migliori... Tutto ciò che ti chiedo in cambio è un pugno di corone. Non mi guardare in quel modo ragazzo. È già abbastanza dura restare vivi a Mordheim, lasciato da solo a cercare la malapietra... Ah così andiamo meglio!

Sì, sì così è abbastanza. Bene. Andiamo ragazzo. Comunque la mia prima lezione è gratis: guardati le spalle..."

pretagliato ed elementi di scenario in plastica sono disponibili presso ogni negozio Games Workshop, ma molti giocatori preferiscono costruirsi tutto da soli. Del resto un tavolo pieno di elementi scenografici renderà molto più entusiasmanti le vostre battaglie.

Scorrendo il libro troverai diversi disegni, fotografie e descrizioni relative a Mordheim. Tutte queste fonti ti daranno ulteriori idee su come produrre i tuoi elementi di scenario. Anche l'articolo che troverai sul n° 15 del White Dwarf italiano, ed altri che seguiranno, ti forniranno idee e consigli pratici su come costruirli.

segnalini

I segnalini ti aiuteranno a controllare ciò che accade sul tavolo da gioco. Dovrai comunque sempre annotare chi sia nascosto, chi porti la malapietra in quel momento, ecc, ma i segnalini ti aiuteranno a ricordare tutte queste cose ed a velocizzare il gioco.

Qui sotto puoi vedere alcuni esempi dei segnalini che potrai fotocopiare ed attaccare su cartoncino, se desideri.



segnalino
"Nascosto"



segnalino
"Malapietra"

dadi

Tutti i tiri di dado utilizzano dadi a sei facce (abbreviati per semplicità in D6). Ti verrà chiesto, a volte, di modificare il risultato ottenuto. Ciò viene identificato dall'abbreviazione 1D6+1 o 1D6-2. Dovrai allora tirare il dado ed aggiungere o sottrarre il numero indicato dal risultato ottenuto. Potrà capitarti inoltre di dover tirare più di un dado in una sola volta. Per esempio se trovi scritto 2D6 significherà che dovrai tirare 2 dadi e sommarne il risultato. Infine potresti imbatterti nell'abbreviazione 1D3. Ovviamente non esistono dadi a tre facce e quindi, dovrai usare questo sistema per determinare il risultato: tira un D6 e dividi il risultato ottenuto per due, arrotondando per eccesso. Per esempio, se ottieni 1 o 2, questi corrispondono a 1; 3 o 4 corrispondono a 2; 5 o 6 corrispondono a 3. Se poi ti viene data la possibilità di ritirare un dado, *dovrai* accettare il nuovo risultato anche se sarà peggiore dell'originale.

come misurare le distanze

Ti dovrai procurare un metro che rechi segnati i "pollici", ovvero le Unità Imperiali (lo puoi trovare in ogni negozio Games Workshop o in una buona ferramenta), per poter così misurare distanze e gittata delle armi. In alternativa, per il momento, puoi tranquillamente utilizzare i misuratori in plastica rossa che trovi nella scatola.

cos'altro ti serve?

Una matita ed un foglio di carta su cui segnare tutti i dettagli relativi ai tuoi guerrieri ed alle armi che portano. Puoi utilizzare, a questo fine, la scheda della banda che trovi alla fine del libro e che puoi fotocopiare in modo da non dover utilizzare gli originali.

Marius Ingens, il Cacciatore di Streghe, osservò, dall'alto della collina, quella che sarebbe stata la sua destinazione. La valle di fronte a lui era ammantata da un tenebroso crepuscolo, poiché la continua presenza della nuvola sopra Mordheim bloccava la luce del sole pomeridiano. Macchie di foresta si estendevano da un capo all'altro dell'orizzonte per poi interrompersi bruscamente diverse miglia dopo. La città dei dannati si poteva intravedere da lontano attraverso la nera caligine generata dalla coltre di fumo e polvere, che stanziana sopra il devastato agglomerato. Marius si volse verso il suo fedele compagno, Hensel, che stava osservando dubbioso il tetro paesaggio.

“Posso sentire il fetore del Caos, l'afrore della sua infernale magia,” sbottò il Cacciatore di Streghe.

“Sei certo che l'Immondo sia giunto fin qua?” domandò Hensel, stringendo più forte l'asta di una vecchia e rovinata alabarda.

“Riconosco le sue tracce,” replicò Marius fissando Hensel con uno sguardo pietrificante. “Le tombe sono state saccheggiate lungo il suo cammino, i paesani hanno parlato di esseri nonmorti che infestavano le loro fattorie. L'ho cacciato attraverso roveti e paludi, foreste e acquitrini e ben conosco il suo cammino. L'ho scacciato dal suo sperduto rifugio nei Monti di Mezzo e l'ho inseguito per ben cento settantacinque leghe. Gli sono stato alle costole con tenacia attraverso tutto l'Osterland ed il Talabecland. È arrivato a Mordheim, ne sono certo. Il richiamo del Caos lo ha portato fin qua.”

La voce di Marius si tramutò in un aspro sibilo. “La mia vendetta non sarà tale finché egli non sarà nelle mie mani, la sua testa mozzata ed il suo cuore strappato. Solo il suo sangue potrà appagare il dolore che ha causato alla mia stirpe! Lo farò pagare per tutti i suoi misfatti!”

Mentre la coppia proseguiva, una brezza incostante portò loro un odore di legna bruciata. Uscendo dalla macchia boschiva in cui si trovavano, videro un piccolo accampamento davanti a loro e vi si diressero con sollecitudine. Ad un lato della strada, un cartello era piantato nell'erba ingiallita: ne penzolavano tre teschi, attaccati tra loro con una sfilacciata cordicella. Ad un'ispezione più accurata, i teschi risultavano chiaramente deformati: uno aveva i fori di tre occhi, un altro era mostruosamente deforme mentre il terzo mostrava ciò che restava di due corna e denti simili a sciabole.

“Brigandsburg, benvenuti viaggiatori.” lesse Hensel ad alta voce. “Suona invitante.”

Brigandsburg consisteva di quattro case in muratura, una casa colonica ed altri fabbricati annessi, circondati da numerose strutture in legno costruite alla belle meglio ed in maniera del tutto casuale negli ultimi mesi. Alcune galline scorrazzavano lungo la strada, un bambino inseguiva un gruppo di magrissime oche, mentre alcuni maiali grugnirono al passaggio dei nuovi arrivati dietro ad un recinto fatto di corde. Un esile vecchio era piegato verso i maiali ed alzò lo sguardo, sospettoso, quando si accorse della

presenza di Marius ed Hensel.

“Chi è il capo?” chiese Marius, piegandosi verso il recinto ed osservando con volto torvo il porcaio.

“Non so davvero, signore” replicò il paesano, grattandosi, con un'unghia sporca e rotta della sua mano destra, una pustola essudante sul collo. Strabuzzò gli occhi per la concentrazione quindi si raschiò la gola e sputò. “C'è Lapzig l'Ardito, che si è fatto tutta la strada da Altdorf, nessun'altro. Ha preso sotto di sé molti uomini: penso che lui potrebbe essere il capo. Oppure puoi parlare con il Signor Lupo che è il mercante più ricco. Lapzig lo puoi trovare nella taverna mentre il vecchio Lupo vicino alle stalle.” Il porcaio indicò una direzione approssimativa agitando il suo braccio sinistro, che, come Hensel notò, terminava in un rozzo uncino di legno invece che in una mano.

Trovarono Lupo che litigava con un magro e deperito ragazzo. La pancia del mercante strabordava da sopra la sua cintura di corda ed un cappello floscio gli era calcato i testa. Non appena vide Marius ed Hensel il suo viso arcigno si aprì in un enorme sorriso.

“Ah, bene altri coloni qui a Brigandsburg!” urlò spingendo da parte il ragazzo ed allargando le braccia.

“Abbiamo bisogno di uomini ed equipaggiamento” tagliò corto Marius, camminando impettito dentro lo stabile e mettendosi di fronte al grasso mercante.

“Se avete il denaro allora ho tempo per voi,” rise Lupo, battendo la mano sulla spalla di Marius che si distolse con un grugnito. “Accetto corone, baratto o malapietra,” aggiunse il mercante.

“Malapietra?” chiese Marius, gli occhi socchiusi sospettosamente.

“Certo, malapietra o, come altri la chiamano, bonapietra. Quella che guarisce gli ammalati, cambia il piombo in oro e l'acqua in vino a detta di tutti. Il dono degli dei, come dicono,” replicò Lupo ammiccando teatralmente.

“Gli dei dell'anarchia e del malgoverno!” dichiarò Marius. “È la corruzione incarnata, il diavolo fatto persona, il Caos che assume forma solida! Brucia l'anima e fa avvizzire la mente. Fa marcire e corrompe tutti coloro che la posseggono. Toccarla è un esplicito invito alla dannazione! Io ti pagherò in sano e onesto oro per la merce di cui ho bisogno. Questo posto ribolle di corruzione. La decadenza ed il Caos ti circondano. Purificherò questo luogo con le torce e con le spade. Aiutami dunque Sigmar!”

“Lo farai adesso?” chiese Lupo con uno sguardo dubbioso. “Vedremo, vedremo, se lo farai.”

“Vedrai, stupido obeso!” sibilò Marius prendendo il collare di Lupo con una mano e puntando il dito dell'altra mano verso una frastagliata cicatrice che gli attraversava la gola. “L'Immondo mi ha lasciato questo ricordo della sua Via Oscura. Questo ed il ricordo dei miei cari caduti sotto la sua spada. Lui e tutti coloro come lui moriranno, prima che io mi arrenda!”

Caratteristiche

Mordheim ogni guerriero possiede diverse abilità, alcune delle quali si dimostrano più utili in determinate azioni, come ad esempio lottare o sparare, di quanto non lo siano in altre. Questa varietà, tipica di ogni guerriero, è rappresentata sotto forma di *caratteristiche* ed *abilità*. Per ora non badare alle abilità, in quanto verranno utili a seguito della pratica e dell'esperienza maturate negli scontri. Per il momento ti serve conoscere solo le caratteristiche dei singoli guerrieri.

Ogni modello è definito da una serie di caratteristiche: *Movimento*, *Abilità di Combattimento*, *Abilità Balistica*, *Forza*, *Resistenza*, *Ferite*, *Iniziativa*, *Attacchi* e *Disciplina*. Ad ogni

caratteristica è assegnato un valore compreso tra 1 e 10. Più alto è il valore, meglio è: ad esempio, un modello con Forza 6 è molto più forte di un modello che possiede Forza 2.

MOVIMENTO (M): indica il numero di Unità Imperiali (u) che una creatura può percorrere sul tavolo in condizioni normali.

Un Umano, ad esempio, può muovere fino a 4^u, uno Skaven fino a 5^u.

ABILITÀ DI COMBATTIMENTO (AC): definisce il grado di addestramento o l'abilità di un guerriero con le armi in corpo a corpo. Spadaccini infallibili o folli fanatici possono avere un valore di AC molto più alto rispetto ad un novellino. Più alta è l'AC, maggiori sono le possibilità che il tuo modello colpisca l'avversario.

ABILITÀ BALISTICA (AB): indica quanto è buona la mira di un guerriero con armi da lancio o da tiro. Quando tiri con un arco o spari con una pistola, le possibilità di colpire il bersaglio dipendono dalla AB del modello. Un Umano possiede, di base, un valore di AB pari a 3, mentre un guerriero esperto può avere un valore di 4, 5 od addirittura più alto.

FORZA (Fo): mostra quanto forte sia un guerriero. È importante, soprattutto nel corpo a corpo, poiché più forte è, più facilmente potrà ferire l'avversario. Il valore standard di Fo è pari a 3.

RESISTENZA (R): indica quanto un modello possa sopportare un colpo inferto con un'arma, un oggetto o un pugno. Più è resistente, più difficilmente verrà ferito. Il valore standard di R è 3, sebbene un guerriero veterano possa arrivare tranquillamente a 4!

FERITE (Fe): mostra il numero di ferite che un modello può subire prima di crollare al suolo, essere ucciso o menomato. La maggior parte dei guerrieri ha una sola ferita, ma veterani o creature quali, ad esempio, gli Orchi, possono averne di più.

INIZIATIVA (I): indica la velocità di reazione di una creatura. Serve a determinare l'ordine in cui i modelli attaccano in corpo a corpo ed è parimenti importante quando i modelli si arrampicano e si muovono fra le rovine di Mordheim.

ATTACCHI (A): indica il numero di volte che un modello può attaccare in corpo a corpo. La maggior parte dei guerrieri possiede un numero di A pari a 1, ma guerrieri più forti possono averne di più. Ovviamente, più attacchi ha, più possibilità avrà di ridurre il suo avversario ad una polpetta sanguinolenta!

DISCIPLINA (D): mostra il livello di coraggio, sangue freddo e carisma di un modello. Più alto è il livello di D, più facilmente egli rimarrà saldo durante un combattimento mentre gli altri fuggiranno o saranno uccisi. Ad esempio, uno Skaven codardo può avere una D pari a 5, mentre un risoluto Elfo può avere una D pari a 8 o più.



caratteristiche a livello zero

Alcune creature, a Mordheim, hanno delle caratteristiche con valore pari a "0" questo significa che non possiedono alcun tipo di abilità in quel campo. Ciò si applica di norma alle creature incapaci di utilizzare armi da tiro (che quindi avranno una AB di 0) ma può anche essere applicato ad altre caratteristiche.

Se un modello possiede una AC di 0, non potrà difendersi in corpo a corpo ed ogni attacco lo colpirà automaticamente.

profili delle caratteristiche

Il valore delle caratteristiche di ogni modello è espresso sotto forma di una tabella che viene chiamata *profilo*.

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

L'esempio qui riportato riguarda il profilo tipico di un guerriero Umano.

Con il passare delle partite, i tuoi guerrieri miglioreranno e le loro caratteristiche cresceranno. Tutti questi dettagli saranno poi registrati nella Scheda della Banda che puoi trovare alla fine di questo libro, ma tutto questo ti verrà spiegato in dettaglio più avanti. Per il momento ti basti sapere a cosa fa riferimento ogni caratteristica e come cambi il suo valore.

test sulle caratteristiche

Capiterà spesso durante il gioco che un modello debba effettuare un test su una delle proprie caratteristiche. Per superare questo test, dovrai tirare 1D6 ed ottenere un risultato minore o uguale al valore della caratteristica implicata. Ricorda che, con un risultato di 6, il test fallirà automaticamente, indipendentemente dal valore di quella caratteristica.

Esempio: Dieter Stahl salta da un muro alto 3" e, quindi, deve effettuare un test di Iniziativa. Egli ha un valore di Iniziativa di 3 sul proprio profilo e quindi supererà il test se otterrà un risultato di 1, 2 o 3 sul tiro di dado. Se invece otterrà un risultato di 4, 5 o 6, fallirà il test e cadrà, subendone tutte le dolorose conseguenze!

test di Disciplina

I test sulla Disciplina vengono effettuati in modo leggermente diverso. In questo caso dovrai tirare 2 dadi da 6 e sommarne i risultati fra loro. Se il risultato è minore o uguale al valore di Disciplina del modello, allora il test è stato superato con successo.

Esempio: il valore di Disciplina di Dieter è 7, quindi per superare il test di Disciplina dovrà ottenere 7 o meno sul risultato di 2D6.



Una nuova era sta cominciando. Sarà l'era dell'oscurità. Abbiamo voltato le spalle alla luce e ci siamo allontanati dal suo cammino. Gli uomini si allontaneranno ancor più dagli dei, alla ricerca degli effimeri lussi del potere temporale, sacrificando tutto sull'altare dell'ingordigia. La nostra infanzia è alla fine. Davanti a noi si profila nulla di meno che una notte eterna: un tempo senza calore e consolazione.

Il turno

Il Mordheim sei a capo di una banda ed il tuo avversario ne guida un'altra.

I guerrieri e gli elementi scenografici vengono posizionati sul tavolo da gioco nel modo appropriato ai fini dello scontro che dovrai sostenere. Per il momento questo non deve preoccuparti, dato che ti verrà spiegato tutto più avanti, nella sezione Scenari.

Nel gioco, uno dei due giocatori inizia per primo e completa un turno, poi tocca all'altro e poi di nuovo al primo, e via così come nel gioco degli scacchi o della dama. Durante il tuo turno, puoi muovere i tuoi modelli, tirare o sparare con quelli che possono farlo e combattere in corpo a corpo. Una volta terminato il tuo turno, toccherà al tuo avversario muovere, tirare e combattere.

fasi

Per sapere sempre chi stia agendo, cosa stia facendo e quando la stia facendo, ogni turno è suddiviso in quattro fasi che costituiscono la sequenza del turno.

Sequenza del turno

1 Recupero

Durante la fase di Recupero puoi recuperare i singoli modelli a cui hanno ceduto i nervi e i modelli che sono stati *atterrati* o *storditi*.

2 Movimento

Durante la fase di Movimento puoi muovere i guerrieri della tua banda secondo le regole date nella sezione Movimento.

3 Tirare

Nella fase di Tiro puoi tirare con tutti i guerrieri che abbiano armi in grado di sparare o tirare, come descritto nelle regole per il Tiro.

4 Corpo a Corpo

Durante la fase di Corpo a Corpo tutti i modelli che si trovano in contatto di base possono combattere. Nota che combattono i modelli di entrambi i giocatori, indipendentemente da chi appartenga al turno.

fase di recupero

Durante la fase di recupero puoi provare a recuperare il controllo di ognuno dei tuoi modelli a cui abbiano ceduto i nervi (vedi la sezione delle regole per la Fase di Recupero). Per effettuare un Test di Recupero, tira 2D6. Se il valore che ottieni è uguale o minore al valore di Disciplina del modello, allora questo smetterà di fuggire e sarà recuperato: giralo nella direzione che vuoi. Il modello non può muovere o tirare per il resto del turno, ma i modelli in grado di lanciare incantesimi possono farlo. Se invece fallisci il test, il modello continuerà a fuggire verso il bordo del tavolo più vicino.

Nota che un modello non può essere recuperato se il modello a lui più vicino è un nemico (modelli nemici in *fuga*, *storditi*, *atterrati* o *nascosti* non sono considerati a questo fine).

Nella tua fase di Recupero i guerrieri della tua banda che sono stati *storditi* diventano *atterrati* e quelli *atterrati* possono rialzarsi (vedi la sezione Ferite).

Movimento



Durante la fase di Movimento i modelli possono effettuare le seguenti azioni:

1. Carica!

Se vuoi che un membro della tua banda carichi un modello nemico per attaccarlo in corpo a corpo, allora devi dichiararlo all'**inizio** della tua fase di movimento, **prima** di muovere uno qualsiasi dei tuoi modelli.

Dichiara al tuo avversario quali dei tuoi guerrieri effettueranno la carica ed indica quali dei suoi modelli vengono caricati, quindi effettua il movimento di carica.

2. Movimenti obbligatori

Può capitare che a volte un modello sia obbligato a muovere in un determinato modo: questo viene definito *movimento obbligatorio*. Per esempio, un guerriero a cui cedono i nervi dovrà fuggire dal nemico e trovare un riparo. Effettua i *movimenti obbligatori* dopo le cariche e prima di ogni altro movimento.

3. Movimenti rimanenti

Una volta che avrai effettuato i movimenti di carica ed i movimenti obbligatori, potrai muovere gli altri modelli come meglio credi.

muovere

Nella fase di Movimento i modelli possono muovere fino al massimo della loro capacità di movimento in ogni direzione. Potranno muovere (ed anche correre o caricare) salendo o scendendo scale ed anche oltrepassando ostacoli come barili, scatole, ecc.

I modelli possono anche muovere meno della loro intera capacità di movimento o non muovere per nulla, a tua discrezione. Tutte le eccezioni sono spiegate in seguito e coinvolgeranno anche i movimenti di carica e quelli obbligatori.



correre

Il normale valore di Movimento si riferisce ad un guerriero che cammina di buona lena, in grado di mirare, sparare, o tirare con un'arma e di osservare ciò che gli accade intorno. Se vuoi, un modello può muovere molto più velocemente di così: può correre! Un guerriero che corre può muovere al doppio della propria capacità di movimento (ad esempio 8^{ui} anziché 4^{ui}). Nota che correre non è la stessa cosa che caricare, quindi non ti permette di attaccare in corpo a corpo un modello nemico.

Un modello può correre se non ci sono modelli nemici entro 8^{ui} dal punto in cui inizia a correre (modelli in *fuga*, *storditi*, *atterrati* o *nascosti* non contano). Controlla questa distanza **dopo** la dichiarazione di una qualsiasi carica, in modo da non trarne vantaggio. Se ci sono nemici entro 8^{ui} all'inizio del turno, il tuo guerriero **non** potrà correre, perché si starà preparando al combattimento. Un modello in corsa può avvicinarsi ad uno nemico anche a meno di 8^{ui}.

Ogni modello che corre perderà la possibilità di tirare per quel turno. È infatti troppo occupato a correre e non è preparato per combattere, perché ha rinfoderato l'arma o la porta a tracolla. Devi dichiarare quali modelli corrono non appena li muovi, in modo che sia chiaro ad entrambi i giocatori che i modelli non saranno in grado di tirare in quel turno. Modelli che corrono possono comunque lanciare incantesimi.

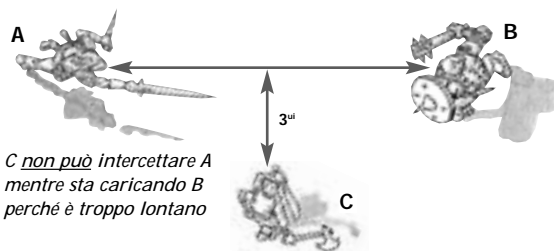
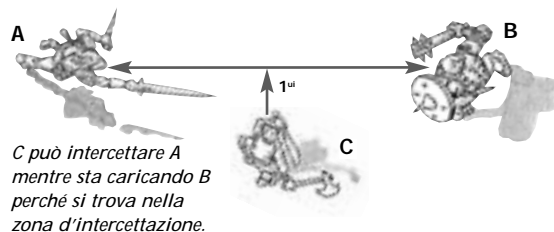
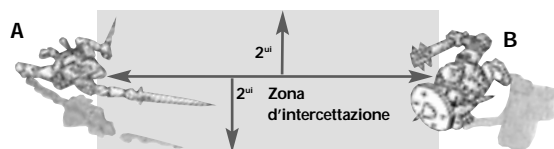
carica!

Se vuoi attaccare un modello in corpo a corpo, allora dovrai effettuare un movimento particolare detto *carica*. Senza misurare la distanza, dichiara che il tuo modello sta caricando e indica quale modello nemico sta per attaccare. Puoi caricare qualsiasi



modello nemico verso il quale puoi tracciare una linea di vista sgombra, dal tuo modello all'obiettivo della carica. Se un tuo modello vuole caricare un nemico entro 4^{ui} che non può vedere (ad es. perché questo si trova dietro un angolo), ma che **non** è stato dichiarato come *nascosto*, dovrà superare un test di Iniziativa. Se fallisce il test, il tuo modello non potrà caricare per quel turno, ma potrà effettuare i suoi normali movimenti, tirare o lanciare incantesimi.

Una carica equivale ad una corsa, quindi il modello muoverà del doppio del proprio movimento: essa termina nel momento in cui l'attaccante avrà raggiunto il modello nemico. Quando le basette sono in contatto, allora i modelli sono in corpo a corpo anche se sono separati da un basso muretto o da un piccolo ostacolo (ciò accade quando è impossibile per le basette venire fisicamente a contatto perché l'ostacolo si frappone tra loro).



Un modello può caricare qualsiasi modello nemico che si trovi entro il proprio raggio di carica, ma non può caricare un modello se ce n'è un altro **non ingaggiato** (ovvero, non in corpo a corpo) entro 2^{ui} dalla linea di carica (vedi il diagramma sopra). Verrà indubbiamente intercettato se cercherà di oltrepassare il nemico!

Può capitare che un guerriero in carica non riesca a raggiungere il nemico perché ha valutato erroneamente la distanza. Se succede, muovi il tuo guerriero del suo normale valore di movimento. Questa viene definita *carica fallita*. Il modello **non** può tirare nello stesso turno in cui ha fallito una carica, ma può lanciare incantesimi.

I modelli possono entrare in corpo a corpo solo caricando: ogni movimento che porti un guerriero in corpo a corpo è per definizione una *carica*.



CARICARE PIÙ DI UN AVVERSARIO

Se sei in grado di portare il tuo guerriero in contatto di base con più nemici con una carica, allora potrai caricarli tutti. Ciò però è sconsigliabile dato che dovrai affrontare più nemici alla volta!

nascondersi

La regola Nascondersi si applica a quei guerrieri che si celano alla vista in un modo che, purtroppo, le nostre miniature nelle loro belle pose drammatiche non riescono ad emulare. Un guerriero che si nasconde rimane più fermo che può, sbirciando, di tanto in tanto, da dietro la copertura.

Un modello si può nascondere se termina il proprio movimento dietro un muretto, una colonna o una posizione in cui possa ragionevolmente celarsi alla vista. Il giocatore dovrà dichiarare che il guerriero è nascosto e porre un segnalino dietro al modello per identificarlo come *nascosto*.

Un modello che *corre, fugge*, è *stordito* o *carica* non può nascondersi per quel turno. Lo scatto che ha fatto per muovere non gli dà il tempo di celarsi al nemico.

Un modello può rimanere nascosto per diversi turni, fintanto che rimane dietro un muro o un riparo simile, può muoversi rimanendo nascosto se, durante il tragitto, riesce a rimanere celato alla vista dei modelli nemici. Quando è nascosto un modello non può essere visto, non gli si può tirare e non può essere caricato. Se un nemico muove in modo da vedere il guerriero nascosto, questo non lo è più ed il segnalino viene rimosso.

Mentre è nascosto, il modello non può tirare o lanciare incantesimi senza rivelare la propria posizione. Se un modello nascosto tira o si muove in modo da essere visto, allora non è più nascosto e può essere soggetto al tiro.

Un modello non si può nascondere se si trova troppo vicino ad un nemico: verrà visto o sentito indipendentemente da quanto sia bravo a nascondersi. I guerrieri avversari possono sempre vedere, sentire o scoprire i nemici nascosti entro un raggio pari al loro valore di Iniziativa in "UI". Quindi un guerriero la cui Iniziativa è 3, sarà in grado di scoprire i nemici nascosti entro 3^{ui}.

terreno

La città in rovina di Mordheim è un luogo oscuro e pericoloso, dove torri crollate e case distrutte formano un vasto labirinto di strade e passaggi.

TERRENO APERTO

Il piano del tavolo, i piani delle case, i passaggi sospesi, le scale e le corde sono considerati terreno aperto e non intralciano il movimento delle miniature anche se queste stanno caricando. Il modello può inoltre passare attraverso porte o botole senza esserne rallentato.

TERRENO ACCIDENTATO

Il terreno accidentato include i declivi ripidi e pericolosi, gli arbusti ed i tetti. Sul terreno accidentato i modelli muovono di metà della loro capacità di movimento.

TERRENO MOLTO ACCIDENTATO

È un terreno molto difficile e comprende superfici come gli stretti passaggi tra le rovine. I modelli muovono di un quarto della propria capacità di movimento, il che significa che se un modello può muovere di 4^{ui} normalmente, su questo terreno muoverà solo di 1^{ui}.

MURI E PALIZZATE

I modelli possono scavalcare o aggirare i muri, le siepi ed ogni altro tipo di palizzata. Un modello può tranquillamente oltrepassare palizzate o muretti che siano alti non più di 1^{ui} senza che abbiano alcun effetto sulla sua capacità totale di movimento.

scalare e calarsi

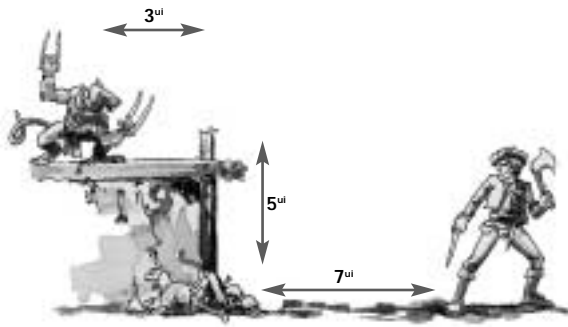
Molto spesso gli edifici in rovina di Mordheim non hanno scalini o scale a pioli, così i tuoi guerrieri devono arrampicarsi per raggiungere i piani superiori delle case.

Ogni modello (fatta eccezione per gli animali) può scalare o calarsi da palizzate, muri, ecc. Il modello dovrà toccare la base di ciò che vuole scalare all'inizio della propria fase di movimento. Potrà allora scalare o calarsi per un tratto pari alla propria capacità di movimento (ovviamente non potrà correre). Se poi ha ancora del movimento rimanente, allora potrà continuare a muovere normalmente. Se l'altezza del muro supera la capacità di movimento del modello, non potrà scolarlo.

Per scalare, un modello deve effettuare un test di Iniziativa, all'inizio del Movimento. Se lo fallisce mentre sta scalando, non potrà più muovere per quel turno. Se lo fallisce mentre si sta calando, cadrà da dove ha iniziato a scendere (vedi il paragrafo Caduta)



saltar giù



Lo Skaven corre/carica partendo da sopra un edificio, saltando giù mentre muove. Si sposta di 3^u per raggiungere il bordo, quindi salta giù e deve fare un test per vedere se il salto è sicuro oppure no. Dato che deve saltar giù di 5^u, deve superare due test di Iniziativa. Se fallisce, il suo movimento terminerà alla base del muro con una caduta subendo 1D3 di colpi a Fo5. Se supera entrambi i test, allora potrà continuare a correre/caricare e muovere le rimanenti 7^u.

Il tuo guerriero può saltar giù da punti elevati (fino ad una altezza massima di 6^u) quali passaggi, balconi od altro, in ogni momento della propria fase di movimento. Dovrà però effettuare un test di Iniziativa per ogni 2^u di dislivello. Se fallisce anche solo uno dei test, il modello cadrà nel punto in cui voleva saltare, subendo un danno (vedi Caduta) e non si potrà più muovere per quella fase di movimento. Se invece il test ha successo, allora il modello continuerà a muovere normalmente (*saltar giù* non riduce in alcun modo la capacità di Movimento di un modello).

agguato dall'alto

Un modello che si trovi su un balcone od una sporgenza può caricare un modello che sia sotto di sé. Se il modello nemico si trova entro 2^u dal punto in cui il tuo atterrebbe, allora potrai effettuare un *agguato dall'alto*. Dichiarare la carica ed effettua un test di Iniziativa per ogni 2^u di altezza da cui il tuo modello salta, fino ad un massimo di 6^u, come per un salto normale. Se fallisci anche solo uno dei test, il tuo modello è caduto ed ha subito dei danni: non può più muovere per il resto della fase di movimento né, ovviamente, caricare. Se invece passi con successo ogni test, il modello guadagnerà un +1 in Forza ed un +1 per colpire, ma **solo** per il primo turno di corpo a corpo.

saltare

I modelli possono saltare oltre i varchi (fino ad un massimo di 3^u) e le strade (ad es. da un tetto all'altro di un edificio). Dichiarare l'intenzione di saltare **senza** misurare la dimensione del varco che il modello vuole oltrepassare, muovi il modello fino al margine del varco quindi sottrai la distanza da saltare dal Movimento rimanente del modello: se questo non ha abbastanza Movimento per coprire la distanza, allora cadrà automaticamente. Se invece il Movimento rimanente è sufficiente, allora il modello dovrà superare un test di Iniziativa o cadrà. Se non sta correndo, il modello che riesce a saltare oltre il varco potrà tirare nella successiva fase di tiro. Il salto può essere effettuato anche quale parte di un movimento di carica o corsa.

guerrieri atterrati o storditi

Se un guerriero è *atterrato* o *stordito* (vedi la sezione Tiro) e si trova ad 1^u dal bordo di un tetto o di un piano di un edificio, può succedere che scivoli e cada di sotto. Effettua un test di Iniziativa: se lo fallisce, il modello cadrà al suolo e subirà i danni come spiegato in dettaglio nel paragrafo che segue.

caduta

Un modello che cade subisce 1D3 di colpi con una Forza pari all'altezza da cui cade (ad es. se il modello cade da un'altezza di 4^u, subirà 1D3 di colpi a Fo 4) senza Tiro Armatura permesso. Cadere non infligge *colpi critici* (vedi la sezione Corpo a Corpo per le regole sui *colpi critici*). Un modello che cade non può più muovere o *nascondersi* per quel turno anche se non è rimasto ferito.



Tiro

I guerrieri che combattono tra le rovine di Mordheim sono armati fino ai denti. Ognuno di loro reca spesso con sé diverse armi quali spade, coltelli, archi ed anche armi da fuoco.

Nella fase di Tiro della tua banda ognuno dei tuoi guerrieri può tirare con una delle sue armi. Ciò significa, ad esempio, che potrà tirare con un arco, sparare con una pistola, oppure lanciare un coltello.

Effettua la tua fase di tiro risolvendo un modello alla volta. Scegli quale modello tira, indica il bersaglio, scopri se riesci a colpirlo e, nel caso, determina l'entità delle ferite che hai inflitto, quindi continua con il modello successivo. Puoi effettuare i tiri seguendo l'ordine che più desideri, ma ricordati, o segnati, quali dei tuoi modelli abbiano già tirato.

chi può tirare

Ogni modello in possesso dell'arma adeguata, può tirare una volta per fase di Tiro, sempre che veda il bersaglio. **Non** può tirare nei seguenti casi: se si trova ingaggiato in un corpo a corpo, se ha *corso*, fallito una carica, se è stato *recuperato* all'inizio di quel turno, se è *stordito* o *atterrato*.

Per tirare ad un bersaglio il modello deve essere in grado di vederlo e l'unico modo per sincerarsene è quello di piegarsi sul tavolo per guardare ciò che, nella realtà, il modello riuscirebbe a vedere. I modelli possono vedere a 360° tutt'intorno e possono essere girati sul posto in ogni direzione prima di tirare. Nota che ruotare sul posto **non** conta come movimento.

bersaglio più vicino

Devi tirare al nemico più vicino, poiché rappresenta la minaccia più immediata ed il bersaglio più ovvio. Tuttavia puoi decidere di tirare ad un bersaglio più lontano, se questo è più facile da colpire, oppure se quello più vicino è *stordito* o *atterrato* (vedi il disegno nella pagina seguente). Per esempio, il bersaglio più vicino potrebbe essere più difficile da colpire perché al riparo mentre, un bersaglio più lontano, si potrebbe trovare allo scoperto e quindi rivelarsi più facile da colpire.

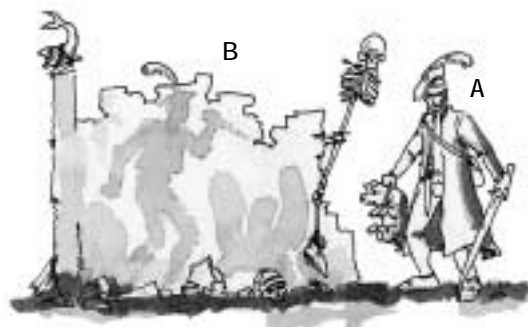
Puoi tirare a modelli che sono in *fuga*, *atterrati* o *storditi*, ma puoi anche scegliere di ignorarli dato che non costituiscono un'immediata minaccia: meglio tirare al modello nemico più vicino che si trova in piedi.

Nota che non puoi tirare a dei modelli che siano ingaggiati in corpo a corpo, poiché esiste un alto rischio di colpire uno dei tuoi uomini.

riparo

I vari muri, le rovine degli edifici e le altre macerie che si trovano a Mordheim offrono diversi ripari. Se una qualsiasi parte del bersaglio è coperta da un pezzo di scenario o da un altro modello, il guerriero che tira subirà una penalità, come spiegato qui sotto.

Bersagli al riparo



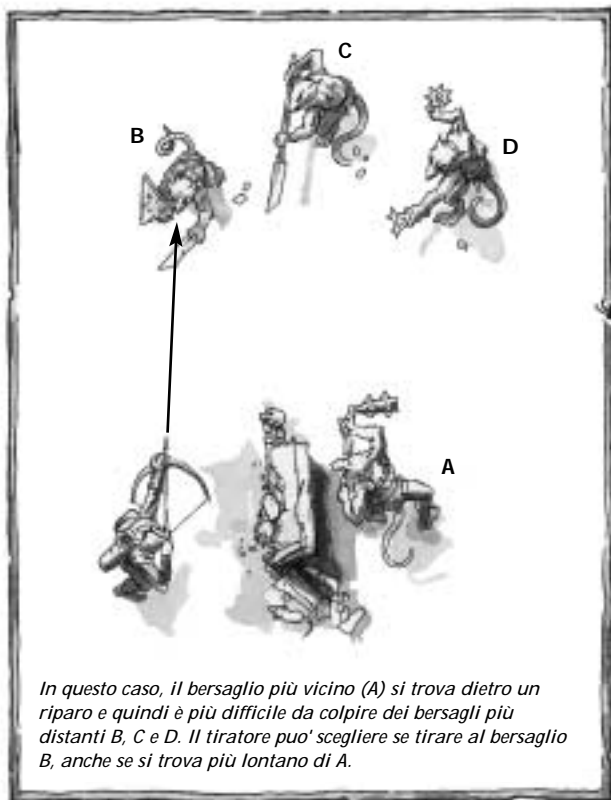
Il bersaglio A è allo scoperto – non ci sono modificatori al tiro
Il bersaglio B non è in vista – non gli si può tirare



Le figure a sinistra e sotto mostrano esempi di guerrieri al riparo. Non importa quanta parte del bersaglio sia al coperto: il modello che tira subirà sempre una penalità di -1 al Tiro per colpire.



A volte è evidente se un bersaglio possa esser visto, altre volte, invece, è più difficile poiché edifici o altri pezzi di scenario lo coprono. Se il tiratore può vedere solo parte della figura del bersaglio, allora subirà una penalità di -1 al Tiro per Colpire.



tirare da una posizione elevata

Un modello che si trovi in una posizione elevata, ovvero su qualsiasi cosa che sia a più di 2ⁿⁱ dal livello del tavolo di gioco (ad es. il primo piano di un edificio), può scegliere liberamente il proprio bersaglio e tirarvi. L'unica eccezione a questa regola è rappresentata da altri modelli nemici che si trovino nello stesso edificio in cui si trova il tiratore e che siano in vista: il tiratore sarà allora obbligato a tirare a loro poiché rappresentano per lui la minaccia più immediata.

gittata

Una volta che hai deciso di tirare ed hai nominato un bersaglio, devi misurare per vedere se questo si trova entro la gittata dell'arma che usi. Ogni arma da tiro ha una gittata massima, come descritto nella sezione Armi ed Armature più avanti in questo libro.

Ipotizzando che il bersaglio sia entro la gittata, il tuo guerriero potrà proseguire con le procedure di tiro. Se invece il bersaglio si trova fuori dalla gittata, allora egli ha mancato il tiro automaticamente e non può più tirare in quel turno.

colpire il bersaglio

Per stabilire se un tiro colpisca o meno il bersaglio, tira 1D6. Il risultato da ottenere con il dado dipenderà dall'abilità del tiratore (indicata dalla Abilità Balistica, AB). La tabella a seguito ti indica il risultato minimo da ottenere su 1D6 per colpire.

AB del tiratore	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
risultato del D6	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Due enormi gargolle di pietra giacevano davanti alle rovine dell'arco del cancello, osservando Marius ed i suoi uomini che avanzavano dalle loro orbite di pietra. Quando le oltrepassarono Lapzig si fece sul petto il segno del sacro martello. Le mura erano già state conquistate dalla vegetazione, lunghi viticci d'edera crescevano ovunque e chiazze di muschio si estendevano sugli antichi massi. Non appena passarono nell'ombra della soglia del Cancellone delle Gargolle, Marius e Hensel videro, per la prima volta innanzi a loro, la Città dei Dannati.

Al di là del cancello si apriva una vasta piazza in acciottolato: i negozi che vi si affacciavano erano fatiscenti, ma ancora in piedi. Le finestre erano state divelte, le porte scardinate e rubate per farne legna da ardere ed anche i sostegni in legno erano stati saccheggianti per ricavarne prezioso combustibile. Le vuote finestre e le soglie delle porte li osservavano, come le orbite di enormi teschi di pietra.

“Qui è abbastanza calmo. Aspetta fintanto che non ci inoltreremo un po' di più all'interno ed allora capirai cos'è successo a questa città” mormorò Lapzig. Con uno schiocco di dita mandò uno dei suoi uomini in avanscoperta. Un affannoso colpo di tosse rimbombò nello slargo e di colpo tutti si voltarono, e videro una figura ricurva, vestita di stracci, avanzare claudicando verso di loro attraverso la piazza.

“Vi predico la sorte, signori?” domandò lo straniero. I suoi occhi erano coperti di bende sporche di sangue e una gamba paralizzata sporgeva, formando uno strano angolo, da sotto la bianca, logora e sporca veste del vecchio.

“Allontanate questo essere immondo da me!” urlò Marius con gli occhi fuori dalle orbite. Sguainò quindi la sua sciabola dal fodero e la brandì verso la faccia del mendicante. “Adoratore dell'oscurità, ora ti ci spedirò definitivamente!”

“Aspetta!”, urlò il poveretto alzando una mano scheletrica. “Non dal Caos provengono le mie visioni, ma dal santissimo Sigmar in persona!”. L'uomo cercò a tastoni tra le vesti ed estrasse un'arrugginita icona raffigurante un martello. “Un tempo, qui, ero un religioso. Quando il cielo cadde decisi di cavarmi gli occhi per non vedere la malvagità intorno a me, ma solo la grande saggezza di Sigmar. Egli mi dice che devi tornare indietro ora se vuoi salvarti l'anima. Non si scivola nella dannazione, ma ci si entra passo dopo passo”.

“Vattene; disgraziato, tu ed i tuoi enigmi”, lo interruppe Lapzig spingendolo via. “Non dobbiamo indugiare troppo a lungo nei pressi delle mura: ci potrebbero già essere altri che hanno avvertito la nostra presenza”.

Tiro per ferire

Resistenza del bersaglio

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

modificatori al tiro

Ovviamente è più facile colpire un bersaglio allo scoperto che un bersaglio al riparo ed è più facile colpire un bersaglio vicino di uno lontano.

Queste diverse situazioni sono rappresentate dai modificatori che seguono:

MODIFICATORI AL TIRO

- 1 Riparo Se una qualsiasi parte del bersaglio è coperta da un altro modello o da un elemento scenografico, conta come al riparo.
- 1 Lunga gittata Se tiri ad un bersaglio che si trova a più della metà della gittata massima dell'arma.
- 1 Muovere e tirare Se il modello ha mosso quel turno.
- +1 Bersaglio grande Il corpo del bersaglio è più largo o più grande di 2^{ui}. Ciò include bersagli come edifici o creature grandi come gli Orchi.

tiro per ferire

Una volta che hai colpito il bersaglio devi determinare se riesci a ferirlo. Un colpo può fallire nel tentativo di ferire un modello, perché colpisce una parte del suo equipaggiamento, lo ferisce di striscio o gli causa solo ferite minori che il baldo, o stupido, guerriero ignora. Se fallisci il tiro per ferire, il bersaglio è illeso.

Per determinare se il tuo colpo ha ferito il nemico, compara la Forza del colpo con la Resistenza del bersaglio. Potrai trovare una completa descrizione delle armi e della loro Forza, nonché delle loro regole speciali, nella sezione Armi ed Armature.

La tabella in alto mostra il risultato da ottenere su 1D6 necessario per infliggere una ferita. Nota che la lineetta (-) indica che non c'è modo di ferire il bersaglio con un colpo di quella Forza.



Schierare i tuoi arcieri sui piani alti degli edifici è una buona idea: rimarranno al coperto e potranno scegliersi liberamente i loro bersagli.

colpi critici

Se ottieni un 6 quando tiri per ferire (solo nel caso del corpo a corpo o del tiro) hai inflitto un *colpo critico*. Tira allora un ulteriore D6 e consulta la tabella dei Colpi Critici, che trovi qua sotto, per determinare il danno provocato dal *colpo critico* e quando e se effettuare i Tiri Armatura.

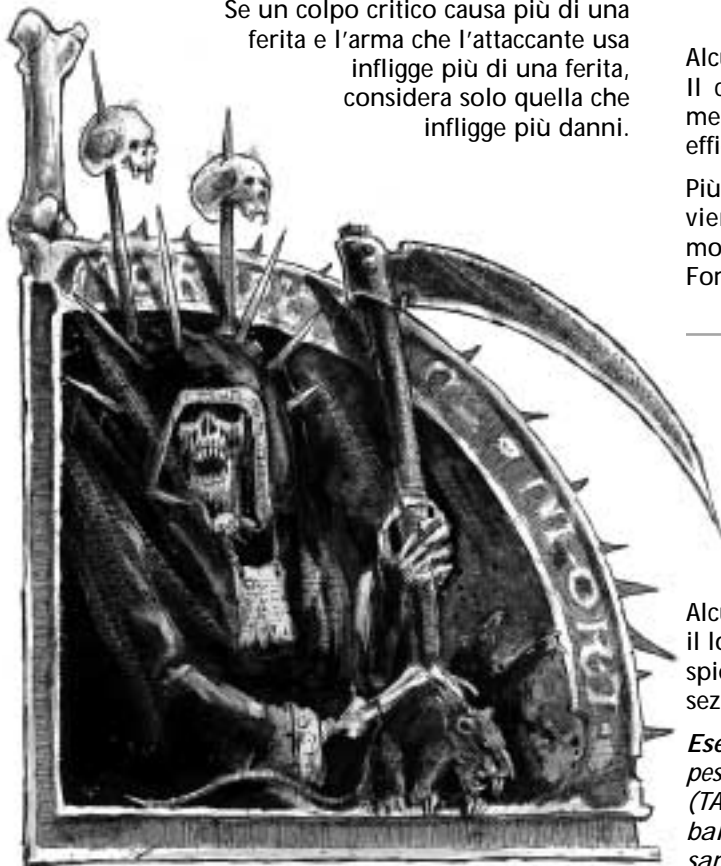
Ricorda che se l'attaccante necessita di un 6 per ferire il bersaglio, **non** causa mai un *colpo critico*: il suo avversario è semplicemente troppo resistente per subire una *colpo critico*.

Ogni guerriero può causare un solo colpo critico in ogni turno di corpo a corpo (vedi nella sezione Corpo a Corpo), quindi se ha più di un attacco, solo il primo 6 che ottiene nei tiri per ferire causerà un colpo critico.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

- 1-2 Colpita una parte vitale.** La ferita viene raddoppiata in 2 ferite. Effettua il Tiro Armatura **prima** di raddoppiare la ferita.
- 3-4 Colpita una parte esposta.** La ferita viene raddoppiata in 2 ferite. Ignora tutti i Tiri Armatura.
- 5-6 Colpo da maestro!** La ferita viene raddoppiata in 2 ferite. Ignora tutti i Tiri Armatura. Ottieni un modificatore di +2 sul tiro sulla Tabella delle Ferite.

Se un colpo critico causa più di una ferita e l'arma che l'attaccante usa infligge più di una ferita, considera solo quella che infligge più danni.



armatura

Corazze d'acciaio, cotte di maglia, giubbe di cuoio, scudi: queste ed altre cose sono disponibili nelle fucine dei villaggi che attorniano Mordheim, a patto che tu sia disposto a pagarne il prezzo, dato che le armature sono molto costose.

Se un guerriero che indossa un'armatura subisce una ferita, devi tirare 1D6. Se il risultato del tiro di dado è abbastanza alto, allora l'armatura ha deviato il colpo. Il risultato da ottenere varia da armatura ad armatura.

La tabella a seguito riassume le armature più diffuse ed il risultato di D6 necessario per salvarsi. Nota che portare lo scudo aggiunge un +1 al Tiro Armatura (TA). Per esempio un guerriero con armatura leggera e dotato di scudo avrà un tiro armatura di 5 o 6. Un guerriero con lo scudo, ma senza armatura, avrà un tiro armatura di 6.

Armatura	Risultato minimo su 1D6 necessario per salvarsi
Armatura leggera	6
Armatura pesante	5
Armatura di Gromril	4
Scudo	aggiungi un+1 al Tiro Armatura

Tiri Salvezza: alcuni equipaggiamenti ed incantesimi conferiscono ciò che viene definito un Tiro Salvezza. Si tratta di un tiro di un D6, non modificabile, che permette di evitare una ferita.

modificatori al tiro armatura

Alcune armi penetrano meglio le armature di altre. Il colpo di un arco può essere deviato facilmente, mentre il colpo di una balestra penetra in modo più efficace.

Più alta è la Forza del colpo, più facilmente l'armatura viene trapassata. La tabella qui sotto mostra i modificatori negativi al Tiro Armatura in base alla Forza del colpo.

Forza	Modificatori al TA
1-3	Nessuno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Alcune armi penetrano meglio le armature di quanto il loro valore di Fo indichi (ad es. l'arco elfico). Ciò è spiegato nella descrizione di ogni singola arma nella sezione Armi ed Armature.

Esempio: il giovane Dieter indossa un'armatura pesante ed ha lo scudo, quindi il suo Tiro Armatura (TA) è 4+. Dieter viene colpito da un colpo di balestra che ha Forza 4 e quindi il suo tiro armatura sarà 5+ su 1D6 ($4 + -1 = 5+$).

tabella delle ferite

La maggior parte dei guerrieri ha un valore di Ferite pari a 1, ma altri possono averne 2 o più. Se il bersaglio ha più di una ferita, allora sottrai 1 dal totale ogni volta che subisce una ferita, tenendone nota sulla Scheda della Banda. Fintanto che il modello ha una ferita rimasta, può continuare a combattere.

Non appena le Ferite del guerriero vengono ridotte a zero, tira per vedere cosa succede. Il giocatore che ha inflitto la ferita che ha portato il modello a zero, tira 1D6 per quella e per tutte le ferite che infliggerà successivamente. Se il modello subisce più di una ferita in un solo turno, tira per ognuna di esse ed applica il risultato più alto.

1-2 Atterrato

La forza del colpo atterra il guerriero. Poni il modello a faccia in su per indicare che è *atterrato*.

3-4 Stordito

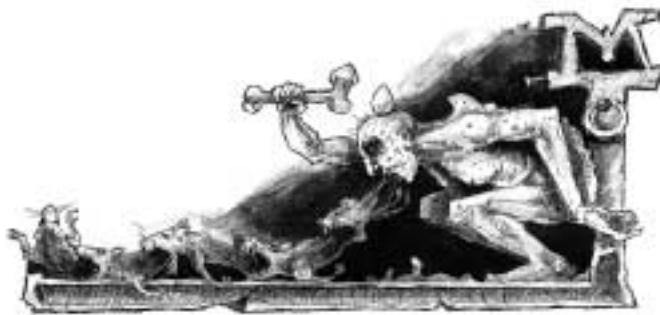
Il bersaglio cade a terra in uno stato d'incoscienza. Poni il modello a faccia in giù per indicare che è *stordito*.

5-6 Fuori combattimento

Il bersaglio è colpito e cade a terra svenuto. Il modello non prende più parte alla battaglia e viene immediatamente rimosso dal tavolo da gioco.

atterrato

Un guerriero che è stato *atterrato* cade a terra o perché gli è stato vibrato un duro colpo, o perché è scivolato, o perché si è buttato a terra per evitare di essere ferito. Ponilo a faccia in su per indicare che è stato *atterrato*. Un modello *atterrato* può strisciare di 2^{ui} durante la fase di movimento, ma non può combattere in corpo a corpo, tirare o lanciare incantesimi. Se si trova in contatto di base con un avversario, un modello *atterrato* può allontanarsi, strisciando di 2^{ui}, solo se il nemico è ingaggiato in corpo a corpo con un altro modello: altrimenti deve restare dove si trova. Se ingaggiato in un corpo a corpo, non può rispondere e quindi il nemico ha gioco facile nel metterlo *fuori combattimento* (vedi il paragrafo Guerriero Atterrato nelle regole del Corpo a Corpo a pag. 37). Un guerriero che è stato *atterrato* può rialzarsi all'inizio del suo prossimo turno, tornando in gioco con 1 Ferita: può muovere solo a metà del proprio movimento, tirare e lanciare incantesimi, ma non



può correre o caricare. Se viene ingaggiato in corpo a corpo, non potrà muovere e colpirà sempre per secondo indipendentemente dall'arma o dalla sua Iniziativa. Dopo questo turno il guerriero potrà muovere normalmente. Se il guerriero perde nuovamente la sua ultima ferita, tira normalmente sulla tabella delle Ferite.

stordito

Quando un guerriero è *stordito*, è stato seriamente ferito oppure è temporaneamente fuori combattimento. Poni il modello a faccia in giù per indicare che è *stordito*. Un guerriero *stordito* non può fare nulla. Il giocatore potrà girarlo a faccia in su nella sua successiva Fase di Recupero: il guerriero verrà allora considerato come *atterrato*.

fuori combattimento

Un guerriero messo *fuori combattimento* è automaticamente fuori dal gioco. Rimuovi il modello dal tavolo di gioco. È impossibile dire se il guerriero sia vivo o morto, ma ai fini del gioco ciò non è importante. Alla fine della battaglia dovrai effettuare un test per determinare se sopravvive e se, per caso, subirà danni permanenti, cicatrici o altro (vedi pag. 118 per maggiori dettagli).



Corpo a Corpo

chi può combattere

I modelli le cui basette si trovano a contatto sono, per definizione, ingaggiati in corpo a corpo. Ciò accade solo quando un guerriero ne carica un altro: modelli nemici, infatti, non possono muovere volontariamente in contatto in modo diverso da questo.

Tutti i combattimenti ravvicinati vengono risolti nella fase di Corpo a Corpo e, indipendentemente da chi sia di turno, combatteranno tutti i modelli in contatto di base. Un guerriero può fronteggiare nemici che si trovino sui fianchi, sul fronte o dietro di lui. Nella realtà i guerrieri sono in costante movimento, schivando e fintando mentre cercano di uccidere i propri avversari.

I modelli che combattono in Corpo a Corpo non tirano nella fase di Tiro: sono troppo impegnati a combattere per salvarsi la pelle.

chi colpisce per primo

Il modello che ha caricato colpisce sempre per primo nel turno in cui ha effettuato la carica. In seguito i modelli combatteranno in ordine decrescente di Iniziativa. Nel caso in cui i modelli abbiano lo stesso valore di Iniziativa, tira un dado per determinare chi combatte per primo. Se un modello si è appena rialzato nella fase di Recupero di quel turno, allora combatterà per ultimo indipendentemente dal suo valore di Iniziativa.

quali modelli combattono

Un modello può combattere se la basetta tocca quella di un modello nemico: i modelli possono combattere anche se le loro basette sono in contatto sul fianco o sul retro.

Se la basetta di un guerriero tocca quella di più nemici, allora potrà scegliere chi attaccare. Nel caso in cui abbia più di 1 Attacco, potrà scegliere di suddividerli a suo piacimento a patto, però, di chiarirlo prima di effettuare i tiri per colpire.



colpire il nemico

Per determinare se i colpi sono andati a segno, tira 1D6 per ogni modello che combatte. Se un modello ha più di 1 Attacco, tira 1D6 per ognuno di essi.

Il risultato del tiro di dado necessario per colpire dipende dal valore di Abilità di Combattimento (AC) dell'attaccante e del difensore. Confronta i valori di AC dei due contendenti e consulta la tabella del Tiro per Colpire che trovi qui sotto, per scoprire qual'è il risultato minimo che dovrai ottenere su ogni D6 per colpire l'avversario.

combattere con due armi

Alcuni guerrieri fanatici recano con sé due armi, una in ogni mano, in modo da poter tempestare il nemico con una gragnuola di colpi. Un guerriero armato con due armi da mischia potrà effettuare 1 Attacco in più, datogli dall'arma addizionale. Nota che questo Attacco viene aggiunto a quelli che il guerriero possiede già dopo che qualsiasi altro modificatore (come ad es. la *furia*) sia stato applicato. Se è armato con due armi differenti, ad esempio spada e pugnale, effettuerà due attacchi diversi a seconda dell'arma che userà per prima. Effettua separatamente i Tiri per Colpire e per Ferire per ciascuna arma.

i modificatori delle armi

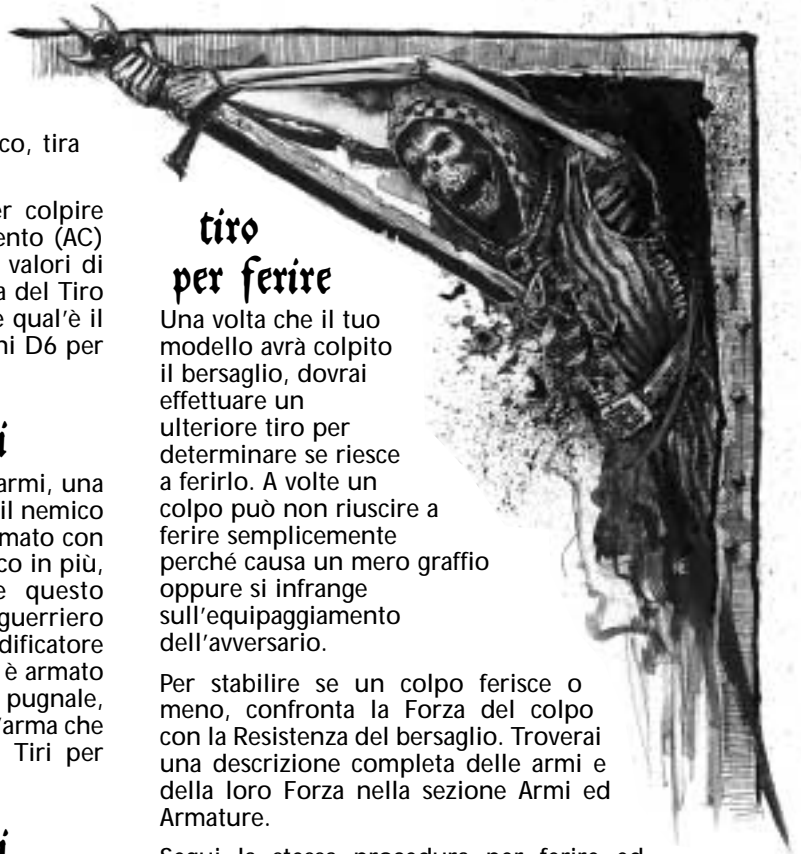
Diversamente dal Tiro, è la Forza dell'attaccante che deve essere utilizzata per ferire, indipendentemente dell'arma utilizzata. Esistono armi che possono conferire un bonus alla Forza dell'attaccante (vedi la sezione Armi ed Armature per maggiori dettagli).

tiro per ferire

Una volta che il tuo modello avrà colpito il bersaglio, dovrai effettuare un ulteriore tiro per determinare se riesce a ferirlo. A volte un colpo può non riuscire a ferire semplicemente perché causa un mero graffio oppure si infrange sull'equipaggiamento dell'avversario.

Per stabilire se un colpo ferisce o meno, confronta la Forza del colpo con la Resistenza del bersaglio. Troverai una descrizione completa delle armi e della loro Forza nella sezione Armi ed Armature.

Segui la stessa procedura per ferire ed infliggere *colpi critici* che hai trovato nella precedente sezione sul Tiro. Ricorda che la lineetta (-) significa che non hai alcuna possibilità di ferire il bersaglio.



Tiro per Colpire

Abilità di Combattimento del Difensore

Abilità di Combattimento dell'attaccante

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4



Tiro per Ferire

Resistenza del bersaglio

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

armatura

I combattenti che vengono feriti hanno la possibilità di evitare il danno se indossano un'armatura od imbracciano uno scudo. In questo caso si applicano le stesse regole esposte relativamente al Tiro.

Per ogni ferita subita il giocatore dovrà tirare 1D6. Se il risultato è maggiore o uguale al TA, allora il colpo sarà stato deviato o assorbito dall'armatura.

modificatori al tiro armatura

Alcuni modelli sono così forti che le armature servono a ben poco contro di loro.

Più alta è la Forza dell'attaccante, più facilmente sarà in grado di trapassare l'armatura. La tabella seguente ti illustra la penalità da applicare al TA del guerriero a seconda della Forza dell'attaccante.

Forza

Penalità al TA

1-3	Nessuna
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Ci sono alcune armi che possono conferire un bonus alla Forza permettendo di penetrare più facilmente l'armatura dell'avversario. Questi bonus sono forniti, per ogni arma, nella sezione Armi ed Armature.

parata

I broccieri sono piccoli scudi circolari che non danno bonus al Tiro Armatura, ma permettono di parare gli attacchi. Anche le spade sono utilizzate per parare gli affondi dei nemici.

Quando un avversario colpisce, il guerriero armato con spade o brocciere può tentare di pararne il colpo. Tira 1D6. Se il risultato è più alto del più alto risultato ottenuto dall'avversario nel Tiro per Colpire, allora sarà riuscito a parare il colpo. Un colpo inferto che viene parato, verrà ignorato e non avrà alcun effetto. Ovviamente è impossibile parare un tiro per Colpire di 6.



"Gli spadaccini saranno sempre equipaggiati al meglio se avranno una spada ed un brocciere. Il nemico scoprirà che è molto difficile penetrare la loro difesa e loro saranno più efficaci quando contrattaccheranno."

Un brocciare o una spada sono in grado di parare un solo colpo per turno di Corpo a Corpo. Se l'avversario ti infligge diversi colpi, potrai comunque tentare di parare il più alto dei suoi colpi (a meno che non sia un 6, nel qual caso non avrai alcuna possibilità di parare quell'attacco). Se un guerriero sta combattendo contro diversi avversari, allora potrà parare solo il colpo infertogli dal nemico che lo ha attaccato per primo (cioè il nemico con l'Iniziativa più alta). In caso di uguali valori di Iniziativa, tira un dado per decidere chi ha colpito per primo.

Se il tuo modello è armato sia di spada che di brocciare allora puoi ritirare una volta un tiro per parare fallito; se invece è armato con due spade, continuerai a tirare una sola volta.

Un modello non è comunque in grado di parare colpi inferti con un valore di Forza doppio rispetto a quella del modello stesso: la potenza del colpo è semplicemente devastante e lo rende impossibile da parare.

guerrieri atterrati

Se un nemico sta combattendo un guerriero *atterrato*, lo può attaccare per infliggergli il colpo di grazia. Tutti gli attacchi effettuati su un guerriero *atterrato* colpiscono automaticamente. Se almeno uno degli attacchi ferisce il modello *atterrato* e questi fallisce il suo Tiro Armatura (se ce l'ha), allora il guerriero è messo automaticamente *fuori combattimento*. Un modello *atterrato* non può parare.

guerrieri storditi

Un guerriero *stordito* è alla mercé dei suoi nemici. Un modello *stordito* è messo automaticamente *fuori combattimento* se un nemico è in grado di attaccarlo in corpo a corpo.

attaccare guerrieri atterrati o storditi

Nota che un modello con diversi attacchi non può *atterrare* o *stordire* un guerriero e quindi metterlo *fuori combattimento* nello stesso turno di Corpo a Corpo. L'unico modo che hai per ottenere un tal risultato è avendo più di un modello che attacca lo stesso avversario. Infatti se il nemico viene *atterrato* o *stordito* dal primo guerriero, potrà poi essere messo *fuori combattimento* dal successivo guerriero che lo attacca.

Se il tuo modello è ingaggiato in Corpo a Corpo con almeno un modello ancora in piedi, non potrà attaccare nessun modello che sia *atterrato* o *stordito*, dato che, nella realtà, questi non sarebbe per lui una minaccia immediata e verrebbe inoltre difeso dai suoi compagni.

allontanarsi dal combattimento

Una volta che il modello è ingaggiato in un Corpo a Corpo non se ne può allontanare nella sua fase di movimento, ma dovrà continuare a combattere finché non verrà messo fuori combattimento o non vi manderà il nemico, oppure finché uno dei due non fugge.

L'unica eccezione alla regola è che se tutti gli avversari sono o *atterrati* o *storditi*, allora puoi allontanare il

modello da quel combattimento e, nella tua successiva fase di movimento, attaccare altri nemici che siano entro il raggio di carica.

fuggire da un Corpo a Corpo

Un guerriero che viene colto dal panico mentre sta combattendo in Corpo a Corpo fuggerà a gambe levate, come descritto in dettaglio nella sezione Psicologia. Quando un guerriero fugge, si gira semplicemente e scappa. Il suo avversario lo colpisce automaticamente, infliggendogli 1 colpo che viene risolto subito. Nota che i guerrieri non possono scegliere di fuggire volontariamente da uno scontro.



Psicologia

Le regole sulla Psicologia rappresentano tutti quegli eventi imprevedibili ed inevitabili che possono accadere quando una banda si trova ad affrontare situazioni di paura, odio, rabbia o stupidità.

I test elencati in questa sezione sono Test di Psicologia. Per effettuare un Test di Psicologia tira 2D6. Se il risultato è uguale od inferiore al valore di Disciplina del modello, il test è stato superato con successo.

Comandante

Tutti i modelli entro 6^u dal proprio comandante possono usare il suo valore di Disciplina quando effettuano i Test di Psicologia. Ciò rappresenta la capacità del comandante di incoraggiare i propri uomini e spingerli ad atti di coraggio.

Non è possibile applicare questa regola se il comandante è *Atterrato*, *Stordito* o in *fuga*. Vedere il proprio comandante che corre al riparo non è per nulla incoraggiante!



Tutto solo

Combattere in inferiorità numerica è una situazione snervante per qualsiasi guerriero.

Se un tuo modello sta combattendo da solo contro due o più modelli nemici, e non vi sono modelli amici entro 6^u (i modelli *Atterrati*, *Storditi* o in *fuga* non contano), deve effettuare un Test Tutto Solo alla fine della Fase di Corpo a Corpo. È un normale Test di Psicologia e, se viene fallito, il guerriero fugge dal corpo a corpo. I modelli da cui sta fuggendo possono colpirlo automaticamente mentre egli si volta per disimpegnarsi. Se sopravvive, devi muoverlo di 2D6^u in direzione opposta a quella dei nemici da cui sta fuggendo.

All'inizio di ogni tuo turno, il modello in fuga deve effettuare un altro Test di Psicologia. Se lo supera, verrà Chiamato a Raccolta e non potrà fare nulla fino alla fine del proprio turno, ma potrà lanciare incantesimi. Se lo fallisce, dovrai muovere il modello di 2D6^u verso il più vicino bordo del tavolo, evitando i modelli nemici. Se, fuggendo, raggiunge il bordo del tavolo, dovrai rimuoverlo dal gioco.

Se un modello in fuga viene caricato, l'attaccante dovrà essere mosso a contatto di base con il fuggitivo, il quale però, prima che venga risolto il combattimento, fuggirà di nuovo di 2D6^u in direzione opposta a quella del nemico.

Furia

Alcuni guerrieri possono cadere preda di una furia cieca, un turbine di distruzione in cui ogni preoccupazione per la propria sicurezza viene ignorata in favore di una violenza forsennata. Questi guerrieri sono soggetti a Furia.

Un guerriero in *furia* deve caricare se ha un nemico entro la propria distanza di carica (verifica **dopo** avere dichiarato la carica). Non hai alcun potere decisionale in questo caso, il guerriero in *furia* deve caricare.

I guerrieri in *furia* raddoppiano il proprio valore di Attacchi. I modelli con 1 Attacco ne effettuano 2, quelli con 2 Attacchi ne effettuano 4, ecc. Se un guerriero porta un'arma per mano, riceve +1 Attacco. Questo bonus deve essere applicato dopo avere raddoppiato gli Attacchi per gli effetti della *furia*.

Quando hanno un nemico entro la distanza di carica, i guerrieri un *furia* ignorano le regole sulla Psicologia, cioè non devono effettuare Test di Psicologia.

Se un guerriero in *furia* viene *atterrato* o *stordito*, perderà la *furia* e non ne seguirà più le regole.



Paura

Di fronte a creature mostruose o ripugnanti, avere Paura è una reazione normale. Un modello deve effettuare un Test di Paura (è un normale Test di Psicologia) tutte le volte che si verifichi una delle seguenti situazioni. Nota che le creature che causano Paura non ne subiscono gli effetti.

a) Quando un modello viene caricato da un guerriero od una creatura che causa *paura*.

Se un guerriero viene caricato da un nemico di cui ha *paura*, deve effettuare un test per superare il proprio timore. Effettua il test **dopo** che la carica è stata dichiarata e la distanza di carica verificata. Se supera il test, il modello caricato potrà combattere normalmente. Se lo fallisce, nel primo turno di corpo a corpo colpirà il modello di cui ha *paura* solo con un risultato di 6, indipendentemente dai rispettivi valori di AC.

b) Quando un modello vuole caricare un guerriero od una creatura che causa *paura*.

Se un guerriero vuole caricare un nemico di cui ha *paura*, deve effettuare un test per superare il proprio timore. Se lo fallisce, non potrà caricare e dovrà rimanere fermo fino alla fine del turno, non potrà tirare, ma potrà lanciare incantesimi.

Odio

L'odio è una forte emozione e, in un'epoca di lotte, le rivalità sono frequenti.

I guerrieri che *odiano* i propri avversari, nel **primo** turno di ogni corpo a corpo possono ripetere i tiri per colpire che hanno mancato. Questo bonus si applica solo nel primo turno di ogni corpo a corpo e rappresenta il guerriero che sfoga il proprio odio sui nemici. Dopo il primo turno, il guerriero perde il proprio impeto e combatte normalmente.

Stupidità

Molte creature grandi e potenti, come anche alcuni individui particolarmente imprevedibili, sono, purtroppo, piuttosto stupide.

I modelli *stupidi* devono effettuare un Test di Psicologia all'inizio di ogni proprio turno, per determinare se vengano colti da stupidità. Se il test viene superato, la creatura agirà ragionevolmente e potrai muoverla e farla combattere normalmente.

Se il test viene fallito, qualcosa andrà storto: se il modello

è in corpo a corpo non potrà colpire il proprio avversario; se è un Mago, non potrà lanciare incantesimi; se non è in corpo a corpo, tira un dado per determinare cosa succede, facendo riferimento alla seguente tabella.

1/3 Il modello muove direttamente in avanti, con espressione vacua, della metà del proprio valore di Movimento. Non può entrare in corpo a corpo, nel caso incontri un nemico, dovrà arrestare il proprio movimento ad 1^o da esso. Se dovesse cadere da una posizione elevata, seguirà le regole sul *cadere*, se dovesse cozzare contro un ostacolo, dovrà fermarsi. Il modello non può tirare.

4/6 Il modello rimane inattivo e passa il turno sbavando. Non può fare null'altro, è troppo impegnato a sbavare.



La Rotta

Se almeno il 25% dei modelli della banda è *Fuori Combattimento*, devi effettuare un Test di Rotta. Per esempio, devi effettuare il Test di Rotta di una banda composta da 12 modelli quando 3 o più di essi sono *Fuori Combattimento*. Nota che il Test di Rotta è un'eccezione ai normali test di Psicologia, in quanto deve essere effettuato anche dalle bande che non seguono le regole sulla Psicologia (come i Nonmorti).

Se fallisci il Test di Rotta, la tua banda perde immediatamente la battaglia. La partita termina ed i guerrieri sopravvissuti si ritirano dalla zona del combattimento. Un Test di Rotta fallito è il modo più comune per terminare una partita a Mordheim.

Se il comandante è *Fuori Combattimento* o *Stordito*, non potrai utilizzare il suo valore di Disciplina per effettuare il test. Potrai invece utilizzare il valore di Disciplina più alto tra quelli dei modelli che non siano *Fuori Combattimento* o *Storditi*.

Rotta volontaria

Se almeno due modelli della banda sono *Fuori Combattimento*, puoi decidere di abbandonare volontariamente la battaglia all'inizio di uno dei tuoi turni.



"Puoi scegliere se preferire molti uomini o buon equipaggiamento, armi ed armature. La decisione è tua. Io preferisco cercare di bilanciare le due cose."

Armi da mischia

La vita o la morte, a Mordheim, vengono decise dalla quantità e dalla qualità delle armi portate dai guerrieri. Questa sezione descrive le armi e gli equipaggiamenti disponibili.

Pugni

I veri disperati, quelli che non posseggono neanche un coltello, devono combattere a mani nude. Inutile dire che le loro possibilità di sopravvivenza sono paragonabili a quelle di un Halfling che non mangia per otto ore!

Nota: questa regola si applica ai guerrieri che hanno perso le proprie armi. Le creature quali gli Zombi, gli animali, ecc., ignorano questa regola. I guerrieri che combattono a pugni possono effettuare solo un attacco.

Gittata: corpo a corpo; Forza: -1; Regole speciali: +1 al TA.

REGOLE SPECIALI

+1 al TA: un modello ferito da un guerriero che combatte a pugni beneficia di un bonus di +1 al proprio TA, e di un TA di 6+ nel caso non abbia armature.

Pugnale

Pugnali e coltelli sono estremamente comuni e possono essere portati anche nei luoghi ove le armi sono normalmente vietate. Molti guerrieri sono morti con un pugnale nella schiena.

Gittata: corpo a corpo; Forza: -; Regole speciali: +1 al TA.

REGOLE SPECIALI

+1 al TA: un modello ferito da un guerriero che combatte con un pugnale beneficia di un bonus di +1 al proprio TA, e di un TA di 6+ nel caso non abbia armature.

Armi da botta

Forse le armi più rudimentali in circolazione, questi brutali attrezzi variano dalle primitive clave di legno agli elaborati martelli di acciaio temprato forgiati dai Nani. Il colpo di una mazza può facilmente tramortire l'avversario, se non spaccargli la testa.

Gittata: corpo a corpo; Forza: -; Regole speciali: stordimento.

REGOLE SPECIALI

Stordimento: i martelli e le altre armi da botta servono per stordire gli avversari. Quando un guerriero viene ferito da un martello, una clava o una mazza, rimarrà *stordito* con un risultato di 2-4, invece che di 3-4.

Ascia

L'ascia è l'arma tradizionale dei tagliaboschi e viene anche usata come arma nelle aree rurali più povere dell'Impero. Le asce hanno una lama larga e, se maneggiate da un uomo sufficientemente forte, possono causare molto danno. La lama di un'ascia può facilmente spezzare le armature, anche se richiede molta forza per essere usata.

Tra tutti gli armaioli del Vecchio Mondo, i Nani sono quelli più esperti nella produzione di asce. Le loro armi sono impareggiabili e sono tra le più ricercate dai guerrieri del Vecchio Mondo.

Gittata: corpo a corpo; Forza: -; Regole speciali: -1 al TA

REGOLE SPECIALI

-1 al TA: un modello ferito da un guerriero che combatte con un'ascia subisce una penalità di -1 al proprio TA, in aggiunta alla penalità data dalla Forza del colpo.

Spada

La spada viene spesso definita la "regina delle armi". La spada più comune nell'Impero è lo spadone, la migliore arma prodotta dai fabbri: un metro e venti di acciaio lucente, affilato su ambo i lati.

Le spade sono armi più efficaci delle rozze mazze o asce, ma imparare ad utilizzare una spada è un processo lungo e difficile. Bisogna esercitarsi per anni prima di imparare ad usare questa arma al meglio, ed a Mordheim la maggior parte dei guerrieri non vive così a lungo!

Gittata: corpo a corpo; Forza: -; Regole speciali: parata

REGOLE SPECIALI

Parata: la spada è un'arma efficace sia in attacco che in difesa e per questo motivo un modello armato di spada può *parare*. Quando l'avversario tira per colpire, tira un D6 per il modello armato di spada. Se il risultato è superiore al più alto tiro per colpire dell'avversario, il guerriero ha parato quel colpo che non avrà quindi alcun effetto. Con la spada non si possono parare i colpi con un valore di Forza pari al doppio di quello del possessore della spada.

Flagello

Il flagello è una pesante arma a due mani. Di solito consiste in pesi di metallo, spesso con punte, attaccati all'impugnatura da catene di ferro. I flagelli sono stancanti da usare, ma devastanti nelle mani di un guerriero abile (o pazzo).

Gittata: corpo a corpo; Forza: +2;
Regole speciali: pesante, arma a due mani

REGOLE SPECIALI

Pesante: il flagello è un'arma decisamente stancante e, quindi, il bonus di +2 alla Forza si applica solo nel primo turno di ogni corpo a corpo.

Arma a due mani: siccome il flagello deve essere usato a due mani, in corpo a corpo un modello armato di flagello non può usare nessun'altra arma o scudo.



Mazzafrusto

Un mazafrusto è composto da un manico di legno o metallo a cui è attaccata una catena terminante in una palla di ferro. È un'arma altamente distruttiva e richiede una grande abilità per essere usata con efficacia.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** +1; **Regole speciali:** pesante, difficile da usare.

REGOLE SPECIALI

Pesante: è un'arma decisamente stancante e, quindi, il bonus di +1 alla Forza si applica solo nel primo turno di ogni corpo a corpo.

Difficile da usare: in corpo a corpo un modello armato di mazafrusto non può usare nessun'altra arma o scudo.

Alabarda

La pesante lama dell'alabarda, tagliente come quella di un'ascia, è montata su un lungo manico di legno o metallo ed ha una punta simile a quella di una lancia. Siccome può essere usata sia per tagliare che per infilzare, è un'arma flessibile, ma difficile da usare nei luoghi ristretti.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** +1;
Regole speciali: arma a due mani

REGOLE SPECIALI

Arma a due mani: siccome l'alabarda deve essere usata a due mani, in corpo a corpo un modello armato di alabarda non può usare nessun'altra arma o scudo.

Lancia

Le lance sono di vari tipi, dai bastoni appuntiti usati dai Goblin alle lunghe lance tipiche delle cavallerie di Elfi.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** -;
Regole speciali: colpisce per primo, bonus da cavalleria

REGOLE SPECIALI

Colpisce per primo: un guerriero armato di lancia colpisce per primo nel primo turno di ogni corpo a corpo, anche se viene caricato, perché la lunga asta della lancia gli permette di attaccare mentre il nemico si sta avvicinando.

Bonus da cavalleria: se usi le regole opzionali per i modelli di cavalleria, un cavaliere armato di lancia riceve un bonus di +1 alla Forza quando carica. Questo bonus si applica solo nel primo turno di corpo a corpo.

Lancia da cavaliere

Le lance da cavaliere sono lunghe e pesanti lance usate solo dalle cavallerie scelte, per penetrare le corazze ed abbattere al suolo i nemici. Usare una lancia da cavaliere richiede grande abilità e forza. Solo i più ricchi possono permettersi i grossi destrieri da guerra necessari per impiegare con efficacia queste armi.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** +2; **Regole speciali:** arma da cavaliere, bonus da cavalleria

REGOLE SPECIALI

Arma da cavaliere: la lancia da cavaliere può essere usata solamente dai modelli a cavallo di un destriero.

Bonus da cavalleria: se usi le regole opzionale per i modelli di cavalleria, un cavaliere armato di lancia da cavaliere riceve un bonus di +2 alla Forza quando carica. Questo bonus si applica solo nel primo turno di corpo a corpo.

Armi a Due mani

Un colpo sferrato da un'ascia o una spada a due mani può tagliare in due un avversario, spezzando qualsiasi corazza. È necessario un lungo addestramento per imparare ad usare queste armi e solo gli uomini più forti sono in grado di adoperarle.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** +2;

Regole speciali: arma a due mani, colpisce per ultimo

REGOLE SPECIALI

Arma a due mani: siccome le armi a due mani sono così ingombranti, in corpo a corpo un modello armato di arma a due mani non può usare nessun'altra arma o scudo.

Colpisce per ultimo: sono armi così pesanti che il modello colpisce sempre per ultimo, anche quando carica.

Armi di Gromril

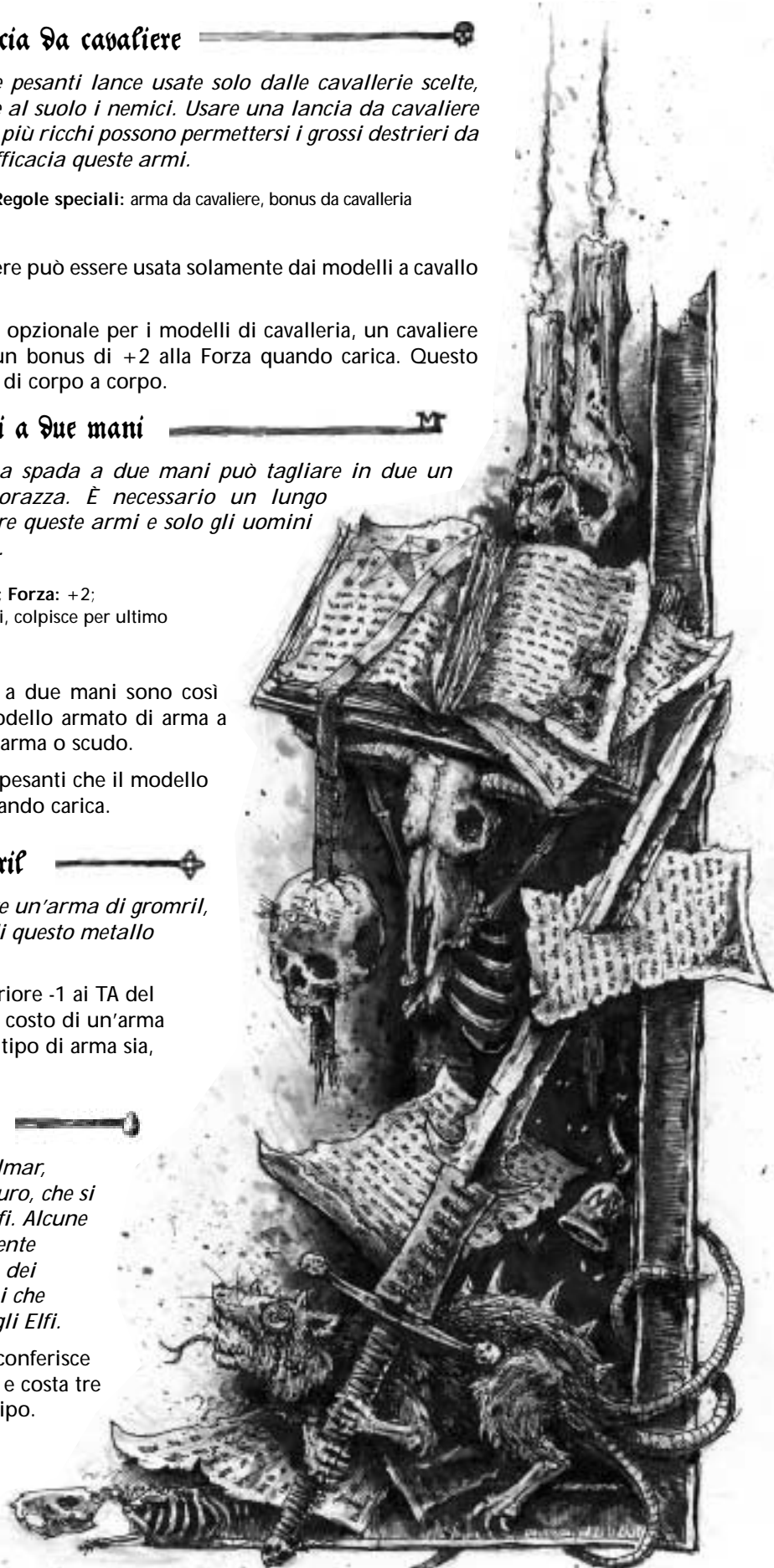
Solo un Forgiarune Nano può forgiare un'arma di gromril, il raro ferro meteorico. Una lama di questo metallo mantiene il filo per mille anni.

Un'arma di gromril conferisce un ulteriore -1 ai TA del nemico colpito e costa quattro volte il costo di un'arma dello stesso tipo. Puoi scegliere quale tipo di arma sia, fai riferimento alla sezione Mercato.

Armi di Ithilmar

Le lame elfiche sono forgiate con ithilmar, un metallo estremamente leggero e duro, che si trova solo nel favoloso regno degli Elfi. Alcune di queste armi vengono occasionalmente ritrovate nel Vecchio Mondo, si tratta dei bottini di guerra presi dai Norsmanni che razziano gli insediamenti costieri degli Elfi.

In corpo a corpo un'arma di ithilmar conferisce un bonus di +1 al valore di Iniziativa, e costa tre volte il costo di un'arma dello stesso tipo. Puoi scegliere quale tipo di arma sia, fai riferimento alla sezione Mercato.



Armi da tiro

Arco corto

Si tratta di economici, piccoli archi a corta gittata che richiedono poca forza. Vengono spesso usati dai cavalieri in quanto risultano più facili da maneggiare dal dorso di un cavallo degli archi più lunghi. Anche gli Halfling usano gli archi corti, in quanto manca loro la forza e l'altezza necessari per gli archi lunghi.

Gittata: 16^u; Forza: 3; Regole speciali: nessuna

Arco

L'arco viene impiegato da molte razze ed è una vista comune in tutti i campi di battaglia. È un'arma piccola, ma potente, economica e facile da usare.

Gittata: 24^u; Forza: 3; Regole speciali: nessuna

Arco lungo

Un arco lungo viene costruito sovrapponendo strati di legno di tasso o di olmo. Con quest'arma un bravo arciere può colpire una foglia da trecento passi.

L'arco lungo è l'arma preferita dagli arcieri esperti, grazie alla sua lunga gittata e precisione.

Gittata: 30^u; Forza: 3; Regole speciali: nessuna

Arco elfico

Gli archi elfici sono le migliori armi da tiro del loro genere. Costruiti di ithilmar o col legno delle foreste degli Elfi, le corde intessute con capelli intrecciati di vergini Elfe, sono decisamente superiori a qualsiasi altro arco. In mano ad un arciere Elfo diventa un'arma formidabile, con gittata e penetrazione superiori a quelle degli archi costruiti dagli Uomini.

Gittata: 36^u; Forza: 3; Regole speciali: -1 al TA

REGOLE SPECIALI

-1 al TA: l'arco elfico conferisce una penalità di -1 al tiro armatura del modello colpito.

Balestra

Una balestra è composta da un potente, arco corto montato su un supporto di legno o metallo. Le balestre imperiali sono fatte d'acciaio e spesso includono un meccanismo a manovella per tendere la corda. Caricare una balestra richiede molto tempo, ma il dardo sparato ha una grande gittata e può penetrare facilmente le armature.

Le balestre sono molto più complicate da costruire degli archi, quindi sono più costose e rare. Rimangono comunque le armi preferite da molti a Mordheim per la loro forza e gittata.

Gittata: 30^{ul}; Forza: 4; Regole speciali: muovi o tira

REGOLE SPECIALI

Muovi o tira: non è possibile muovere e tirare con la balestra nello stesso turno, ma è possibile voltarsi sul posto e tirare.

Fionda

Le fionde vengono usate di rado perché hanno la stessa efficacia di un arco ed una gittata più corta. Una fionda è poco più di una striscia di pelle o tessuto con una pietra all'interno. La fionda viene roteata sulla testa e la pietra viene poi lanciata verso il bersaglio.

Anche se quest'arma viene disprezzata da molti arcieri, un tiratore esperto può comunque uccidere un uomo da una considerevole distanza e le munizioni sono molto facili da trovare: le pietre si trovano ovunque e gratis!

Gittata: 18^{ul}; Forza: 3; Regole speciali: tira due volte

REGOLE SPECIALI

Tira due volte: un modello armato di fionda può tirare due volte nella fase di tiro se non ha mosso nella fase di movimento. Se tira due volte, la gittata dell'arma è ridotta a 9^{ul}.

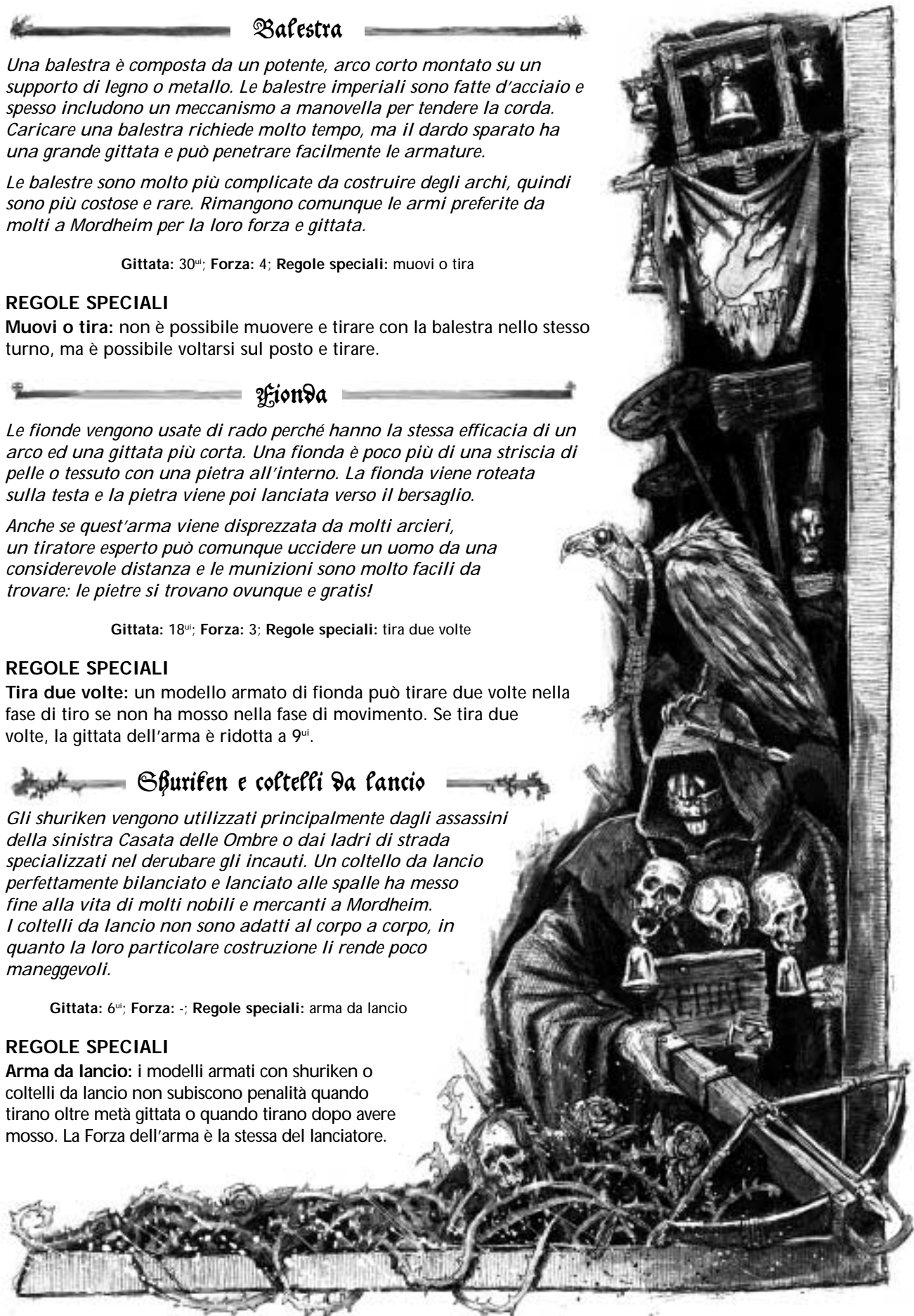
Shuriken e coltelli da lancio

Gli shuriken vengono utilizzati principalmente dagli assassini della sinistra Casata delle Ombre o dai ladri di strada specializzati nel derubare gli incauti. Un coltello da lancio perfettamente bilanciato e lanciato alle spalle ha messo fine alla vita di molti nobili e mercanti a Mordheim. I coltelli da lancio non sono adatti al corpo a corpo, in quanto la loro particolare costruzione li rende poco maneggevoli.

Gittata: 6^{ul}; Forza: -; Regole speciali: arma da lancio

REGOLE SPECIALI

Arma da lancio: i modelli armati con shuriken o coltelli da lancio non subiscono penalità quando tirano oltre metà gittata o quando tirano dopo avere mosso. La Forza dell'arma è la stessa del lanciatore.



Multibalestra

Le multibalestre sono marchingegni estremamente complessi, costosi da acquistare e difficili da costruire. Anche se sono rare, hanno sicuramente una grande utilità: possono scagliare una pioggia di dardi letali e un guerriero può tirare e muovere abbastanza velocemente.

Gittata: 24^u; Forza: 3; Regole speciali: tira due volte

REGOLE SPECIALI

Tira due volte: un modello armato di multibalestra può tirare due volte per turno, con una penalità di -1 al tiro per colpire.

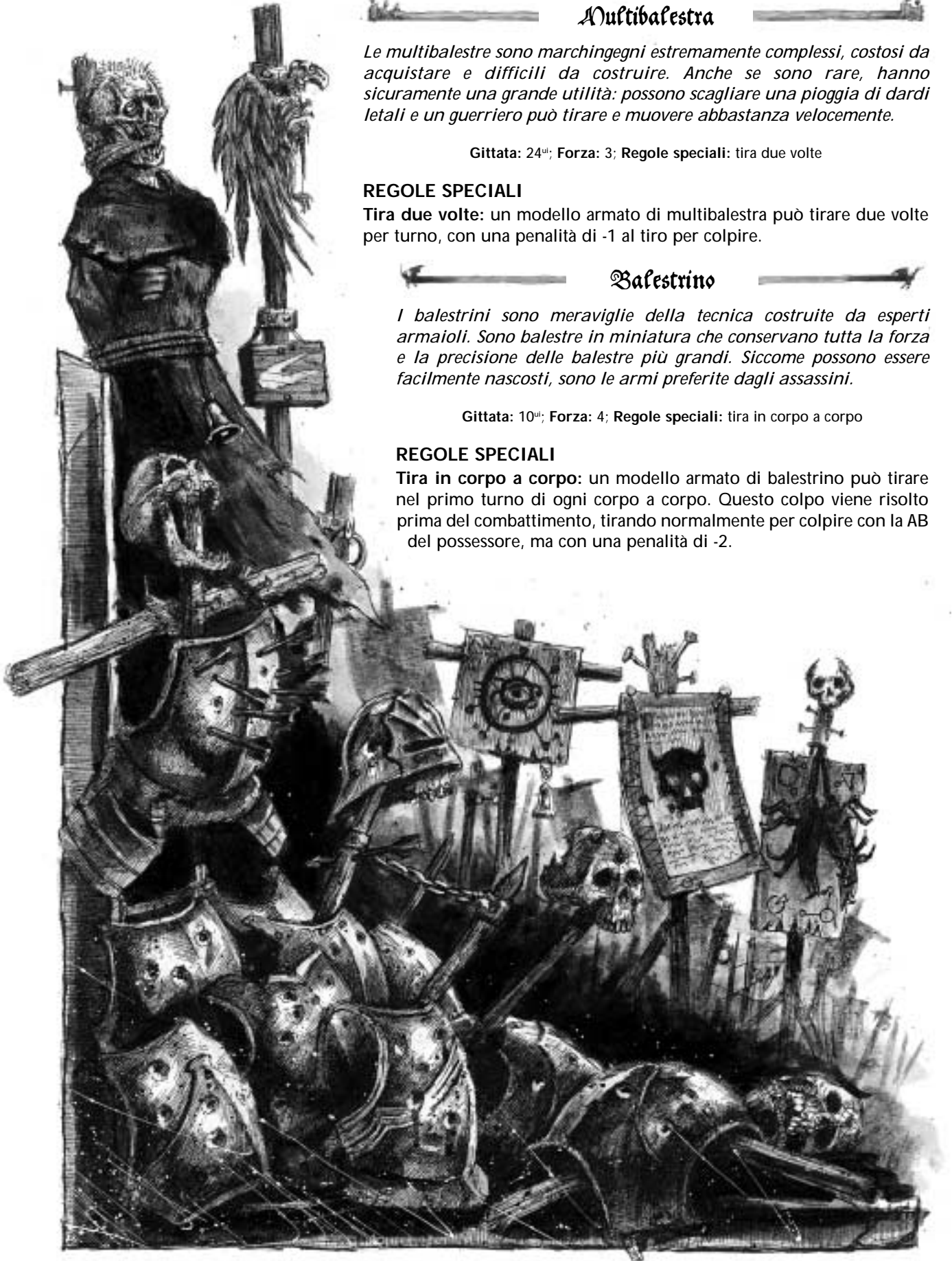
Balestrino

I balestrini sono meraviglie della tecnica costruite da esperti armaioli. Sono balestre in miniatura che conservano tutta la forza e la precisione delle balestre più grandi. Siccome possono essere facilmente nascosti, sono le armi preferite dagli assassini.

Gittata: 10^u; Forza: 4; Regole speciali: tira in corpo a corpo

REGOLE SPECIALI

Tira in corpo a corpo: un modello armato di balestrino può tirare nel primo turno di ogni corpo a corpo. Questo colpo viene risolto prima del combattimento, tirando normalmente per colpire con la AB del possessore, ma con una penalità di -2.



Armi da fuoco

Le armi da fuoco sono un'invenzione molto recente nel mondo di Warhammer. Sono spesso inaffidabili ed imprevedibili, ma colpiscono maledettamente duro e le armature non offrono praticamente protezione, in quanto i proiettili possono penetrare anche i pettorali o gli scudi più resistenti.

La maggior parte delle armi da fuoco vengono acquistate presso i Nani a costi molto alti, ma alcune forge di Nuln ed Altdorf hanno iniziato una produzione sperimentale di vari tipi di armi.

Pistola

Una pistola è una piccola e semplice arma da fuoco con un meccanismo a molla. La maggior parte delle pistole sono costose, inaffidabili e costruite malamente.

Gittata: 6th; Forza: 4; Regole speciali: -2 al TA, ricarica, arma da mischia

REGOLE SPECIALI

Ricarica: ricaricare una pistola richiede un intero turno, quindi il modello può sparare una volta ogni due turni. Se il modello ha una coppia di pistole, può sparare ogni turno.

-2 al TA: le pistole penetrano le armature meglio di quanto il loro valore di Fo potrebbe suggerire. Un modello ferito da una pistola subisce una penalità di -2 al TA.

Arma da mischia: le pistole possono essere usate in corpo a corpo. Un modello armato di pistola ed arma da mischia guadagna +1 Attacco, risolto a Fo4 con un modificatore di -2 al TA. Questo attacco può essere effettuato nel primo turno del corpo a corpo. Se il modello ha una coppia di pistole, nel primo turno di corpo a corpo può effettuare 2 Attacchi, risolti a Fo4 con un modificatore di -2 al TA.

Pistola da duello

Una pistola da duello è un pezzo artigianale ed un armaiolo lavora a lungo e duramente per produrne un singolo esemplare. Vengono usate spesso dai nobili Imperiali per risolvere dispute d'onore o d'amore, e molti di essi sono morti all'alba durante un duello.

Le pistole da duello sono incredibilmente costose ed i guerrieri raramente ne possiedono una. Anche se riuscissero a rubarne o comperarne una, le munizioni si rivelerebbero incredibilmente care.

Alcuni dei più ricchi guerrieri di Mordheim portano delle pistole da duello come simbolo della propria posizione, generando grande rispetto, ammirazione ed invidia.

Gittata: 10^u; **Forza:** 4;

Regole speciali: precisa, ricarica, -2 al TA, arma da mischia

REGOLE SPECIALI

Precisa: la pistola da duello è molto precisa, in quanto un pistolero esperto può colpire una moneta da venti passi di distanza. I colpi sparati con questa arma hanno un bonus di +1 al tiro per colpire.

Ricarica: ricaricare una pistola da duello richiede un intero turno, quindi il modello può sparare una volta ogni due turni. Se il modello ha una coppia di pistole da duello può sparare ogni turno.

-2 al TA: le pistole da duello penetrano le armature meglio di quanto il loro valore di Fo potrebbe suggerire. Un modello ferito da una pistola da duello subisce una penalità di -2 al TA.

Arma da mischia: le pistole da duello possono essere usate in corpo a corpo. Un modello armato di pistola da duello ed arma da mischia guadagna +1 Attacco, risolto a Fo4 con un modificatore di -2 al TA. Questo attacco può essere effettuato nel primo turno di corpo a corpo. Se il modello ha una coppia di pistole, nel primo turno di corpo a corpo può effettuare 2 Attacchi, risolti a Fo4 con un modificatore di -2 al TA.

Trombone

Il trombone è una primitiva arma da fuoco, che spara una rosa di sfere metalliche, bulloni, chiodi ed altro metallo assortito. È un'arma potente, anche se inaffidabile, e richiede talmente tanto tempo per la ricarica che molti guerrieri la abbandonano dopo avere sparato la prima volta.

Gittata: speciale; **Forza:** 3;

Regole speciali: rosa di pallini, spara una volta

REGOLE SPECIALI

Rosa di pallini: quando un modello armato di trombone spara, devi tracciare una linea retta lunga 16^u e larga 1^u che parta dalla basetta del modello che spara e vada in una qualsiasi direzione. Tutti i modelli toccati dalla linea subiscono un colpo a Fo3.

Spara una volta: il trombone è molto lungo da ricaricare, quindi può sparare una volta sola per partita.

Archibugio

Un archibugio è una semplice arma da fuoco. La qualità dell'arma varia dai rudimentali "hakbuts" di legno della scuola di artiglieria di Nuln, ai più sofisticati prodotti dei Nani, dotati di leve e molle per trattenere la miccia e grilletti per rilasciare il meccanismo di fuoco.

Gli archibugi non sono particolarmente affidabili: la canna tende ad esplodere con violenza e la polvere da sparo spesso non si accende. Ma l'arma ha una grande gittata ed una tremenda penetrazione, facendo a pezzi anche le armature più resistenti.

In Mordheim gli archibugi sono rari e costosi, ma una banda che può servirsi di una tale arma si guadagnerà in breve tempo il rispetto dei rivali.

Gittata: 24"; **Forza:** 4;

Regole speciali: -2 al TA, ricarica, muovi o spara

REGOLE SPECIALI

Ricarica: ricaricare un archibugio richiede un intero turno, quindi il modello può sparare una volta ogni due turni.

Muovi o spara: non è possibile muovere e tirare con l'archibugio nello stesso turno, ma è possibile voltarsi sul posto e tirare.

-2 al TA: gli archibugi penetrano le armature meglio di quanto il loro valore di Fo potrebbe suggerire. Un modello ferito da un archibugio subisce una penalità di -2 al TA.

Moschetto "Hochland"

L'Hochland è una provincia famosa per i suoi cacciatori e l'arma da caccia preferita dai nobili è il moschetto. Sono armi estremamente rare e preziose. Solo gli armaioli più esperti sono in grado di produrle.

Gittata: 48"; **Forza:** 4;

Regole speciali: -2 al TA, ricarica, muovi o spara, scegli il bersaglio

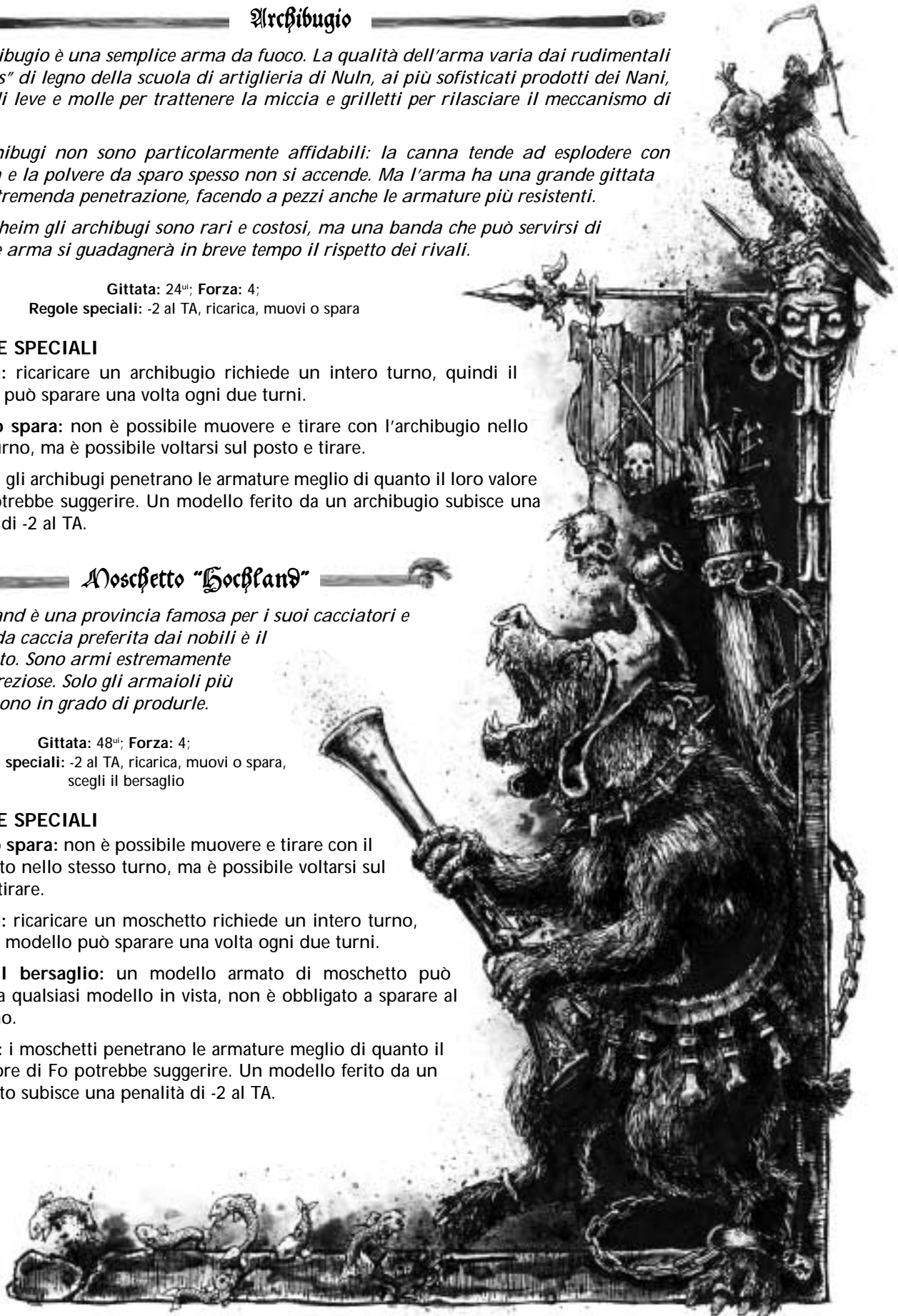
REGOLE SPECIALI

Muovi o spara: non è possibile muovere e tirare con il moschetto nello stesso turno, ma è possibile voltarsi sul posto e tirare.

Ricarica: ricaricare un moschetto richiede un intero turno, quindi il modello può sparare una volta ogni due turni.

Scegli il bersaglio: un modello armato di moschetto può sparare a qualsiasi modello in vista, non è obbligato a sparare al più vicino.

-2 al TA: i moschetti penetrano le armature meglio di quanto il loro valore di Fo potrebbe suggerire. Un modello ferito da un moschetto subisce una penalità di -2 al TA.



Armature

Nel combattimento corpo a corpo una buona armatura può fare la differenza tra la vita e la morte. Le migliori armature del mondo sono quelle prodotte nelle forge dei Nani, dove i segreti dell'acciaio e del fuoco sono ben conosciuti. Le giacche di cuoio indurito vengono spesso indossate dai cacciatori dell'Osterland, mentre la milizia cittadina preferisce le cotte di maglia ed i pettorali d'acciaio. Nelle forge dell'Impero lavorano molti fabbri capaci di forgiare splendide armature, in quanto gli Uomini impararono l'arte dai fabbri Nani nei primi giorni dell'Impero.

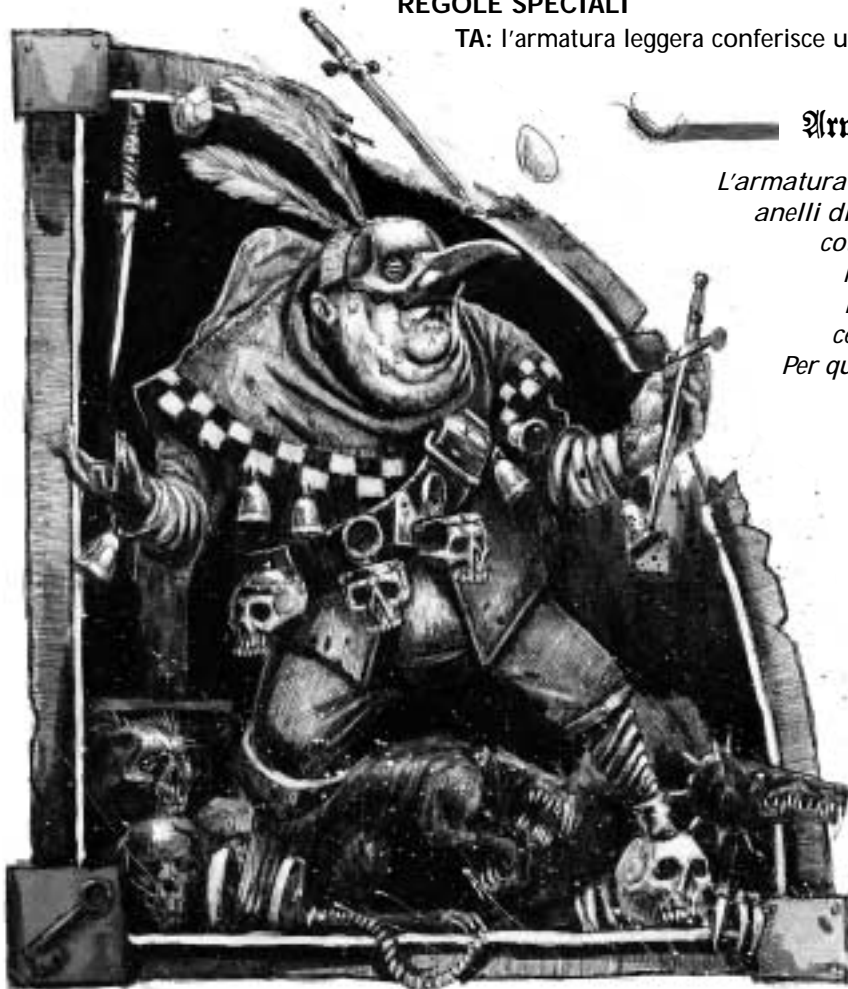
In Mordheim solo i più ricchi e potenti possono permettersi il lusso di possedere un'armatura (i più disperati devono accontentarsi di una tunica di cuoio e, forse, di un elmetto o uno scudo di legno). I Capitani delle bande più famose indossano invece armature complete di grande qualità, simboli di ricchezza e potere, per proteggersi contro le armi dei nemici.

Armatura leggera

Le armature leggere vengono prodotte con una gran quantità di materiali: dalle tuniche di cuoio indurito alle camicie di maglia d'acciaio. Non offrono una protezione completa contro le frecce o le spade, ma sono meglio di niente. Le armature leggere non intralciano il movimento.

REGOLE SPECIALI

TA: l'armatura leggera conferisce un tiro armatura di 6 su un D6.



Armatura pesante

L'armatura pesante più comune è costituita da anelli di acciaio concatenati ed è chiamata cotta di maglia. Forgiare una cotta di maglia è un lavoro lungo e difficile, in quanto l'armaiolo deve collegare centinaia, a volte migliaia, di anelli. Per questo motivo le cotte di maglia sono costose, ma offrono un'eccellente protezione per chiunque se le possa permettere.

Esistono altri tipi di armature pesanti, tra le quali le più famose sono i pettorali di piastre ed i gambali indossati da Cavalieri Templari a piedi.

REGOLE SPECIALI

TA: l'armatura pesante conferisce un tiro armatura di 5+ su un D6.

Movimento: un guerriero equipaggiato di armatura pesante e scudo subisce una penalità di -1 al Movimento.

Scudo

I guerrieri in Mordheim impiegano scudi di legno o di metallo. Gli scudi di legno, spesso rinforzati con piastre di metallo, anche se sono resistenti, tendono a spezzarsi, ma possono salvare la vita del guerriero che ha l'occasione di colpire l'avversario mentre la sua arma è imprigionata dallo scudo.

Gli scudi di metallo sono pesanti ed ingombranti, ma durano più a lungo e possono subire molti colpi prima di rompersi. Uno scudo Imperiale è solitamente rotondo o triangolare e porta lo stemma della provincia o della città di provenienza di chi lo usa.

REGOLE SPECIALI

TA: lo scudo conferisce un tiro armatura di 6 su un D6.



Brocchiere

I brocchieri sono piccoli scudi rotondi progettati per deflettere i colpi. Sono spesso d'acciaio in quanto devono essere molto resistenti per sopravvivere ai brutali colpi subiti in corpo a corpo. Usare un brocchiere richiede grande abilità, ma un guerriero agile può proteggersi da colpi che potrebbero ucciderlo.

REGOLE SPECIALI

Parata: un modello equipaggiato di brocchiere può *parare*. Quando l'avversario tira per colpire, tira un D6 per il modello equipaggiato di brocchiere. Se il risultato è superiore al più alto tiro per colpire dell'avversario, il guerriero ha parato quel colpo, che non avrà quindi alcun effetto. Con il brocchiere non si possono parare i colpi portati da modelli che hanno il doppio di Forza del possessore del brocchiere.

Elmo

Con i lucenti elmi d'acciaio dei cavalieri Bretoniani o con i cappelli di cuoio degli Skaven, tutti i guerrieri cercano di proteggere la parte più vulnerabile del proprio corpo: la testa. Perfino i guerrieri più vanitosi indossano un elmo, in quanto può essere abbellito con piume, corna ed altre decorazioni.

Gli elmi hanno varie forme e dimensioni, ma la loro funzione di base rimane la stessa.

REGOLE SPECIALI

Evita lo stordimento: un modello equipaggiato con un elmo può evitare di rimanere *stordito* con un risultato di 4+ su un D6. Se il tiro ha successo, il modello sarà *atterrato*.

Armatura di Ithilmar

L'ithilmar è un metallo argenteo leggero come seta e duro come acciaio. Gli Elfi sono esperti nel forgiare armature di ithilmar ed il regno di Caledor è l'unico luogo al mondo dove si possa trovare questo metallo.

Le armature di ithilmar conferiscono un tiro armatura di 5+. Un guerriero equipaggiato di armatura di ithilmar e scudo non subisce alcuna penalità al Movimento.

Armatura di Gromril

Il gromril è il più raro e duro metallo conosciuto nel Vecchio Mondo. Solo pochi fabbri Nani conoscono i segreti del gromril ed un'armatura di questo metallo ha un costo esorbitante.

Le armature di gromril conferiscono un tiro armatura di 4+. Un guerriero equipaggiato di armatura di gromril e scudo non subisce alcuna penalità al Movimento.





Equipaggiamenti

Questo capitolo comprende tutti gli strani ed inusuali equipaggiamenti che i tuoi guerrieri possono trovare all'interno delle rovine od acquistare presso i mercanti e gli ambulanti che si trovano nei villaggi e negli insediamenti circostanti Mordheim.

Solo gli Eroi possono acquistare e portare gli equipaggiamenti descritti in questo capitolo. Gli equipaggiamenti non possono essere dati alla truppa, a meno che non venga specificato nelle regole.

corda e rampino

Un guerriero dotato di corda e rampino scoprirà di potersi muovere molto più facilmente tra le rovine di Mordheim.

Quando si arrampica, un guerriero equipaggiato con corda e rampino può ritirare i test di Iniziativa falliti.

Droghe e veleni

L'utilizzo di veleni è quasi universalmente deprecato, ma negli spietati e brutali scontri combattuti a Mordheim, bande disperate spesso ricorrono all'utilizzo di lame avvelenate.

Il veleno non può essere utilizzato con armi da fuoco. Una fiala contiene veleno per la durata di una sola battaglia. Con una fiala puoi avvelenare una sola arma.

Loto Nero

Nelle rigogliose foreste delle Terre del Sud cresce una pianta estremamente velenosa conosciuta come Loto Nero, ricercata da alchimisti, assassini, maghi della Costa Ovest e mogli annoiate.

Un'arma ricoperta con la linfa del Loto Nero ferirà automaticamente il bersaglio con un tiro per colpire di 6. Nota che devi tirare comunque un dado per ogni ferita inflitta in questa maniera. Se ottieni un 6, infliggerai un colpo critico. Se non ottieni un 6, infliggerai una normale ferita. Effettua normalmente i Tiri Armatura.

Icore Nero

Questo è un veleno estratto dai Draghinferno, giganteschi serpenti marini che infestano il grande Oceano Occidentale e le coste di Naggaroth. La più piccola ferita infettata dall'Icore Nero causa un dolore straziante, indebolendo anche l'uomo più robusto.

Ogni colpo causato da un'arma ricoperta di Icore Nero riceve un bonus di +1 in Fo, così, ad esempio, se un guerriero con Fo 3 dotato di arma avvelenata colpisce un avversario, infliggerà un colpo a Fo 4. I Tiri Armatura vengono modificati tenendo conto del maggior valore di Forza.

Funghi Cappello Matto

Il temuto culto dei Goblin Fanatici che abitano i Confini del Mondo, utilizza questi funghi allucinogeni per farsi indurre in uno stato di furia.

Effetti: ogni guerriero che ingerisca un fungo prima della battaglia sarà soggetto a *Furia*. I Funghi Cappello Matto non hanno alcun effetto sui Nonmorti, come Vampiri e Zombi, e sui Posseduti.

Effetti collaterali: al termine della battaglia tira un D6. Con un risultato di 1 il modello subirà permanentemente gli effetti della *Stupidità*.

Polvere Rossa

Polvere Rossa è il nome con cui gli abitanti del Vecchio Mondo chiamano le foglie della quercia del sangue di Estalia. È una droga estremamente assuefacente che però garantisce velocità e forza inumane.

Effetti: un modello che utilizza la Polvere Rossa riceve un bonus di +D3 sull'Iniziativa e di +1 sulla Forza e sul Movimento (gli effetti durano per una sola battaglia). La Polvere Rossa non ha alcun effetto sui Nonmorti, come Vampiri e Zombi, o sui Posseduti.

Effetti collaterali: al termine della battaglia tira 2D6. Con un risultato di 2 o 3, il modello si è assuefatto e d'ora in poi, prima di ogni battaglia, dovrai cercare di acquistargli una dose di Polvere Rossa. Se non riesci a procurargliela, egli lascerà la banda. Se ottieni 12 il modello ottiene un +1 permanente all'Iniziativa.

Radice di Mandragora

La Mandragora, radice dalla forma umanoide, cresce nelle marcescenti paludi di Sylvania. È una pianta nociva che causa assuefazione ed uccide molto lentamente chi ne fa uso, ma permette di ignorare qualunque genere di dolore.

Effetti: la Mandragora rende un uomo praticamente insensibile al dolore. La Resistenza del modello aumenta di +1 per la durata di una battaglia ed i risultati di *Stordito* contano come *Atterrato*. La Mandragora non ha effetto sui Nonmorti, come Vampiri e Zombi, o sui Posseduti.

Effetti collaterali: la Mandragora è venefica. Al termine della Battaglia tira 2D6. Con un risultato di 2-3 il modello perde un punto di Resistenza permanentemente.

portafortuna

I portafortuna hanno diverse forme, i più comuni sono martelli simbolici toccati da un pio Prete di Sigmar o teste incise di antichi Dei Nani.

Chiunque indossi un portafortuna può ignorare il primo colpo subito durante una battaglia. Il colpo viene ignorato e non causa alcun danno. Possedere più di un portafortuna non conferisce ulteriori bonus. Il modello ignora solamente il primo colpo ricevuto.



acqua santa

I preti di Ulric, Sigmar, Mórr e Manann detengono grande potere sul male. La pura acqua di fonte, benedetta da uno di questi preti, si dice che possa bruciare le creature del male e dell'oscurità.

Una fiala contiene Acqua Santa sufficiente ad un solo uso ed ha una gittata in UI pari al doppio del valore di Fo di chi la lancia. Tira per colpire utilizzando la AB del modello. Non si applicano modificatori per la gittata od il movimento. L'Acqua Santa causa una ferita automatica su Nonmorti, Demoni o Posseduti. Non è concesso alcun Tiro Armatura. Nonmorti e bande di Posseduti non possono utilizzare l'Acqua Santa.

mantello elfico

Intessuto con i capelli di fanciulle Elfe ed intrecciato con foglie vive, un mantello elfico è molto bello da vedere. Un guerriero che indossa un simile mantello si fonderà con le ombre, rendendo molto difficile colpirlo con armi da tiro. I mantelli elfici raramente vengono acquistati, a volte vengono recuperati da guerrieri morti od offerti dagli Elfi come ricompensa ad Umani che li hanno serviti in qualche maniera.

Un guerriero che prende di mira un modello che indossa un mantello elfico subisce una penalità di -1 al tiro per colpire.

freccia da caccia

Le migliori frecce da caccia vengono prodotte dai cacciatori della foresta di Drakwald. Esse presentano punte aguzze ed uncinata che, quando colpiscono il bersaglio, causano un dolore straziante. Un abile arciere, con una sola freccia, può causare gravi ferite al proprio bersaglio.

Un modello equipaggiato con arco corto, arco, arco lungo od arco elfico, può utilizzare queste frecce. Esse conferiscono un bonus di +1 sui tiri per ferire.

aglio

L'aglio è una pianta comune che cresce nella maggior parte dell'Impero. Si dice che protegga dai Vampiri ed altre creature della notte. Un Vampiro deve superare un test di Disciplina per poter caricare un modello equipaggiato con una corona d'aglio. L'aglio dura per una sola battaglia, a prescindere dall'utilizzo.

rete

In battaglia possono essere usate reti d'acciaio, simili a quelle usate dai Gladiatori. Una volta per partita, la rete può essere gettata nella fase di tiro, al posto di un'arma da tiro. La rete è un'arma da tiro con una gittata di 8^{ui}. Utilizza il valore di AB del possessore per stabilire se colpisce o meno, senza le penalità dovute alla gittata od al movimento. Se colpisce, il bersaglio deve immediatamente tirare un D6. Se il risultato è minore o uguale alla propria Fo, riesce a squarciare la rete. Se il risultato è maggiore, non potrà muovere, tirare o lanciare incantesimi nel suo turno seguente, senza però ulteriori limitazioni. In ogni caso la rete viene perduta.

birra Bugman

Di tutti i birrai Nani, Josef Bugman è il più famoso. La sua birra è nota in tutto il Vecchio Mondo ed ampiamente riconosciuta come la migliore.

Una banda che prima della battaglia beva da un barile di birra Bugman, sarà immune alla *Paura* per l'intero scontro. Gli Elfi non possono bere la Bugman poiché non riescono a sopportarne gli effetti.



tomo della magia

A volte, nei mercati o negli oscuri vicoli degli insediamenti circostanti Mordheim, vengono venduti libri di conoscenze proibite.

Se una banda annovera un mago, esso guadagnerà permanentemente un incantesimo in più. L'incantesimo viene generato a caso dalla propria lista o dalla Magia Minore. Vedi il capitolo sulla Magia per ulteriori dettagli.



libro sacro

I libri di preghiere o sulle sacre gesta di pii eroi come Sigmar Heldenhammer, vengono copiati a mano negli scriptorii di Sigmar ed Ulric, e donati o venduti, ai fedeli. Di questi tomi, il *Deus Sigmar* è il più comune ed il più noto, ma anche altri testi, come le *Scritture di Sigmar*, vengono venduti ai fedeli. Un uomo santo può recitare le preghiere di questi libri, rinforzando la propria fede ed il proprio credo.

Un Prete Guerriero od una Sorella Sigmarita con un libro sacro, possono aggiungere +1 al risultato per determinare se riescono a lanciare o meno un incantesimo.

erbe curative

Certe piante che crescono sulle sponde del Fiume Stir hanno proprietà curative. Gli erboristi ne raccolgono radici e foglie per curare i malati ed i feriti.

Un eroe con erbe curative può utilizzarle all'inizio di qualunque sua fase di recupero, fintantoché non sia impegnato in corpo a corpo. Le erbe curano una ferita persa precedentemente durante il gioco.

reliquia (sacra ed empia)

In quest'epoca di superstizione e fanatismo religioso, gli oggetti sacri sono una parte importante della vita. Le reliquie abbondano nel Vecchio Mondo: capelli di Sigmar, frammenti del martello di Ulric, denti di Principi Demone, vengono tutti venduti ad uomini bisognosi di incoraggiamento prima di una battaglia, come protezioni dalla stregoneria.

Un modello con una reliquia supera automaticamente il primo test di Disciplina che sarà chiamato ad effettuare durante il gioco. Se indossata dal Comandante, gli permetterà di superare automaticamente il primo test di Rotta, se in precedenza non ha già effettuato altri test di Disciplina.

Puoi ignorare solamente il primo test di Disciplina di ogni battaglia: possedere più reliquie **non** ti permette di ignorare test successivi.



ricettario Halfling

Tutti i cuochi Halfling hanno le proprie ricette segrete, custodite in libri scritti a mano nella Contrada, la terra degli Halfling. In questi tempi di magra, i cibi preparati secondo tali ricette attireranno i guerrieri.

Il numero massimo di guerrieri della tua banda viene incrementato di +1 (i Nonmorti non possono usare questo oggetto). Nota che non puoi aumentare il numero massimo di Eroi.

animali

A Mordheim, gli animali non si trovano facilmente sul mercato. L'erba avvelenata e l'acqua marcia uccidono velocemente gli animali e, siccome la fame è piuttosto comune, molti vengono macellati per essere mangiati. Alcuni cavalli però, addirittura purosangue di Estalia o dell'Arabia, vengono venduti occasionalmente a ricchi Comandanti che dalla loro groppa amano guidare i propri subordinati.

Cavalli e Destrieri

Uno dei tuoi Eroi può montare un cavallo od un Destriero.

Cavalli e Destrieri possono essere utilizzati solamente se applichi le regole opzionali per i modelli a cavallo, descritte alla fine del libro.

Solo gli Umani possono acquistare cavalli e Destrieri.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Cavallo	8	0	0	3	3	1	3	0	5
Destriero	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Cani da guerra

Gli uomini dell'Impero sono sempre stati esperti nell'addestrare feroci cani da guardia, per proteggere bestiame e tenute dalle scorrerie di Goblin ed Uominibestia. Un cane da guerra opportunamente addestrato è un avversario pericoloso che in Mordheim vale tanto oro quanto pesa.

Se acquisti un cane da guerra, combatterà esattamente come un membro della tua banda, sebbene sia trattato come parte dell'equipaggiamento dell'Eroe che lo possiede. Avrai bisogno di un modello per rappresentarlo sul campo di battaglia.

I cani da guerra non accumulano esperienza e, se vengono messi *fuori combattimento*, hanno le stesse probabilità di recupero della truppa (1-2: morto; 3-6: vivo). I cani da guerra rientrano nel numero massimo di guerrieri consentito alla tua banda.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Cane da guerra	6	4	0	4	3	1	4	1	5

Puoi utilizzare il profilo qui in alto per rappresentare gli animali più esotici utilizzati dalle bande di Mordheim, come orsi ammaestrati, famigli del Caos o addirittura scimmie guerriere provenienti dalle lontane Terre del Sud!

Lanterna

Un modello in possesso di una lanterna può aggiungere +4^{ui} alla distanza da cui è in grado di scoprire nemici nascosti.



polvere da sparo extra

Il modello è entrato in possesso di polvere da sparo di qualità superiore rispetto a quella comunemente in commercio. Questa nuova fornitura aggiunge +1 alla Forza di tutte le armi da fuoco possedute dal modello. La fornitura di polvere da sparo extra dura solamente per una battaglia.

mappa di Mordheim

Alcuni sopravvissuti al cataclisma continuano a rimanere negli insediamenti che circondano Mordheim e si guadagnano da vivere preparando, a memoria, mappe della città. Molte di queste mappe non sono altro che falsi ed anche quelle veritiere sono spesso rozze ed inaccurate.

Una mappa può aiutare la banda a farsi strada attraverso gli intricati labirinti cittadini e raggiungere aree con ricchi palazzi da saccheggiare.

Quando acquisti una mappa, tira un D6:

D6 Risultato

- 1 **Falso.** La mappa è un falso clamoroso ed è totalmente inutile. Si risolve in una presa in giro. Il tuo avversario sceglie automaticamente il prossimo scenario che giocherete.
- 2-3 **Vaga.** Sebbene rozza, la mappa è generalmente accurata (beh... in alcune parti... forse!). Se lo desideri, puoi ritirare un dado durante la prossima fase d'esplorazione, ma devi accettare il secondo risultato.
- 4 **Mappa delle catacombe.** La mappa mostra un cammino che dalle catacombe porta in città. La prossima volta che combatterai una battaglia potrai scegliere automaticamente lo scenario.
- 5 **Accurata.** La mappa è recente e piuttosto dettagliata. Se lo desideri, puoi ritirare fino a tre dadi durante la prossima fase d'esplorazione. Devi accettare i risultati del secondo tiro.
- 6 **Mappa del Conte.** Una delle dodici mappe di Mordheim stilate per il Conte von Steinhardt dell'Ostermark. D'ora in poi, se lo desideri, puoi ritirare un dado sulla tabella d'Esplorazione, sempre che l'Eroe che possiede la mappa non venga messo *fuori combattimento* durante la battaglia.

abito di seta del Cathay

Alcuni facoltosi Comandante amano ostentare la propria ricchezza ed acquistano abiti di seta del lontano Cathay. La seta è il tessuto più caro conosciuto nel mondo ed indossare abiti confezionati con tale materiale è senz'altro il metodo migliore per attirare l'attenzione, soprattutto di ladri e tagliagole!

Ogni banda il cui Comandante indossi abiti di seta può ripetere il primo test di Rotta fallito. Dopo ogni battaglia però, se il Comandante è stato mandato *fuori combattimento*, tira un D6. Con un risultato di 1-3 gli abiti sono rovinati e devono essere scartati.

Lacrime di Shallaya

Le Lacrime di Shallaya sono fiale d'acqua proveniente dalla sacra fonte di Couronne. Shallaya è la Dea della guarigione e della pietà, e si dice che quest'acqua abbia proprietà curative e protegga da ogni veleno.

Un modello che all'inizio della battaglia beva una fiala di Lacrime di Shallaya, sarà completamente immune ai veleni per tutta la durata del combattimento. Nonmorti e Posseduti non possono utilizzare le Lacrime di Shallaya.

In una fiala sono contenute abbastanza Lacrime di Shallaya per la durata di un'intera battaglia.



Magia

Sono sempre esistiti coloro che utilizzano la magia: streghe e maghi, sagge donne e stregoni. Ma come tutti i dotti sanno, ogni genere di magia è pericolosa poiché origina dal Caos: la fonte della corruzione e del mutamento. Indubbiamente, in questi tempi, la pratica della magia è illegale e punibile con la morte.

I maghi non hanno molta voce in capitolo riguardo alla scelta di abbracciare o meno il mondo della magia. Essi nascono con una seconda vista e per loro il mondo delle energie magiche e degli incantesimi è molto più reale del grezzo mondo dei comuni mortali. Dopo tutte le persecuzioni, la paura e l'odio, poco stupisce che i maghi siano schivi e sospettosi e che molti siano completamente pazzi. Alcuni si dedicano addirittura all'adorazione degli Dei Oscuri, mentre altri seguono il proibito cammino della Necromanzia.



Mordheim è divenuta una casa per molti maghi che vagano per le strade, nascondendosi dai Cacciatori di Streghe. Esistono però altri modi di ottenere potere sugli uomini, oltre i limiti dei mortali. Gli Dei osservano i loro fedeli ed un seguace dalla fede adamantina può evocarli per assisterlo in battaglia. Tra questi, i più comuni sono i Preti di Sigmar, poiché egli è il Dio Patrono dell'Impero ed il suo culto è molto forte in questi tempi di lotta.

assegnare gli incantesimi

La tabella seguente riassume i diversi tipi di magia ed indica chi può utilizzare quali incantesimi.

Mago	Tipo di Magia
Magister del Caos	Rituali del Caos
Maghi	Magia Minore
Stregone Eshin	Magia del Ratto Cornuto
Sorelle Sigmarite e Preti Guerrieri	Preghiere di Sigmar
Necromanti	Necromanzia

Ogni mago comincia la partita/campagna con un incantesimo generato a caso, ma può guadagnarne altri. Tira un D6 e consulta la tabella appropriata. Se ottieni due volte lo stesso incantesimo, tira di nuovo od abbassa di 1 la Difficoltà dell'incantesimo.

lanciare gli incantesimi

Gli incantesimi vengono lanciati nella fase di tiro e possono essere utilizzati anche se il mago è in corpo a corpo o se ha corso. Per lanciare un incantesimo, il mago deve ottenere un risultato uguale od inferiore alla Difficoltà dell'incantesimo, tirando 2D6. Se fallisce, non può lanciare incantesimi per quel turno. Se il test viene superato con successo, l'incantesimo può essere utilizzato come riportato nella descrizione. Un mago può lanciare una magia per turno e non può utilizzare armi da tiro se intende farlo.

Un mago non può utilizzare la magia se porta un'armatura, uno scudo od un brocciore. L'unica eccezione sono le Preghiere di Sigmar. Sorelle Sigmarite e Preti Guerrieri possono indossare armature ed utilizzare le preghiere.

Danni

Alcune magie causano danni diretti che vengono risolti come i danni da tiro od i colpi in corpo a corpo. Gli incantesimi non causano *Colpi Critici*. I modelli ricevono sempre un tiro armatura contro le ferite causate dalla magia a meno che non sia specificato diversamente.

Preghiere di Sigmar

Coloro i quali possiedono una grande fede negli Dei possono evocarne il divino potere. I Preti di Sigmar possono pregare per diversi miracoli: curare le ferite, rinforzare la risolutezza dei propri compagni od allontanare creature Demoniache e Nonmorti.

Le Preghiere di Sigmar possono essere utilizzate dai Preti Guerrieri dei Cacciatori di Streghe e dalle Matriarche Sigmarite. Un guerriero può beneficiare del divino potere di Sigmar anche indossando un'armatura. Le Preghiere di Sigmar non sono incantesimi, quindi ignorano qualunque protezione speciale contro gli incantesimi.

D6 Risultato

1 Martello di Sigmar

Difficoltà 7

Questa arma della fede brilla di luce dorata, poiché è impregnata del giusto potere di Sigmar.

Il possessore guadagna un bonus di +2 sulla Forza in corpo a corpo e tutti i danni che infligge causano danni doppi (cioè: 2 ferite al posto di 1). Il Prete deve effettuare un test per ogni fase di Tiro del turno in cui intende utilizzare il Martello.

2 Cuori Impavidi

Difficoltà 8

Mentre le tre parole del potere vengono pronunciate, ondate di gloria circondano i servitori di Sigmar. I fedeli vengono rincuorati dalla presenza del Dio guerriero.

Qualunque guerriero amico entro 8^{ui} dal Prete diviene immune a Paura ed ai test Tutto Solo. In più, l'intera banda guadagna un bonus di +1 a qualunque test di rotta sia chiamata ad effettuare.

3 Aura Purificatrice

Difficoltà 9

L'ira di Sigmar scende sulla terra. Fiamme purificatrici avvolgono il Prete e spazzano via coloro i quali osano resistere alla giusta furia del Dio-Imperatore!

Tutti i modelli nemici entro 4^{ui} dal servitore di Sigmar subiscono un colpo a Fo 3. Non sono concessi Tiri Armatura. I servi dell'oscurità e del Chaos sono particolarmente sensibili al sacro potere di Sigmar. Modelli di Nonmorti e Posseduti, entro il raggio d'azione, subiscono un colpo a Forza 5.

4 Scudo di Fede

Difficoltà 6

Uno scudo di pura luce bianca appare di fronte al Prete. Finché la sua fede rimarrà salda, lo scudo lo proteggerà.

Il Prete è immune a tutti gli incantesimi. Tira un dado all'inizio di ogni turno nella fase di Recupero. Con un risultato di 1 o 2, lo scudo scompare.

5 Tocco Risanatore

Difficoltà 5

Imponendo le mani su un compagno ferito, il servitore di Sigmar prega il proprio Signore affinché curi le ferite del guerriero.

Un singolo modello qualsiasi entro 2^{ui} dal Prete (incluso sé stesso) può essere curato. Il Guerriero viene riportato al massimo delle proprie Ferite. In più, i modelli amici entro 2^{ui}, *storditi* o *atterrati*, riprendono immediatamente conoscenza, si alzano e continuano a combattere come se nulla fosse successo.

6 Armatura della Rettitudine

Difficoltà 9

Un'impenetrabile armatura protegge il Prete e la fiammeggiante immagine di una cometa dalla coda bifida brucia sul suo capo.

Il Prete ha un Tiro Armatura di 2+, che sostituisce il normale Tiro Armatura. In più, causa *paura* ai nemici e ne è immune egli stesso.

Il potere dell'Armatura della Rettitudine dura fino all'inizio della fase di Tiro seguente del Prete.

Necromanzia

La Necromanzia è la magia dei morti. Garantisce ai Necromanti il potere di rianimare i morti e comandare gli spiriti, ma anche di distruggere la vita dei mortali.

D6 Risultato

1 Rubavita

Difficoltà 10

Il Necromante risucchia l'essenza vitale dalla sua vittima, rubandone il vigore a favore di sé stesso.

Puoi scegliere un singolo modello entro 6^{ui}. Il bersaglio subisce una ferita (senza Tiri Armatura) ed il Necromante guadagna una ferita extra per il resto della battaglia. Ciò può portare il Necromante ad avere più ferite del suo valore massimo. Questo incantesimo non funziona sui Posseduti o sui Nonmorti.

2 Animazione degli Zombi

Difficoltà 5

Ad un ordine vocale del Necromante, i morti si animano per combattere ancora.

Uno Zombi mandato *fuori combattimento* durante l'ultima fase di Corpo a Corpo, ritorna immediatamente in battaglia. Piazza il modello entro 6^{ui} dal Necromante. Lo Zombi non può essere messo direttamente in corpo a corpo con un modello nemico.

3 Visione di Morte

Difficoltà 6

Il Necromante attinge ai poteri della Necromanzia per rivelare il momento della morte dei propri nemici.

Il Necromante causa *paura* ai suoi nemici per tutta la durata della battaglia.

4 Incantesimo di morte

Difficoltà 9

Il Necromante sussurra ai morti dormienti di sollevarsi dalla terra ed afferrare i suoi nemici.

Scegli un modello nemico entro 12^{ui}. Il modello deve immediatamente tirare un D6 ed ottenere un risultato minore od uguale al proprio valore di Forza, od i morti che emergono dalla terra lo smembreranno con poteri soprannaturali. Se fallisce, puoi effettuare un tiro sulla Tabella delle Ferite (pag. 33) per determinare cosa accade allo sfortunato guerriero.

5 Richiamo di Vanhel

Difficoltà 6

Il Necromante evoca il mondo dei morti per rinvigorire i suoi servi Nonmorti.

Un singolo Zombi o Lupo Nero entro 6^{ui} dal Necromante può muoversi immediatamente della distanza massima concessa dal proprio valore di Movimento (ad esempio 9^{ui} nel caso di un Lupo Nero). Se questo lo porta in contatto di base con un modello nemico, conta in carica.

6 Il Risveglio

Difficoltà: Automatico

Il Necromante richiama l'anima di un Eroe morto indietro nel suo corpo e lo rende schiavo tramite la magia corrotta.

Se un Eroe nemico viene ucciso (ovvero il tuo avversario ottiene un risultato di 11-16 sulla tabella delle Ferite Gravi dopo la battaglia), allora il Necromante può animarlo per farlo combattere come Zombi ai suoi ordini.

L'Eroe morto conserva le caratteristiche e tutte le armi ed armature, ma non può utilizzare nessun altro equipaggiamento od abilità. Non può più correre, conta come un gruppo di truppa e non può guadagnare Esperienza. Questo incantesimo funziona automaticamente (le regole per la Truppa e l'Esperienza sono descritte più avanti).

Rituali del Caos

I rituali del Caos impiegano il grezzo potere della magia più oscura e di conseguenza risultano estremamente utili sia nell'infliggere dolore e sofferenze, che nel causare mutazioni. I rituali del Caos sono officiati dai Magister del Culto dei Posseduti e dai Demoni.

D6 Risultato

1 Tormento dell'Anima

Difficoltà 10

Il Mago del Caos evoca orribili visioni del Regno del Caos, facendo arretrare i nemici in preda all'orrore più cieco.

L'incantesimo ha una gittata 6^{ui} e deve essere lanciato sul modello nemico più vicino. Se il Mago del Caos si trova in corpo a corpo, deve scegliere il bersaglio tra coloro i quali si trovino in contatto di base con lui. Il modello afflitto, diventa immediatamente *Stordito*. Se il modello non può essere *Stordito*, allora diventa *Atterrato*.

2 Sguardo degli Dei

Difficoltà 7

Il Mago del Caos implora gli Dei del Caos affinché garantiscano il proprio favore al loro servo.

Puoi usare con successo Sguardo degli Dei una sola volta per battaglia. Scegli un modello qualunque entro 6^{ui}, amico o nemico. Tira un D6 per stabilire cosa succede al modello scelto.

D6 Risultato

1 L'ira degli Dei scende sul bersaglio. Il modello va immediatamente *Fuori Combattimento*. Il modello non deve però tirare sulla tabella delle Ferite Gravi al termine della battaglia.

2-5 Il modello guadagna un bonus di +1 ad una delle sue caratteristiche per la durata della battaglia (scelta dal giocatore che ha lanciato l'incantesimo).

6 Il modello guadagna un bonus di +1 a tutte le sue caratteristiche per la durata della battaglia.

3 Pioggia di Sangue

Difficoltà 8

Il Mago del Caos si incide i palmi ed il suo sangue schizza fuori, bruciando carni ed armature.

L'attacco ha una gittata di 8^{ui} e causa D3 colpi a Fo5. Colpisce il primo modello sulla propria traiettoria. Dopo avere utilizzato l'incantesimo, il Mago del Caos stesso deve tirare sulla tabella delle Ferite per determinare quanto siano gravi le sue ferite, il risultato *Fuori Combattimento* conta come *Stordito*.

4 Seduzione del Caos

Difficoltà 9

Il Mago del Caos risveglia la corruzione del Caos che si annida nell'anima di tutti gli esseri viventi.

L'incantesimo ha una gittata di 12^{ui} e deve essere lanciato sul modello nemico più vicino. Tira un D6 ed aggiungi al risultato il valore di D del Magister. Poi tira un D6 ed aggiungi il valore di D del bersaglio. Se il risultato del Mago del Caos supera quello del nemico, egli prende controllo del modello finché quest'ultimo non supera un test di Disciplina nella propria fase di Recupero. Il modello non può suicidarsi, ma può attaccare modelli amici e non combatterà contro i membri della banda del Mago del Caos. Se il modello era ingaggiato in corpo a corpo con un membro della banda del Mago del Caos, si allontanerà immediatamente di 1^{ui}.

5 Ali delle Tenebre

Difficoltà 7

Il Mago del Caos viene sollevato da due Demoni ombra e viene trasportato ovunque voglia andare.

Il Mago del Caos può muovere immediatamente di 12^{ui}, anche in contatto di base con un nemico, in questo caso conta come se avesse caricato. Se attacca un nemico in fuga, nella fase di corpo a corpo infliggerà un colpo automatico e se l'avversario sopravvive dovrà continuare a fuggire.

6 Parola Proibita

Difficoltà 7

Pronunciando il nome proibito del proprio Dio Oscuro, il Mago del Caos causa un indescrivibile dolore a tutti coloro che lo sentono.

Ogni modello entro 3^{ui} dal Mago del Caos, amico o nemico, subisce un colpo a Fo 3. Non sono permessi Tiri Armatura.

Magia Minore

Coloro i quali non siano stati istruiti nell'arte della magia, possono lanciare solo incantesimi relativamente semplici. Molti maghi Umani, mancando della tradizione magica, dei grimori dei Necromanti e dei Maghi del Chaos, devono contare solo sulla propria attitudine e sulla sperimentazione.

La Magia Minore (o magia vincolata) è utilizzata dai maghi Umani. Può non essere devastante come i potenti incantesimi dei Necromanti o dei Maghi del Chaos, ma è comunque pericolosa.

D6 Risultato

1 Fuochi di U'Zhul

Difficoltà 7

Il mago evoca un'ardente palla di fuoco e la scaglia contro i nemici.

La palla di fuoco ha una gittata di 18^u e causa un colpo a Fo 4. Colpisce il primo modello sulla propria traiettoria. Sono concessi i normali Tiri Armatura (con un modificatore di -1).

2 Volo di Zimmerman

Difficoltà 7

Evocando il potere dei venti della magia, il mago cammina nell'aria.

Il mago può muovere immediatamente di 12^u, anche in contatto di base con un nemico, in questo caso conta come se avesse caricato. Se attacca un nemico in fuga, nella fase di corpo a corpo, infliggerà un colpo automatico e, se l'avversario sopravvive, dovrà continuare a fuggire.

3 Terrore di Aramar

Difficoltà 7

Il mago instilla nelle menti dei propri nemici un senso di ottundente paura.

Un singolo modello entro 12^u dal mago deve superare un test di Disciplina o fuggire di 2D6^u. Se il modello fugge, deve effettuare un test all'inizio di ogni fase di movimento o continuerà a fuggire finché non lo supererà con successo. Nota che questo incantesimo non funziona sui Nonmorti o sui modelli immuni alla *Paura*.

4 Frece argentee di Arha

Difficoltà 7

Frece d'argento appaiono nell'aria e circondano il mago, scattando per colpire i suoi nemici.

L'incantesimo crea D6+2 frecce che possono essere tirate dal mago contro un modello nemico, seguendo le normali regole del tiro. Le frecce hanno una gittata di 24^u. Usa la AB del mago per determinare se colpisce o meno, ma ignora i modificatori per il movimento, la gittata e la copertura. Ogni freccia causa un colpo a Forza 3.

5 Fortuna di Shemtek

Difficoltà 6

Il mago evoca l'instabile potere della magia per manipolare le sorti dello scontro.

Il mago può ripetere i tiri di dado sbagliati, sebbene il secondo risultato sia definitivo. Gli effetti durano fino all'inizio del turno seguente del mago.

6 Spada di Rezhebel

Difficoltà 8

Una spada fiammeggiante compare nelle mani del mago, promettendo rossa rovina a tutti coloro che gli si frappongono.

La spada conferisce al mago +1 Attacchi, +2 Forza e +2 AC. All'inizio di ogni turno del mago effettua un test di Disciplina. Se il test fallisce, la spada scompare.



Magia Del Ratto Cornuto

Questa branca della stregoneria viene utilizzata solo dagli Skaven. Essa è una sinistra forma di magia che si genera dal Dio degli Skaven, una demoniaca e disgustosa entità conosciuta come il Ratto Cornuto.

D6 Risultato

1 Mutafiamma

Difficoltà 8

Una fiamma verde schizza dalla zampa protratta dello stregone e brucia le sue vittime in una indescrivibile agonia.

L'incantesimo ha una gittata di 8^{ui} e colpisce il primo bersaglio sulla propria traiettoria. L'incantesimo causa D3 colpi a Fo 4 sul bersaglio ed un colpo a Fo 3 su ogni modello entro 2^{ui} dal bersaglio.

2 Figli del Ratto Cornuto

Difficoltà: Automatico

Lo Stregone innalza le zampe ed invoca il potere del Padre degli Skaven, affinché invii i suoi servi.

Questo incantesimo deve essere utilizzato prima del gioco. Quando viene lanciato, l'incantesimo evoca D3 Ratti Giganti, che vengono piazzati entro 6^{ui} dallo Stregone. Lo Stregone può lanciare con successo questo incantesimo una sola volta per battaglia ed i Ratti scompaiono non appena terminata. I Ratti non contano ai fini del numero massimo di modelli consentito ad una banda Skaven.

3 Torma di Ratti

Difficoltà 7

Il bersaglio viene attaccato dai ratti ed in breve viene coperto dalla testa ai piedi di piccole ferite sanguinanti.

La Torma di Ratti causa 2D6 colpi a Fo 1 su di un singolo modello entro 8^{ui} dallo Stregone.

4 Furia del Ratto

Difficoltà 8

Squittendo una magica cantilena, lo Stregone si trasforma in una mostruosa creatura dalle sembianze di topo che attacca con furia insana.

Lo Stregone può caricare immediatamente qualunque modello nemico entro 12^{ui} (ignorando terreni e modelli che si interpongono) e solamente per la fase di Corpo a Corpo di questo turno guadagna 2 Attacchi extra ed un bonus di +1 sulla Fo.

5 Occhio del Demonio

Difficoltà 8

Guarda negli occhi del demonio e trema!

Tutti i nemici in piedi, in contatto di base con lo Stregone devono effettuare immediatamente un test di Disciplina. Chi lo fallisce, subisce un colpo a Fo 3 e deve scappare di 2D6^{ui}, proprio come se al modello avessero ceduti i nervi combattendo con più avversari.

6 Maledizione dello Stregone

Difficoltà 6

Lo Stregone punta una grinfia contro uno dei suoi nemici e lo maledice nel nome del Ratto Cornuto.


L'incantesimo ha una gittata di 12^{ui} e colpisce un singolo modello entro la gittata. Il bersaglio deve ripetere qualunque Tiro Armatura passato con successo durante la fase di Corpo a Corpo degli Skaven e nella propria seguente fase di Corpo a Corpo.



Che bisogno ho io di occhi che hanno visto cose simili, o di mani per toccare, o di una lingua per dare voce al breve, incerto terrore dell'oscurità. Una maledizione sulla mano e sul cuore, dico io, poiché nessuno dei due serve bene l'uomo, ma lo serve male. Io vedo i cuori di tutti gli uomini ed odo lo scorrere delle loro vite, battito a battito. Come si aggrappino alle infrante rovine dell'esistenza, tanto disperati di dover prolungare il proprio tormento giornaliero. Stimando i rifiuti come fossero oro fino al compimento dei loro giorni.

Io sono qui, camminando gentilmente tra di voi. Osservo quietamente le ore scorrere e silenziosamente vi chiamo. Voi mi osservate e mi riconoscete poiché tutti gli uomini sanno di vivere sempre al mio servizio. La vostra stretta cede e la vostra spada sfugge a dita esanimi cadendo a terra. Voi urlate senza emettere suono e tentate di parlare, ma non potete, poiché ormai il tempo delle parole è passato. Ora non potete fare altro che seguirmi nell'oscurità che da sempre vi attende...





Reclutare una banda

Prima di iniziare a giocare devi reclutare una banda che prenda parte alle battaglie. Le bande sono rappresentate da una vasta gamma di miniature Citadel, disponibili in confezioni o blister. Le confezioni sono progettate per costituire il punto di partenza ideale per la tua banda, mentre in seguito, con l'ingrandirsi della banda, potrai aggiungere ulteriori miniature.

In questa sezione del libro diamo uno sguardo approfondito ad ogni tipo di banda e ti forniamo le informazioni necessarie per reclutarne una.

Usa le liste descritte nelle pagine successive per reclutare ed equipaggiare la tua banda (un esempio è stato incluso al fondo del libro). Hai a disposizione 500 Corone d'oro da spendere: ogni modello ed ogni equipaggiamento, se decidi di acquistarne, costa un determinato numero di monete. Mentre effettui le tue scelte, sottrai i soldi spesi dal totale a tua disposizione, fino a quando rimani senza monete. Tutte le Corone d'oro che non spendi verranno accumulate nel tesoro della banda e potranno essere spese in seguito.

Per iniziare devi reclutare almeno tre guerrieri, incluso il comandante. Le armi, le armature e le eventuali mutazioni che scegli per i guerrieri devono essere rappresentate sui modelli. L'unica eccezione sono i pugnali, che possono essere nascosti nei vestiti o negli stivali.

Tabella delle abilità ed esperienza iniziale

Le liste includono anche informazioni riguardanti l'esperienza iniziale dei vari guerrieri e quali abilità possono acquisire progredendo nel gioco. Alcune liste includono anche abilità uniche.

Le regole relative all'esperienza ed alle abilità verranno spiegate in dettaglio nella sezione Campagne, quindi per il momento non te ne preoccupare.

Eroi e Truppa

In termini di gioco i guerrieri della tua banda si dividono in *Eroi* e *Truppa*.

Eroi

Sono individui eccezionali che hanno le potenzialità di diventare leggendari. Gli Eroi devono essere armati ed equipaggiati uno ad uno e possono portare gli equipaggiamenti speciali che trovano durante lo svolgersi della campagna.

Comandante

Ogni banda deve avere un Comandante che rappresenta il giocatore sul tavolo, prende le decisioni e guida i propri guerrieri nelle tette strade di Mordheim.

Altri Eroi

Oltre al Comandante, puoi includere fino ad altri cinque Eroi, che costituiscono il cuore della banda. Una banda non può mai includere più Eroi, di un certo tipo, del limite imposto nella lista. Ciò significa che alcune bande possono raggiungere il numero massimo di sei Eroi solamente facendo guadagnare esperienza alla Truppa (vedi la sezione Esperienza).

Truppa

La Truppa si divide sostanzialmente in due tipi. Cultisti, Guerrieri Eshin, Spadaccini e simili guadagnano esperienza e migliorano con il passare del tempo. Questi vengono reclutati in gruppi comprendenti da uno a cinque modelli.



Mastini, Zombi e simili sono troppo stupidi o primitivi per guadagnare esperienza e quindi non migliorano.

La Truppa non può utilizzare gli equipaggiamenti speciali che troverai durante la campagna (a meno che non venga specificato diversamente): solo gli Eroi possono farlo. La Truppa può includere guerrieri potenzialmente molto forti, ma gli Eroi saranno sempre superiori, grazie alla possibilità di acquisire abilità.

Tutti i modelli di Truppa appartengono ad un *Gruppo*, che solitamente comprende da uno a cinque individui. I membri di un Gruppo guadagnano esperienza ed avanzamenti collettivamente.

Armi ed armature

Ogni guerriero può essere equipaggiato con un massimo di due armi da corpo a corpo, due armi da tiro ed ogni armatura scelta dalla lista appropriata. La scelta di armi è limitata dal tipo di guerriero. La lista d'equipaggiamento della banda ti dice esattamente quali equipaggiamenti sono disponibili. Nota che quando inizi una nuova banda puoi acquistare equipaggiamenti rari, come indicato nella lista, ma, dopo avere giocato la prima partita, l'unico modo per ottenere altri equipaggiamenti speciali è quello di tirare per determinare se riesci a localizzarli (vedi la sezione Mercato).

Puoi acquistare nuovi equipaggiamenti tra una battaglia e l'altra, ma i tuoi guerrieri possono usare solo le armi e le armature elencate nella propria lista. Quando accumulano esperienza ed acquisiscono nuove abilità, gli Eroi possono imparare ad usare armi che normalmente non sarebbero per loro disponibili.

Tutti i modelli di un Gruppo devono essere equipaggiati allo stesso modo. Ciò significa che se vuoi acquistare delle spade per un gruppo di quattro guerrieri, dovrai acquistare quattro spade.

Scheda della banda

Hai bisogno di una *Scheda della banda* per registrare i dettagli dei vari guerrieri. Alla fine di questo libro puoi trovare una scheda divisa in due parti: una per gli Eroi ed una per la Truppa. Ti suggeriamo di fotocopiare la scheda, in modo da poter tenere un registro accurato di tutti i cambiamenti di partita in partita.

Quando scegli una banda, prendi una scheda e scrivi i dettagli di ogni Eroe e Gruppo negli appositi spazi. Noterai che agli Eroi ed ai Gruppi sono destinati spazi diversi, per riflettere i diversi modi in cui guadagnano esperienza ed usano armi, armature ed equipaggiamenti.

È una buona idea comporre la banda su un pezzo di carta prima di riportarla sulla scheda, in quanto dovrai sicuramente modificarla varie volte per riuscire a spendere il maggior numero di Corone d'oro possibile. Se, dopo avere composto la banda, ti rimangono ancora dei soldi, trascrivi l'ammontare nello spazio denominato "Tesoro". Alla fine del libro troverai una banda d'esempio: puoi usarla così com'è o puoi comporne una tua.

La Scheda della banda è il registro del tuo gruppo di coraggiosi guerrieri ed è utile tenerla vicino a te durante la battaglia in modo da poterti riportare l'esperienza guadagnata, gli equipaggiamenti trovati, ecc.

Dovrai dare un nome alla tua banda, agli Eroi ed ai Gruppi. Attribuisce i nomi che ritieni più opportuni e cerca ispirazione tra le pagine di questo libro.

Il valore della banda

Ogni banda ha un proprio *Valore*: più alto è, meglio è. Il Valore si calcola moltiplicando il numero di guerrieri per 5, a cui si aggiungono i Punti Esperienza guadagnati da ciascun membro.

Alcune creature, quali gli Orchi ed i Rattorchi, valgono 20 punti più l'esperienza accumulata.

Pronti per giocare

La banda è ora pronta per iniziare la propria carriera!



Le bande



"A scoltami ragazzo, a Mordheim dovrai affrontare molti nemici. Uomini provenienti dalle terre che vanno da Middenheim a Marienburg hanno reclamato la proprietà di questa città maledetta. Poi ci sono gli uomini-ratto, i morti viventi e quei pazzi cacciatori di streghe...

Quindi, visto che oggi mi sento generoso, te li descriverò tutti, così, forse, avrai un'idea più chiara di chi dovrai affrontare. Fai attenzione ragazzo, perché queste informazioni potrebbero salvarti la pelle!"

Il Culto dei Posseduti

Posseduti. Dannati. Uomini Neri. Questa feccia è composta dai peggiori dei peggiori. Sono creature pericolose, forse più di tutti gli altri gruppi in città. Sono pezzenti seguaci del Caos, pieni di Mutanti, Uominibestia, Cultisti ed anche cose peggiori chiamate Posseduti.

Se mai gli permetterai di avvicinarsi, sarai in un grosso guaio: pochi possono sfidare quei maledetti in corpo a corpo.



I Nonmorti

I morti viventi flagellano Mordheim. Zombi, Ghoul ed enormi lupi infernali saccheggiano le strade e portano rovina a tutti quelli che li incontrano. Li mangiano vivi o finiscono sotto forma di corpi animati. Ho perso un occhio nelle fauci di uno di quegli orrori che guidano i Nonmorti. Lascia che te lo dica, quel coso non era umano. L'ho trapassato con la spada e lui continuava a camminare.



Cacciatori di Streghe

I Cacciatori di Streghe bruceranno te e la tua banda se dai loro la benché minima ragione. Sono bene armati ed equipaggiati, e non mostrano pietà per chi osa ostacolarli. Vengono accompagnati ovunque vadano da un'accozzaglia di fanatici e da quei pazzi dei Flagellanti. Una sola parola del Cacciatore e ti faranno a pezzi, ti bruceranno, ti decapiteranno, ed infine ti scomunicheranno dalla grazia di Sigmar.

Mercenari di Middenheim

È gente del Nord, matta, scatenata, forsennati! Sono forti come gli Orchi e cattivi come gli Orchetti. Guardati da loro in corpo a corpo: le possibilità che ti spacchino la testa con un martello o ti aprano in due con una di quelle pesanti asce che si portano dietro sono decisamente alte.



Mercenari del Reikland

Ah, gente del Reikland, quelli sì che sono uomini! Disciplinati, magnifici arcieri e buoni, solidi guerrieri! I mercenari del Reikland hanno i comandanti migliori, quindi faresti meglio a fare attenzione! Sono soldati abili in tutte le arti della guerra e stai sicuro che manterranno il sangue freddo molti più degli altri a Mordheim.

Sorelle di Sigmar

Non credere a tutto quello che i Cacciatori di Streghe dicono di loro. Non sono più eretiche di me ed infilerò chiunque dica il contrario. Non che abbiano bisogno di balie: sono guerriere che devono essere belle toste per vivere in quella grande fortezza nel centro di Mordheim.

Skaven

Non sono normali surmolotti, sono grossi come uomini, intelligenti e dai piedi veloci. No, non sono ratti di fogna. La città ne è piena ed il peggio è che vivono nelle fogne e nel vecchio acquedotto, attendendo l'occasione di prenderti da solo. Lascia che lo facciano, e sarai un uomo morto.



Mercenari di Marienburg

I ricchi rampolli di Marienburg. Non voltare mai loro la schiena. Concedo loro questo: sono assolutamente spietati ed hanno più soldi di chiunque altro. Non c'è da stupirsi, dato che quei ciccioni alla Gilda dei Mercanti riempiono i loro forzieri. Ecco perché hanno armi ed armature così buone, e più uomini degli altri. Non farti accecare dai vestiti alla moda e dai gioielli sfavillanti. Non portano tutte quelle armi solo per farsi vedere, sanno come usarle, e sanno farlo bene!

“Ecco, ora sai tutto. Prima o poi a Mordheim li incontrerai tutti. Ognuno con le proprie debolezze e punti di forza che devi imparare a conoscere e sfruttare. Ricorda, è folle correre incontro alla feccia dei Posseduti, ti farai solo ammazzare. Non cercare di correre più veloce delle pesti Skaven, perché sono veloci come il lampo.

Se non hai bisogno di altro, ragazzo, ricorda questo. Componi la tua banda nel modo più flessibile possibile, così da essere pronto a qualunque cosa questa maledetta città ti manderà contro.



Mercenari

Questi sono tempi di guerre incessanti, lotte civili, violenza e fame. Tempi di bambini orfani e spietati massacri. Bei tempi per i guerrieri! Da quando è stata scoperta la malapietra, Mordheim è diventata un'attrazione per i guerrieri di tutto l'Impero. Nobili, mercanti e la stessa Chiesa di

Sigmar offrono ricche ricompense per la misteriosa pietra. Tra i mandatori dei mercenari si trovano i tre

più influenti pretendenti al trono di Imperatore: il Principe del Reikland, il Conte di Middenheim e Lady Magritta di Marienburg, prescelta della Gilda dei Mercanti.

Quale capo di una banda di mercenari dovrai decidere a quale dei tre pretendenti al trono di Sigmar vendere i tuoi servizi. Le bande provenienti da luoghi diversi variano notevolmente, offrono benefici diversi ed hanno aspetto e personalità caratteristici.

Reikland

Il Reikland si estende nel centro dell'Impero e la sua città più grande è Altdorf, residenza del Gran Teogonista e sede della Chiesa di Sigmar. Gli abitanti del Reikland sono devoti seguaci di Sigmar, il fondatore, primo Imperatore e dio patrono dell'Impero. La candidatura del Principe del Reikland (al momento Siegfried, reggente del Reikland) è appoggiata dal Gran Teogonista, ma è osteggiata dal Conte di Middenheim e dai Preti di Ulric.

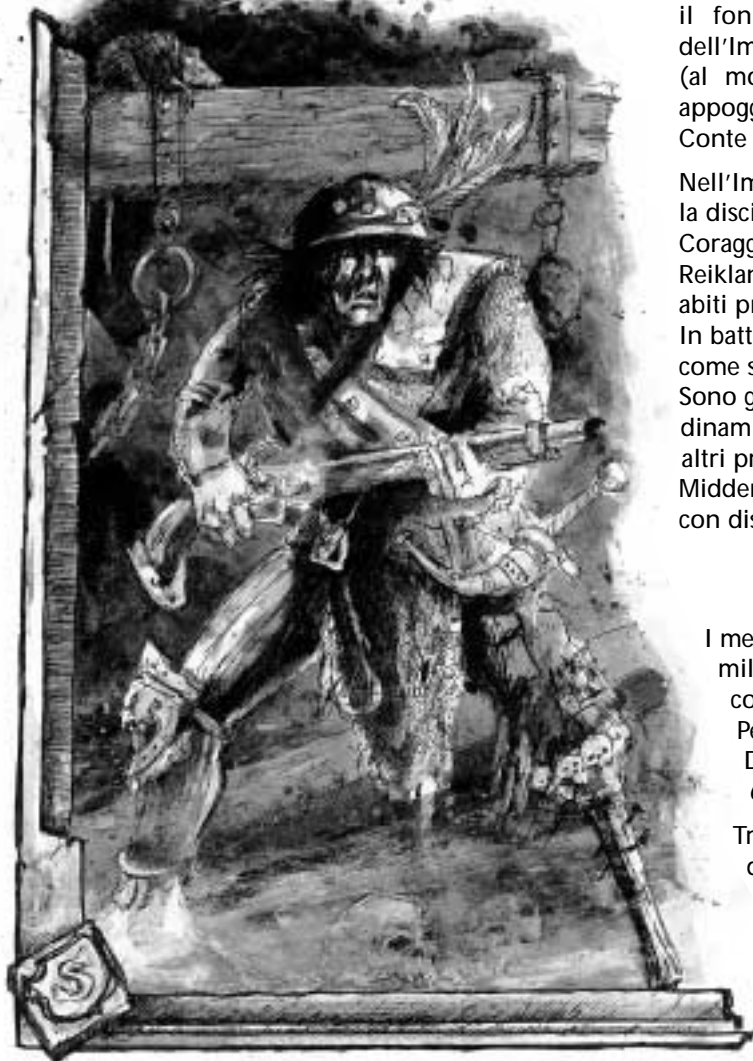
Nell'Impero i guerrieri del Reikland impersonificano la disciplina e la lealtà dei soldati professionisti. Coraggiosi ed abili nelle arti della guerra, le genti del Reikland disdegnano le vesti alla moda in favore di abiti pratici e resistenti.

In battaglia indossano spesso bande colorate come simbolo di identificazione o autorità. Sono giustamente orgogliosi del proprio dinamico ed ambizioso Principe e sdegnanti degli altri pretendenti al trono, specialmente del Conte di Middenheim, Manfred Todbringer, che definiscono con disprezzo "cagnolino di Ulric".

regole speciali

I mercenari del Reikland sono abituati alla disciplina militare ed hanno sviluppato un rapporto di completa fiducia tra soldati e comandanti. Per rappresentare ciò, i guerrieri possono usare la Disciplina del Capitano entro 12^{ui}, anziché entro 6^{ui}.

Tra le genti del Reikland, un'affermata tradizione di duro addestramento è responsabile degli alti standard di precisione degli arcieri. Tutti i tiratori iniziano il gioco con valore di AB 4, siano essi reclutati quando viene composta la banda che dopo.



Middenheim

Middenheim è abbarbicata su un pinnacolo montano, circondato da scure foreste, nel centro del Middenland ed è anche conosciuta come la città del Lupo Bianco a causa del culto di Ulric, l'antico dio dei lupi e dell'inverno. Il culto di Ulric è ancora forte in Middenheim, dove Ulric viene venerato come patrono della città. La tradizionale rivalità tra Middenheim ed il Reikland dura da centinaia di anni ed il Conte di Middenheim, Mannfred Todbringer, è uno dei principali pretendenti al trono di Imperatore. Di conseguenza è sempre esistita profonda discordia tra Middenheim ed il Tempio di Sigmar.

Le genti di Middenheim sono di statura alta, muscolosi e con una reputazione di ferocia giustamente guadagnata. Molti portano velli di lupo, che la tradizione decreta essere il marchio di coloro che hanno ucciso un lupo a mani nude. Questi spietati guerrieri sono famosi per il loro sprezzo del pericolo, vanno frequentemente in battaglia con la testa scoperta, schernendo coloro che scelgono, per ragioni di buon senso, di portare elmetti. Siccome gli abitanti di Middenheim preferiscono i capelli e la barba lunga, la mancanza di un elmo conferisce loro un aspetto particolarmente feroce, quando caricano i nemici urlando brutali canti di guerra.

regole speciali

Gli uomini di Middenheim sono famosi per la loro prestanza fisica. Per rappresentare il vantaggio dato loro dalla taglia, i Bravi ed i Capitani di Middenheim iniziano con Fo4, invece di 3.

Marienburg

Marienburg è la più grande e prosperosa città del Vecchio Mondo. Molti la chiamano la Città dell'Oro, soprannome che da solo dice molto sulla ricchezza di questa metropoli cosmopolita. In nessun'altra parte del mondo può essere trovata una così grande abbondanza di botteghe ricolme di beni che giungono da tutte le terre del mondo, dal reame elfico di Ulthuan in occidente, al distante Cathay in oriente. Gli artigiani della città sono abili in ogni arte conosciuta all'uomo ed anche in alcune sconosciute e si dice che, in Marienburg, non esista attività che non possa facilmente rendere un ottimo profitto.

Molte gilde di mercanti hanno la propria sede a Marienburg. La più importante di tutte è il segreto Alto Ordine degli Onorevoli Liberoscambisti che rappresentano l'élite della classe dei mercanti. Questo vasto, ricco ed ambizioso gruppo di uomini si ritiene oppresso dal vecchio ordine ed è affamato di potere.

Il loro prescelto per il trono d'Imperatore è Lady Magritta. Grazie alla segreta influenza dei Liberoscambisti nell'Impero, tutti i Conti Elettori

minori sono stati persuasi ad appoggiare la candidatura di Lady Magritta. Fu solo il rifiuto del Gran Teogonista ad incoronarla che negò a Marienburg il trono, dando vita ad una faida tra la Città dell'Oro e la Chiesa di Sigmar.

Le bande inviate a Mordheim sono vestite ed armate sontuosamente. Anche se la gente di Marienburg viene spesso definita frivola e puerile, l'abilità con le armi e la spietatezza hanno guadagnato loro grande rispetto. La loro esperienza ricade nel campo dei duelli e nell'uso dei veleni, ed in altri metodi di guerra clandestina. Gli individui più ricchi indossano vesti e gioielli sgargianti. Comunque, la maggior parte dei guerrieri viene reclutata tra gli scaricatori di porto, gli equipaggi delle navi e gli stivatori, che preferiscono abbigliamento più sobri: giacche di cuoio, bandana e spade corte, facili da nascondere.

regole speciali

Essendo mercanti con contatti nelle gilde di Marienburg, le bande ricevono un bonus di +1 quando cercano di localizzare degli oggetti rari (vedi la sezione Mercato).

Per rappresentare le loro enormi ricchezze, i mercenari di Marienburg usufruiscono di 100 Corone d'oro in più degli altri (600 in totale) quando iniziano una campagna. In una partita singola vengono loro concesse il 20% di Corone d'oro in più. Per esempio, in una partita da 1'000 Corone, le bande di Marienburg ne avranno 1'200.

Sceita di guerrieri

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

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

Bravi: la banda può includere fino a due Bravi.

Gaglioffi: la banda può includere fino a due Gaglioffi.

Uomini d'arme: la banda può includere un qualsiasi numero di Uomini d'arme.

Tiratori: la banda può includere fino a sette Tiratori.

Spadaccini: la banda può includere fino a cinque Spadaccini.

Esperienza iniziale

Il Capitano inizia con 20 punti esperienza.

I Bravi iniziano con 8 punti esperienza.

I Gaglioffi iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Tabella delle abilità'

MERCENARI del REIKLAND

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Capitano di ventura	✓	✓	✓	✓	✓
Bravi	✓	✓		✓	
Gaglioffi	✓	✓			✓

MERCENARI di MIDDENHEIM

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Capitano di ventura	✓	✓	✓	✓	✓
Bravi	✓			✓	✓
Gaglioffi	✓			✓	✓

MERCENARI di MARIENBURG

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Capitano di ventura	✓	✓	✓	✓	✓
Bravi	✓	✓			✓
Gaglioffi	✓	✓			✓

Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Mercenari:

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Balestra	25 co
Pistola	15 co (30 per la coppia)
Pistola da duello	25 co (50 per la coppia)
Arco	10 co

Armature

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

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEI TIRATORI

Questa lista è riservata ai Tiratori dei Mercenari

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co

Armi da tiro

Balestra	25 co
Pistola	15 co (30 per la coppia)
Arco	10 co
Arco lungo	15 co
Trombone	30 co
Archibugio	35 co
Moschetto "Hochland"	200 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co



Eroi

1 Capitano di ventura

60 Corone d'oro

Un Capitano di ventura è un duro soldato di professione, un uomo che, se il prezzo è giusto, combatte per chiunque e contro chiunque. Mordheim offre a tali uomini la possibilità di diventare ricchi oltre ogni immaginazione, anche se a grande rischio. Siccome la crudeltà e la carenza di pietà e compassione, sono i tratti tipici di ogni Capitano di successo, non bisogna meravigliarsi che molti accorrano a Mordheim.

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

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

REGOLE SPECIALI

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

0-2 Bravi

35 Corone d'oro

In ogni banda di Mercenari c'è un guerriero più grosso, più forte (e di solito più brutto) dei suoi compagni. Questi uomini sono i Bravi (o fanatici, primi spadaccini e molti altri nomi). I Bravi sono tra i più resistenti e migliori guerrieri della banda. Spesso rispondono alle sfide lanciate dalle altre bande e, dopo il Capitano, sono quelli che si dividono il bottino.

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

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

0-2 Gaglioffi

15 Corone d'oro

Si tratta di giovani guerrieri senza esperienza, ma ansiosi di guadagnare fortuna e fama nei selvaggi combattimenti nelle rovine di Mordheim.

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

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



Truppa

(Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)

Uomini d'arme

25 Corone d'oro

Sono tetri, spietati guerrieri veterani che non temono nulla se hanno con sé armi ed armatura. Formano il cuore di ogni banda di mercenari.

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

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

0-7 Tiratori



25 Corone d'oro

Gli arcieri ed i cacciatori del Vecchio Mondo sono famosi per la loro abilità e si dice alcuni che, con un arco lungo, possano colpire una moneta da 300 passi di distanza. Nei furiosi combattimenti urbani di Mordheim, tirano ai nemici dalle finestre degli edifici in rovina e bersagliano i comandanti nemici con le loro frecce.

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

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

0-5 Spadaccini

35 Corone d'oro

Gli Spadaccini sono soldati di professione, esperti nell'affrontare ed abbattere più avversari contemporaneamente. Vengono ricercati dai comandanti delle bande, dato che le loro capacità sono utilissime nei combattimenti tipici di Mordheim.

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

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

REGOLE SPECIALI

Spadaccini esperti: sono così esperti con le proprie armi che possono ripetere i tiri per colpire falliti nel turno in cui caricano. Nota che ciò si applica solo quando sono armati di spade, **non** di spade a due mani o altre armi.



Culto dei posseduti



Non c'è mai carenza di uomini disposti a rischiare la vita per una speranza di potere: uomini le cui ambizioni superano le possibilità offerte loro dal diritto di nascita o le cui abilità arcane e le deformità fisiche li mettono in costante pericolo di persecuzione. Cosa hanno da perdere questi uomini se consacrano la propria anima agli oscuri Dei del Chaos? A seguito della distruzione di Mordheim sono apparsi ogni sorta di mutanti, mentre molti insospettabili cittadini, che hanno ricevuto strani poteri, sono destinati a trovare la morte sul rogo per mano di un Cacciatore di Streghe alla prima dimostrazione di magia.

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

Come tutti gli studiosi delle arti oscure sanno, è grazie al potere della magia che creature quali Demoni e spiriti sono in grado di camminare sul mondo. La malapietra, così abbondante in Mordheim, dà vita, in modo innaturale, a molte creature che secondo le leggi della natura non dovrebbero neanche esistere. Un tempo i Posseduti erano uomini, ma, consacrando completamente agli Dei del Chaos, hanno permesso che i Demoni ne possedessero i corpi. Il loro aspetto è orrendo: corrotti dall'interno, la loro carne è mutata in nuove, orrende forme.

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

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

Poche cose sono orrende quanto la vista di una banda di Posseduti. Guerrieri fanatici coperti di sangue e sporcizia maneggiano lame arrugginite ed intonano canti blasfemi mentre si gettano sui nemici. Molti sono difficilmente riconoscibili come umani, tanto i loro corpi sono sfigurati dalle cicatrici. La maggioranza di essi porta i marchi delle mutazioni, ma i più deviati sono i Posseduti: insiemi di carne umana, bestie e metallo comandati dall'implacabile volere di un Demone.

Sceita di guerrieri

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

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

Posseduti: la banda può includere fino a due Posseduti.

Mutanti: la banda può includere fino a due Mutanti.

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

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

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

Esperienza iniziale

Il Magister inizia con 20 punti esperienza.

I Posseduti iniziano con 8 punti esperienza.

I Mutanti iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.

Tabella Delle abilità'

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

Lista D'equipaggiamento

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

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Arco	15 co
Arco corto	10 co

Armature

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

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DI UOMINIBESTIA ED ANIME PERDUTE

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

Armi da corpo a corpo

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

Armature

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

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

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

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



1 Magister

70 Corone d'oro

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

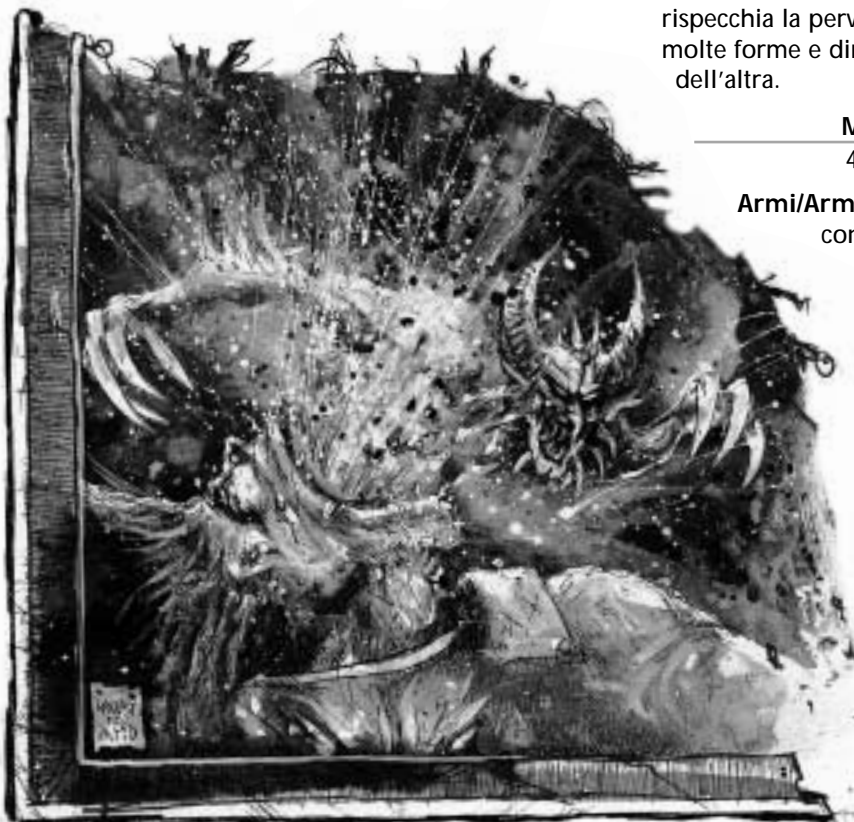
Mago: il Magister è un mago e può professare i Rituali del Caos. Vedi la sezione Magia per i dettagli.

0-2 Posseduti

90 Corone d'oro

(+ il costo delle mutazioni)

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



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

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

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

Armi/Armature: Nessuna.

REGOLE SPECIALI

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

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

0-2 Mutanti

25 Corone d'oro

(+ il costo delle mutazioni)

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



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

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

REGOLE SPECIALI

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





Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



0-5 Anime Perdute

35 Corone d'oro

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



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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Cultisti

25 Corone d'oro

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

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

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



0-3 Uominibestia

45 Corone d'oro

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



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

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



Mutazioni

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

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

Anima Demoniaca

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

Costo: 20 Corone d'oro.

Chela

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

Costo: 50 Corone d'oro.

Zoccoli fessi

Il guerriero guadagna +1 al Movimento.

Costo: 40
Corone
d'oro.

Tentacolo

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

Costo: 35 Corone d'oro

Sangue nero

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

Costo: 30 Corone d'oro

Aculei

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

Costo: 35 Corone d'oro

Coda di scorpione

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

Costo: 40 Corone d'oro



Braccio in piu'

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

Costo: 40 Corone d'oro

Grripilante

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

Costo: 40 Corone d'oro



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cacciatori di Streghe

L'Ordine dei Templari di Sigmar, universalmente conosciuto come l'Ordine dei Cacciatori di Streghe, è un'organizzazione dedicata alla distruzione degli eretici, siano essi stregoni, streghe, maghi, indovini, necromanti, seguaci degli Dei Oscuri, devianti, mutanti, blasfemi, peccatori, diffamatori, servitori di Demoni o compositori di musica perversa. In verità, sono pochi quelli che sfuggono ai sospetti dei Cacciatori di Streghe, esclusi, forse, gli altri Cacciatori di Streghe.

È importante ricordare che la pratica della magia in tutte le sue forme è considerata uno dei più gravi crimini contro l'Impero. La morte al rogo è la punizione prevista per tale eresia. Molte vittime dei Cacciatori di Streghe evitano subdolamente il proprio destino morendo sotto tortura prima di pronunciare una confessione completa. In quest'epoca tribolata i Cacciatori di Streghe sono molto impegnati, in quanto sempre più uomini si dedicano alle arti oscure. I più pericolosi tra questi eretici sono i seguaci degli Dei del Caos, depravati individui che praticano la venerazione dei Demoni e (si dice) offrono addirittura sacrifici umani nel nome dei propri detestabili signori. Tra tutti i nemici di Sigmar, sono i più ripugnanti!

La distruzione di Mordheim ha portato ai Cacciatori di Streghe un nuovo ed irrinunciabile compito. Alla luce degli eventi il Gran Teogonista ha proclamato la scomunica di Sigmar sulla Città dei Dannati. I Cacciatori di Streghe si sono rallegrati che la crociata contro la strisciante corruzione sia stata finalmente riconosciuta. Ora sono pronti a completare il sacro progetto di Sigmar, distruggendo tutti i suoi nemici celati nelle rovine della città. Il Gran Teogonista ha ordinato che i Cacciatori di Streghe si dirigano nella città e recuperino la malapietra per la Chiesa di Sigmar. La crociata li porta inoltre nella stessa città dei loro vecchi nemici, le cosiddette Sorelle Sigmarite: quelle odiose veneratrici di Demoni, eretiche la cui sola esistenza è un affronto alla regale figura di Sigmar.

I Cacciatori di Streghe sono carismatici agitatori di folla che possono facilmente convincere gli ascoltatori delle proprie idee. Sono temuti ovunque, perché chiunque ha qualcosa o qualcuno da nascondere e sono molti gli individui ansiosi e felici di cacciare e bruciare i propri simili se un Cacciatore di Streghe glielo ordina. Le bande di Cacciatori di Streghe sono

spesso accompagnate da cittadini fanatici, Flagellanti e perfino Preti di Sigmar con feroci mastini, usati per fiutare ed azzannare i fuggitivi.

Essendo uomini abituati a combattere, i Cacciatori di Streghe sono coraggiosi e bene armati. Indossano spesso mantelli con cappucci e cappelli che nascondono la loro identità dai curiosi. Alcuni portano catene intorno al collo per ricordare i compagni caduti, gli antichi rivali e, si dice, come protezione contro le stregonerie.

I seguaci dei Cacciatori di Streghe, i disgraziati che li accompagnano a Mordheim, sono decisamente una vista più bizzarra: uomini folli e mutilati che hanno perso o donato tutti i propri beni e, probabilmente, anche il proprio senno.

Sceita di guerrieri

Una banda di Cacciatori di Streghe deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 12 modelli.

Capitano dei Cacciatori di Streghe: la banda deve avere un Capitano: non di più, non di meno!

Prete Guerriero: la banda può includere un Prete.

Cacciatori di Streghe: la banda può includere fino a tre Cacciatori di Streghe.

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

Flagellanti: la banda può includere fino a cinque Flagellanti.

Mastini: la banda può includere fino a cinque Mastini.



Esperienza iniziale

Il Capitano inizia con 20 punti esperienza.

I Cacciatori di Streghe iniziano con 8 punti esperienza.

Il Prete inizia con 12 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Cacciatori di Streghe

L'Ordine dei Templari di Sigmar, universalmente conosciuto come l'Ordine dei Cacciatori di Streghe, è un'organizzazione dedicata alla distruzione degli eretici, siano essi stregoni, streghe, maghi, indovini, necromanti, seguaci degli Dei Oscuri, devianti, mutanti, blasfemi, peccatori, diffamatori, servitori di Demoni o compositori di musica perversa. In verità, sono pochi quelli che sfuggono ai sospetti dei Cacciatori di Streghe, esclusi, forse, gli altri Cacciatori di Streghe.

È importante ricordare che la pratica della magia in tutte le sue forme è considerata uno dei più gravi crimini contro l'Impero. La morte al rogo è la punizione prevista per tale eresia. Molte vittime dei Cacciatori di Streghe evitano subdolamente il proprio destino morendo sotto tortura prima di pronunciare una confessione completa. In quest'epoca tribolata i Cacciatori di Streghe sono molto impegnati, in quanto sempre più uomini si dedicano alle arti oscure. I più pericolosi tra questi eretici sono i seguaci degli Dei del Caos, depravati individui che praticano la venerazione dei Demoni e (si dice) offrono addirittura sacrifici umani nel nome dei propri detestabili signori. Tra tutti i nemici di Sigmar, sono i più ripugnanti!

La distruzione di Mordheim ha portato ai Cacciatori di Streghe un nuovo ed irrinunciabile compito. Alla luce degli eventi il Gran Teogonista ha proclamato la scomunica di Sigmar sulla Città dei Dannati. I Cacciatori di Streghe si sono rallegrati che la crociata contro la strisciante corruzione sia stata finalmente riconosciuta. Ora sono pronti a completare il sacro progetto di Sigmar, distruggendo tutti i suoi nemici celati nelle rovine della città. Il Gran Teogonista ha ordinato che i Cacciatori di Streghe si dirigano nella città e recuperino la malapietra per la Chiesa di Sigmar. La crociata li porta inoltre nella stessa città dei loro vecchi nemici, le cosiddette Sorelle Sigmarite: quelle odiose veneratrici di Demoni, eretiche la cui sola esistenza è un affronto alla regale figura di Sigmar.

I Cacciatori di Streghe sono carismatici agitatori di folla che possono facilmente convincere gli ascoltatori delle proprie idee. Sono temuti ovunque, perché chiunque ha qualcosa o qualcuno da nascondere e sono molti gli individui ansiosi e felici di cacciare e bruciare i propri simili se un Cacciatore di Streghe glielo ordina. Le bande di Cacciatori di Streghe sono

spesso accompagnate da cittadini fanatici, Flagellanti e perfino Preti di Sigmar con feroci mastini, usati per fiutare ed azzannare i fuggitivi.

Essendo uomini abituati a combattere, i Cacciatori di Streghe sono coraggiosi e bene armati. Indossano spesso mantelli con cappucci e cappelli che nascondono la loro identità dai curiosi. Alcuni portano catene intorno al collo per ricordare i compagni caduti, gli antichi rivali e, si dice, come protezione contro le stregonerie.

I seguaci dei Cacciatori di Streghe, i disgraziati che li accompagnano a Mordheim, sono decisamente una vista più bizzarra: uomini folli e mutilati che hanno perso o donato tutti i propri beni e, probabilmente, anche il proprio senno.

Sceita di guerrieri

Una banda di Cacciatori di Streghe deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 12 modelli.

Capitano dei Cacciatori di Streghe: la banda deve avere un Capitano: non di più, non di meno!

Prete Guerriero: la banda può includere un Prete.

Cacciatori di Streghe: la banda può includere fino a tre Cacciatori di Streghe.

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

Flagellanti: la banda può includere fino a cinque Flagellanti.

Mastini: la banda può includere fino a cinque Mastini.



Esperienza iniziale

Il Capitano inizia con 20 punti esperienza.

I Cacciatori di Streghe iniziano con 8 punti esperienza.

Il Prete inizia con 12 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Tabella Delle abilita'

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Capitano	✓	✓	✓	✓	✓
Cacciatore di Streghe	✓	✓	✓		✓
Prete Guerriero	✓		✓	✓	

Lista D'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Cacciatori di Streghe:

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Balestra	25 co
Pistola	15 co (30 co per la coppia)
Balestrino	35 co

Armature

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

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEI FLAGELLANTI

Questa lista è riservata ai Flagellanti

Armi da corpo a corpo

Flagello	15 co
Mazzafrusto	15 co
Arma a due mani	15 co

Armi da tiro Nessuna

Armature Nessuna

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEI FANATICI

Questa lista è riservata ai Fanatici

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Arco	10 co
Arco corto	5 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co



1 Capitano dei Cacciatori di Streghe

60 Corone d'oro

Spinto dal proprio fanatismo, il Capitano dei Cacciatori di Streghe è ossessionato dalla purificazione di Mordheim e dal donare la giustizia di Sigmar a tutti. Forte dell'editto del Gran Teogonista, ha il diritto divino di giudicare e giustiziare gli stregoni, le streghe, i seguaci del Chaos... insomma, tutti quelli che gli si oppongono.

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

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

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6^u dal Capitano possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Brucia, strega!: il Capitano *odia* tutti i modelli che possono lanciare incantesimi.

0-3 Cacciatori di Streghe

25 Corone d'oro

I Cacciatori di Streghe sono membri del segreto Ordine dei Cacciatori di Streghe, dedito alla distruzione del Chaos e dei suoi seguaci. Normalmente viaggiano in segreto per le strade del Vecchio Mondo, cacciando e giustiziando i nemici di Sigmar, ma la situazione a Mordheim li obbliga a radunarsi in bande.

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

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

REGOLE SPECIALI

Brucia, strega!: i Cacciatori di Streghe *odiano* tutti i modelli che possono lanciare incantesimi.

0-1 Prete Guerriero

40 Corone d'oro

Molti possenti guerrieri giungono dal mondo della fede. I Preti di Sigmar non fanno eccezione e l'ala armata della chiesa è temuta e rispettata in tutto l'Impero.

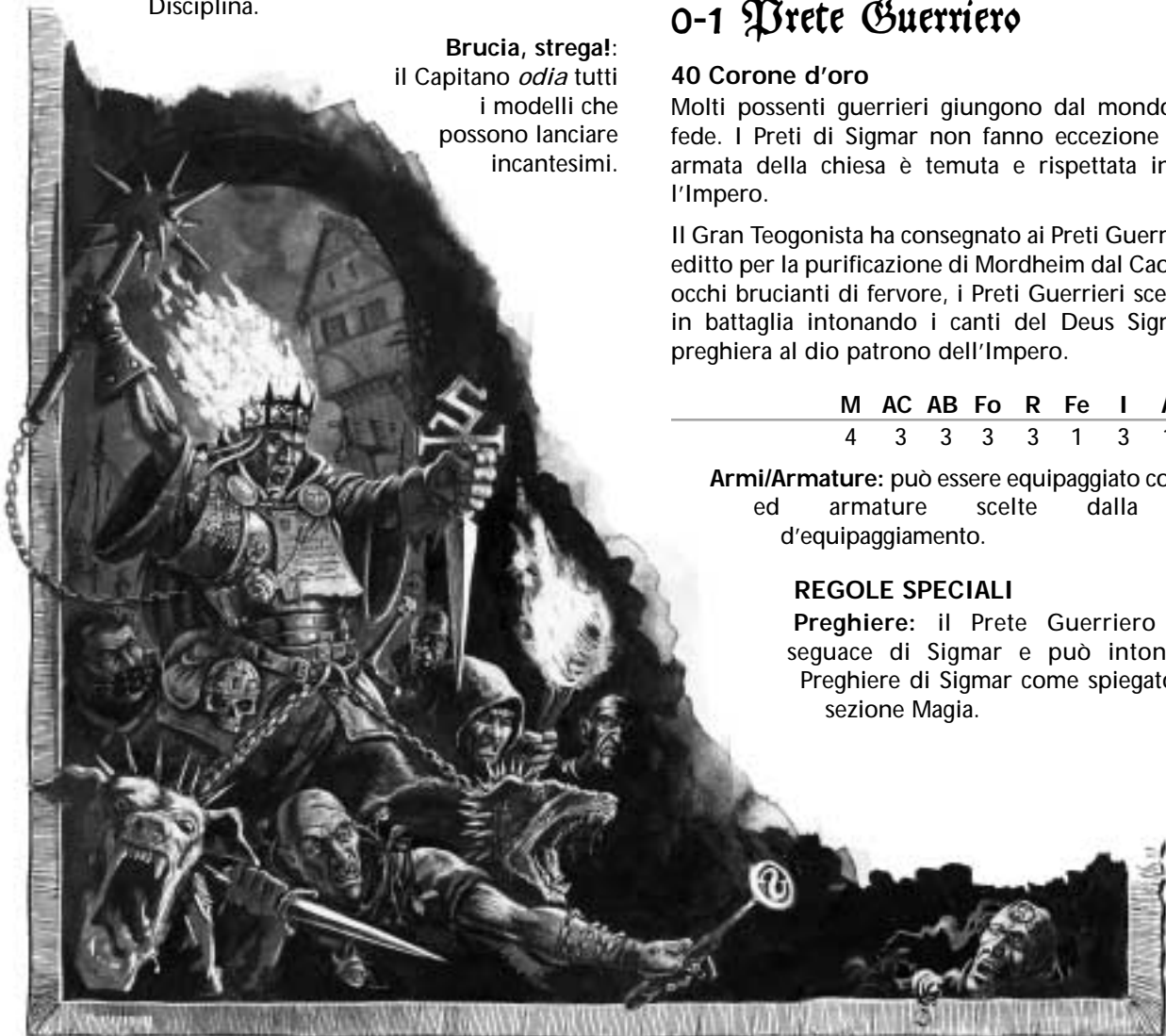
Il Gran Teogonista ha consegnato ai Preti Guerrieri un editto per la purificazione di Mordheim dal Chaos. Con occhi brucianti di fervore, i Preti Guerrieri scendono in battaglia intonando i canti del Deus Sigmar, la preghiera al dio patrono dell'Impero.

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

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

REGOLE SPECIALI

Preghiere: il Prete Guerriero è un seguace di Sigmar e può intonare le Preghiere di Sigmar come spiegato nella sezione Magia.





Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



0-5 Flagellanti

40 Corone d'oro

I Flagellanti sono fanatici e pazzi ossessionati dalla fine del mondo. Spesso sono uomini che hanno perso la famiglia in guerra o per cause naturali con essa hanno perso anche la ragione. Con folle persistenza, viaggiano per l'Impero in lungo ed in largo, preannunciando la fine del mondo. Con arringhe ispirate, i Cacciatori di Streghe convincono questi pericolosi lunatici a combattere per le strade di Mordheim, dove nessun uomo savio andrebbe.

I Flagellanti sono avversari estremamente pericolosi in corpo a corpo, in quanto posseggono la forza di un folle ed i corpi sono abituati alle mutilazioni che si infliggono da soli.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	3	4	4	1	3	1	10

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Flagellanti. Non usano mai armi da tiro, neanche se ottengono un avanzamento che permetterebbe loro di farlo.

REGOLE SPECIALI

Pazzi fanatici: sono convinti che la fine del mondo si avvicini e nulla li spaventa. I Flagellanti superano automaticamente tutti i test di Disciplina che devono effettuare. Un Flagellante **non** può diventare il comandante della banda.

Fanatici

20 Corone d'oro

Quando un uomo perde la propria famiglia, la casa e tutto ciò che ha di caro, la religione è spesso l'ultimo rifugio che gli rimane. Tali uomini diventano pellegrini, fanatici amareggiati e pericolosi, pronti a vendicare le proprie perdite ad ogni costo. Questi uomini si chiamano Fanatici.

I Fanatici hanno abbandonato la propria vita ed ora esistono solo per distruggere il male ed i seguaci del Caos. Siccome prima erano contadini o artigiani, non sono pericolosi nella lotta come dei soldati veterani, ma la loro determinazione ed il loro fanatismo non dovrebbero essere sottostimati. I Fanatici sono alleati naturali dei Cacciatori di Streghe e di conseguenza molte bande di Fanatici sono comandate da un Cacciatore.

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

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

0-5 Mastini

15 Corone d'oro

I Cacciatori di Streghe hanno spesso con sé branchi di feroci mastini da caccia. Con enormi zanne e potenti morsi, sono perfetti per cacciare (e sbranare) eretici, mutanti, devianti e streghe.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	4	0	4	3	1	4	1	5

Armi/Armature: fauci e cattiveria! I Mastini non usano mai né armi, né armature.

REGOLE SPECIALI

Animali: i Mastini sono animali e di conseguenza non guadagnano esperienza.





Sorelle Sigmarite

Per secoli la nobiltà dell'Impero ha mandato le figlie illecite o ribelli al Sacro Convento dell'Ordine delle Misericordiose Sorelle Sigmarite a Mordheim, per essere iniziate all'unico ordine di sacerdotesse devote al dio patrono dell'Impero. Le Sorelle Sigmarite, come vengono comunemente chiamate, seguivano la tradizione di viaggiare per l'Impero, assistendo i feriti ed i poveri, prendendosi cura degli orfani, curando le malattie e medicando le ossa rotte. Oltre alle arti curative, praticate con esperta conoscenza di erbe mediche e preghiere, spesso fungevano da consigliere per chi doveva prendere decisioni importanti, in quanto le Sorelle Sigmarite erano famose per le loro capacità di preveggenza.

Anche se un tempo erano molto amate dalla gente comune, negli ultimi anni la popolarità delle Sorelle è svanita. Cacciatori di Streghe facinorosi hanno denunciato le Sorelle come streghe ed eretiche, cosicché, perfino nelle campagne, vengono attaccate e scacciate dagli stessi contadini che cercano di aiutare. Molti preti di Sigmar vorrebbero disperdere l'ordine nel suo insieme, sostenendo che le donne non hanno il diritto di insegnare il sacro verbo di Sigmar. Perfino il Gran Teogonista, ufficialmente l'autorità suprema a capo dell'ordine, ha raffreddato i propri rapporti con la sorellanza, negando il trono a Magritta di Marienburg, che era stata allevata dalle Sorelle ed appoggia la loro causa. Al giorno d'oggi le Sorelle si sono ritirate all'interno del convento situato in alto sull'isola rocciosa chiamata la Roccia di Sigmar, nel fiume Stir a Mordheim.

Fra tutti gli abitanti di Mordheim solo le Sorelle Sigmarite erano pronte alla distruzione della città. La Veggente Cassandra preannunciò il disastro ed alla vigilia le Sorelle sentirono nelle loro menti la voce di Sigmar. Così seppero che sarebbero state al sicuro nella loro fortezza che domina la città, elevata sui vapori pestilenziali, se solo fossero state pronte a sopravvivere al fuoco della Furia di Sigmar.

Quando la città di Mordheim cadde sotto l'influenza di un incantesimo di follia, le Sorelle Sigmarite intonarono preghiera dopo preghiera, obbligandosi a scacciare ogni pensiero peccaminoso, accettando con fervore un regime di penitenze e punizioni per rafforzare la mente contro i lascivi comportamenti che infuriavano al di fuori delle mura del convento. Infine quando giunse il colpo, le Sorelle si radunarono sotto la cupola del grande tempio del convento che, ben costruita e fortificata dalle preghiere delle Sorelle, le protesse dal fuoco e dal calore dell'ira del loro patrono.

Le Sorelle credono di avere una sacra missione da compiere, un compito assegnato loro da Sigmar in persona ed a cui devono dedicarsi con il corpo e con lo spirito. Il loro sacro dovere è di raccogliere i frammenti di malapietra e nasconderli in profondità nelle volte del convento nella Roccia di Sigmar, dove, schermati dalla grande profondità e protetti dalle eterne preghiere della sorellanza, non potranno creare altri danni alle genti di Sigmar. È un compito senza speranza, in quanto le Sorelle sono poche ed i frammenti di malapietra sono innumerevoli. Ancora peggio, molti vogliono la pietra per sé, per portarla via da Mordheim e spargere il contagio tra le città dell'Impero.

Le bande della sorellanza sono guidate da dure Matriarche, ognuna accompagnata da un gruppo di Sorelle. L'addestramento e la dura disciplina del convento, oltre alle conoscenze ecclesiastiche, includono anche lo studio delle arti marziali, in quanto un fisico sano è il primo passo verso la purezza di spirito. La loro arma preferita è il martello da guerra, strumento di Sigmar, considerato un simbolo sacro al fianco della cometa a due code.

Sceita di guerrieri

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



Matriarca: la banda deve avere una Matriarca: non di più, non di meno!

Sorelle Superiori: la banda può includere fino a tre Sorelle Superiori.

Augure: la banda può includere un'Augure.

Novizie: la banda può includere fino a dieci Novizie.

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

Esperienza iniziale

La **Matriarca** inizia con 20 punti esperienza.

Le **Sorelle Superiori** iniziano con 8 punti esperienza.

L'**Augure** inizia con 0 punti esperienza.

La **Truppa** inizia con 0 punti esperienza.

Abilita' speciali

Le Sorelle Sigmarite possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard.



Segno di Sigmar

La Sorella è una favorita dal grande dio Sigmar. I Posseduti o i Nonmorti in contatto di base con la Sorella perdono il loro primo attacco nel primo turno di corpo a corpo (fino ad un minimo di 1A).

Giusta ira

La Sorella è invasa dalla fredda furia e dal completo disprezzo verso ogni forma di malvagità che inquina il suolo del sacro Impero. La Sorella *odia* tutti i modelli nelle bande di Skaven, Nonmorti e Posseduti.

Protezione di Sigmar

La Sorella è stata benedetta dalla Badessa. Ogni incantesimo diretto contro di lei viene disperso con un risultato di 4+. Nota che se l'incantesimo viene disperso, non danneggerà neanche altri modelli.

Fede incrollabile

La Sorella proclama la propria fede in Sigmar ed affronta i pericoli con determinazione. Può ripetere i test di Paura e non deve effettuare test quando combatte da sola contro più nemici.

Ferrea Determinazione

Solo la Matriarca può avere questa abilità che le permette di ripetere i Test di Rotta.



Tabella delle abilità'

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciali
Matriarca	✓		✓	✓	✓	✓
Sorella Superiore	✓		✓	✓	✓	✓
Augure			✓		✓	✓

Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata alle Sorelle Sigmarite:

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Martello Sigmarita	15 co
Flagello	15 co
Frusta d'acciaio	10 co
Arma a due mani	15 co

Armi da tiro

Fionda	2 co
--------	------

Armature

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

Vari equipaggiamenti (solo Eroi)

Libro sacro	120 co
Acqua santa	10 co
Reliquia	15 co





Eroi



1 Matriarca

70 Corone d'oro

Le Matriarche Sigmarite, delle quali ne esistono dodici organizzate in un circolo interno, rispondono direttamente alla Badessa del tempio. Ognuna deve guidare una banda di Sorelle durante le frequenti ricerche nella città, rivolte a purificarne le rovine. Le Matriarche sono spinte da fanatica devozione al Culto di Sigmar e da implacabile determinazione a redimere la Sorellanza ai Suoi occhi.

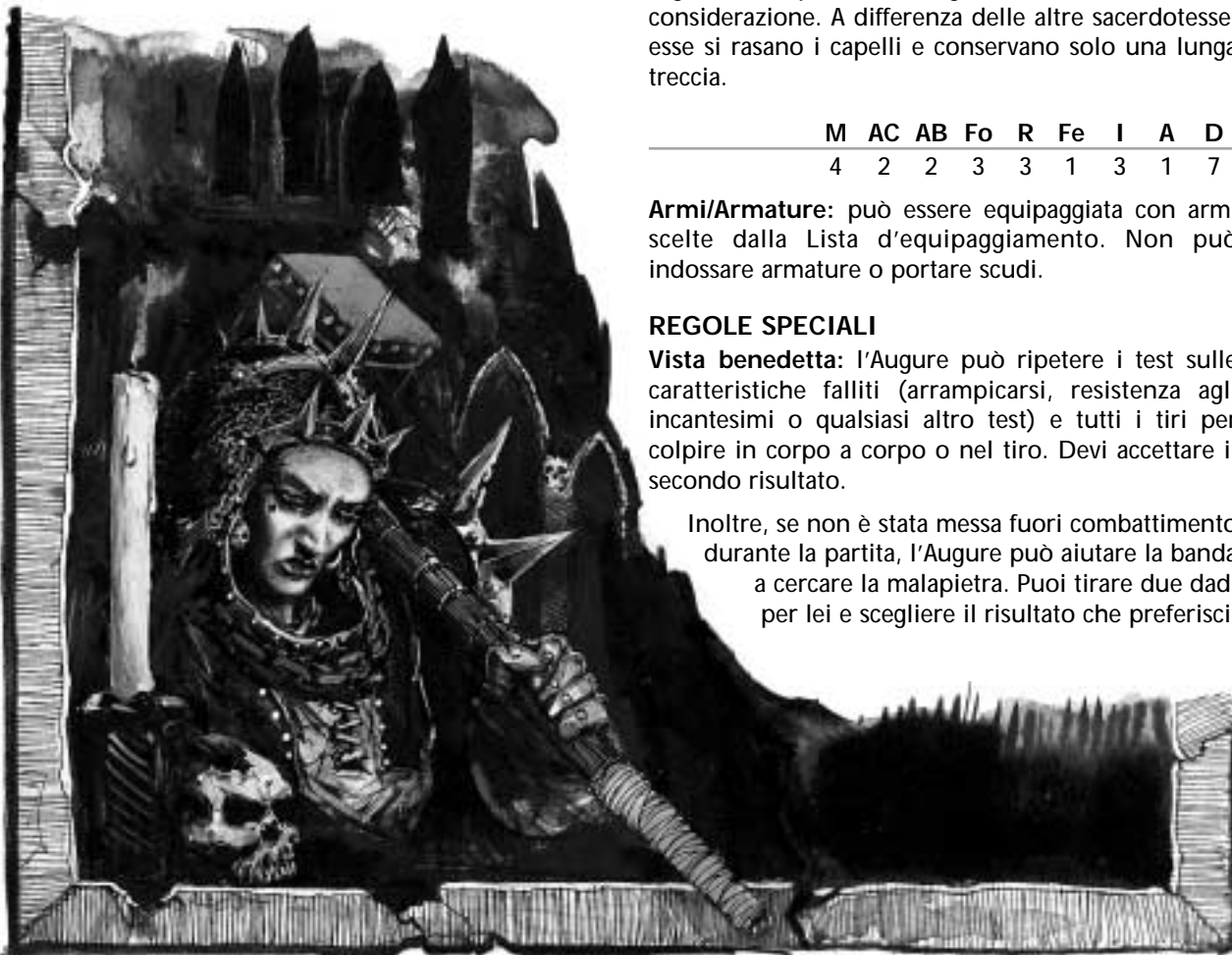
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	4	4	3	3	1	4	1	8

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

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6^{ui} dalla Matriarca possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Pregchiere: la Matriarca può intonare le Pregchiere di Sigmar. Vedi la sezione Magia.



0-3 Sorelle Superiori

35 Corone d'oro

Ogni Sorella Superiore è una sacerdotessa veterana del Culto di Sigmar, esperta nei rituali del tempio ed esempio per le giovani Sorelle e Novizie. Le Sorelle Superiori hanno il compito di alimentare le fede ed il fervore dell'ordine. Qualsiasi pericolo o nemico in agguato nelle rovine di Mordheim è nulla in paragone alla furia di una Sorella Superiore.

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

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

0-1 Augure

25 Corone d'oro

Le cieche Augure della Sorellanza sono benedette più delle loro compagne. Donando la propria vista hanno guadagnato qualcosa di più prezioso: la seconda vista, dono del loro patrono. Le Sorelle che portano tale segno sono poche e vengono tenute in altissima considerazione. A differenza delle altre sacerdotesse, esse si rasano i capelli e conservano solo una lunga treccia.

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

Armi/Armature: può essere equipaggiata con armi scelte dalla Lista d'equipaggiamento. Non può indossare armature o portare scudi.

REGOLE SPECIALI

Vista benedetta: l'Augure può ripetere i test sulle caratteristiche falliti (arrampicarsi, resistenza agli incantesimi o qualsiasi altro test) e tutti i tiri per colpire in corpo a corpo o nel tiro. Devi accettare il secondo risultato.

Inoltre, se non è stata messa fuori combattimento durante la partita, l'Augure può aiutare la banda a cercare la malapietra. Puoi tirare due dadi per lei e scegliere il risultato che preferisci.



Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



Sorelle Sigmarite

25 Corone d'oro

Le Sorelle Sigmarite sanno che il proprio ordine è sbiadito agli occhi di Sigmar. Ognuna di esse ha giurato sull'altare di pacificare la città e quindi redimersi. Qualunque siano i perigli e gli orrori che dovranno affrontare, li supereranno!

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

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



0-10 Novizie

15 Corone d'oro

Per tradizione le reclute delle Sorelle vengono dalle nobili casate dell'Impero e le famiglie considerano un grande onore avere una figlia accettata nell'ordine. Solo le giovani di nobile lignaggio possono promettere giusta devozione al dovere ed innato senso d'onore. Anche se le reclute sono poche, devono sopportare diversi anni di noviziato durante il quale la loro devozione verrà messa alla prova. Tutte sono ansiose di dimostrarsi meritevoli di divenire ancelle di Sigmar.

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

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

Armi speciali

Martello Sigmarita

15 Corone d'oro

Disponibilità: comune (solo Sorelle Sigmarite).

Una delle armi tradizionali della Sorellanza, il martello ricorda Ghal-Maraz, il grande martello di Sigmar.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** +1;

Regole speciali: stordimento, arma sacra

REGOLE SPECIALI

Stordimento: i martelli da guerra servono per stordire gli avversari. Quando un guerriero viene ferito da un martello, rimarrà *stordito* con un risultato di 2-4, invece di 3-4.

Arma sacra: ogni martello da guerra Sigmarita viene benedetto dalla Badessa prima di essere impugnato dalle Sorelle. Il martello conferisce un bonus di +1 ai tiri per Ferire contro i Posseduti ed i Nonmorti. Nota che avrai comunque bisogno di un risultato di 6 per causare un colpo critico. Solo la Matriarca e le Sorelle Superiori possono avere due martelli Sigmariti.

Frusta D'acciaio

10 Corone d'oro

Disponibilità: comune (solo Sorelle Sigmarite).

Un'altra arma unica della Sorellanza è la frusta d'acciaio, costituita da catene di metallo con spuntoni. L'arma può raggiungere una lunghezza di 3,5 metri ed alcune Sorelle hanno una notevole capacità nell'infliggere dolore con quest'arma.

Gittata: 4^{ui}; **Forza:** -;

Regole speciali: non può essere parata, allungo

REGOLE SPECIALI

Non può essere parata: la frusta d'acciaio è un'arma flessibile e le Sorelle la usano con grande maestria. I tentativi di pararne i colpi sono futili, quindi un modello colpito non può cercare di parare con la spada o il brocciare.

Allungo: nella fase di corpo a corpo un modello armato di frusta d'acciaio può attaccare i nemici entro 4^{ui}. Può effettuare il suo numero normale di attacchi, usando la normale procedura, ma il bersaglio non può rispondere all'attacco. Nota che se il modello è già ingaggiato in corpo a corpo, può usare la frusta solo per attaccare i modelli in contatto di base.

Nonmorti

Il Conte Vlad von Carstein e sua moglie Isabella hanno governato la regione di Sylvania per più tempo di quanto chiunque possa ricordare: i contadini sussurrano di oscuri segreti, i Cacciatori di Streghe li maledicono ed i

Preti di Sigmar evitano la loro corte. In verità, Sylvania ha la peggiore reputazione tra tutte le regioni dell'Impero. Ben pochi tra gli uomini mandati a spiare i governanti di Sylvania sono tornati dalle sue oscure foreste e, tra questi, ancora meno con la propria sanità mentale intatta.

Nelle buie camere del castello Drakenhof, su un trono di nera ossidiana, siede Vlad von Carstein, governatore di Sylvania. Egli attende nell'ombra, dopo essersi ritirato dalla vita pubblica e politica dell'Impero, in quanto custode di un terribile segreto: egli stesso, e tutta l'aristocrazia della regione, sono Vampiri, mostri immortali giunti dall'oltretomba. Qui egli resta in paziente attesa, bevendo il sangue delle vergini da calici dorati.

Per molti, lunghi anni Vlad ha raccolto le proprie forze e guidato le proprie legioni di Nonmorti in segreto. Un giorno, non lontano, marcerà dalle foreste di Sylvania alla testa di un esercito di morti viventi. I frammenti di pietra magica che giacciono sparsi tra le rovine di Mordheim possono donare al Conte il potere di sfidare i nobili dell'Impero e rendere schiavo il Vecchio Mondo.

La malapietra ha abbastanza potere magico da permettere di pronunciare un grande incantesimo di evocazione che rivaleggi con quello di Nagash il Nero. Se il Conte avesse successo, rianimerebbe tutti i morti tra la Catena dei Confini del Mondo e le frontiere dello Stirland, e andrebbe in guerra contro i divisi conti dell'Impero. Escogitato il piano, Vlad ha inviato i suoi Vurdalak, i Vampiri immortali, ad eseguirlo.

Nell'oscurità delle notti senza luna, nere carrozze arrivano ai cancelli di Mordheim trasportando delle bare. I Ghoul strisciano dai loro rifugi per accoglierle ed i corpi si sollevano seguendo comandi che i vivi non possono percepire. Obbedendo agli ordini dei Vampiri, i Nonmorti vanno a caccia di malapietra.

La notte appartiene ai Nonmorti, ed a Mordheim la notte è eterna.

Sceita di guerrieri

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

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

Necromante: la banda può includere un Necromante.

Reietti: la banda può includere fino a tre Reietti.

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

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

Lupi Neri: la banda può includere fino a cinque Lupi Neri.

Esperienza iniziale

Il **Vampiro** inizia con 20 punti esperienza.

Il **Necromante** inizia con 8 punti esperienza.

I **Reietti** iniziano con 0 punti esperienza.

La **Truppa** inizia con 0 punti esperienza.

Tabella Delle abilita'

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Vampiro	✓		✓	✓	✓
Necromante			✓		✓
Reietto	✓			✓	

Lista D'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Nonmorti:

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Arco	10 co
Arco corto	5 co

Armature

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

“Tutti coloro che trarranno profitto dai bottini del Caos saranno dannati. Così decretò il Gran Teogonista Vilgrim III” disse Marius con veemenza. “Non sono un saccheggiatore, né un ladro!”

“Sono passate tre settimane, Marius!” replicò Hensel con amarezza. “Abbiamo finito i soldi. Abbiamo bisogno di più uomini, abbiamo bisogno di più armi. Sigmar santo, Marius, moriremo di fame!” Hensel si fermò per un momento, un lampo astuto balenò nei suoi occhi marroni. “Quello scantinato è là, e qualcuno lo troverà. Altri, meno retti di noi, lo staranno cercando. Vorresti forse che le ricchezze dell'Impero vengano rubate da creature o uomini senza valori morali. Almeno noi le spenderemmo per promuovere la nostra nobile causa!”

Mentre i due parlavano, Enderlin, uno degli uomini di Lapzig, giunse da dietro un angolo, chiaramente eccitato.

“Abbiamo trovato la casa del mercante. Lo scantinato è là!” disse con un sorriso. “Faremmo meglio a fare in fretta e prendere il bottino prima che arrivino i problemi.” Detto ciò, sparì di nuovo, seguito dal Cacciatore di Streghe e da Hensel.

Enderlin li guidò lungo uno stretto vicolo, cosparso di detriti. Alla fine, dove il vicolo si apriva in una strada più ampia, uno scheletro era

appeso ad una forca, il metallo arrugginito cigolava mentre il cadavere oscillava mosso dal vento. L'angolo di un edificio vicino era crollato fino alle fondamenta e dell'oro brillava alla tenue luce degli oscuri confini della cella sotterranea rimasta esposta.

“Quello lo prendiamo noi!” urlò una voce, e dalle ombre emersero una dozzina di uomini, alcuni portavano balestre, altri brandivano spade e lance. Erano tutti vestiti alla moda, alla maniera di Marienburg.

“Non osate opporvi a me!” rispose Marius, sfoderando la propria spada. “Sono stato inviato da Sigmar in persona. Incrociate la mia strada e sarete dannati. Il mondo intorno a noi è in tumulto, il Caos rode le ossa della nostra terra, orride creature saccheggiano le nostre città un tempo orgogliose. L'uomo non dovrebbe combattere contro l'uomo in questi tempi tribolati, non abbiamo forse un nemico comune da affrontare?”

“Basta chiacchiere, quell'oro è nostro!” replicò il loro comandante, segnalando ai propri uomini di avanzare.

“Così sia, dunque, sarete tra le braccia della dannazione prima che cali il sole!” ringhiò Marius, preparandosi ad attaccare.



1 Vampiro

110 Corone d'oro

I Vampiri guidano i Nonmorti alla ricerca delle pietre magiche che doneranno al loro padrone il potere per conquistare l'Impero.

Anche se sono mere ombre in paragone ai temuti Lord Vampiri, gli immortali servitori di Vlad sono comunque tra le più potenti creature a Mordheim. Molti servono gli immortali conti di Sylvania, ma altri si sono affezionati alla città, diventando indipendenti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	4	4	4	4	2	5	2	8

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

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6^u dal Vampiro possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Paura: il Vampiro è un terrificante Nonmorto e causa *paura*.

Psicologia: i Vampiri non seguono le regole sulla Psicologia (quale la paura) e non fuggono mai.

Immune ai veleni: i Vampiri non subiscono gli effetti dei veleni.

Immune al dolore: considera i risultati di "stordito" come fossero "atterrato".



0-1 Necromante

35 Corone d'oro

I Necromanti sono maghi malvagi che studiano le corrotte arti della Necromanzia. Molti sono accolti e servitori di Vlad von Carstein, ed accompagnano gli agenti del loro padrone nella Città dei Dannati. Altri invece vengono reclutati tra i maghi e gli stregoni che si nascondono dai vari agenti di Sigmar e sono fuggiti a Mordheim per evitare le persecuzioni.

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

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

REGOLE SPECIALI

Mago: il Necromante è un mago e può lanciare incantesimi Necromantici. Vedi la sezione Magia.

0-3 Reietti

20 Corone d'oro

I Reietti sono i più miserabili sopravvissuti alla distruzione di Mordheim. Sono individui deformati e disperati, evitati perfino dagli altri uomini e donne che ancora vivono nelle rovine e nelle catacombe della città.



I Vampiri spesso reclutano i Reietti e li trattano con sorprendente gentilezza. Di conseguenza, i Reietti sono spesso fanaticamente leali ai loro padroni Nonmorti e farebbero qualunque cosa per proteggerli e servirli.

I Reietti sono molto utili in quanto possono andare ad acquistare equipaggiamenti, armi e rifornimenti negli insediamenti vicino a Mordheim, che spesso non accettano di buon grado i Necromanti, o dove i Vampiri potrebbero incontrare i sospettosi Cacciatori di Streghe. Possono inoltre avere funzioni di comando durante il giorno, quando il Vampiro deve riposare nella bara.

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

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



Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



Zombi

15 Corone d'oro

Gli Zombi sono i Nonmorti più comuni: creature animate dal volere del Necromante.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	0	3	3	1	1	1	5

Armi/Armature: nessuna.

REGOLE SPECIALI

Paura: gli Zombi sono terrificanti Nonmorti e causano *paura*.

Non possono correre: gli Zombi sono lenti e non possono correre (ma possono caricare normalmente).

Psicologia: gli Zombi non seguono le regole sulla Psicologia (quale la paura) e non fuggono mai.

Immune ai veleni: gli Zombi non subiscono gli effetti dei veleni.

Immune al dolore: considera i risultati di "stordito" come fossero "atterrato".

Senza cervello: gli Zombi non guadagnano esperienza e non imparano dai propri errori. Cosa ti aspettavi?

Ghoul

40 Corone d'oro

I Ghoul sono i discendenti di uomini insani e malvagi che mangiarono la carne dei morti. Quando nel Vecchio Mondo giunsero i terribili tempi delle privazioni e della carestia, i più depravati e disperati iniziarono a banchettare con i corpi dei morti per sopravvivere.

Spinti da un indicibile desiderio di carne umana, queste creature abbandonarono la propria umanità e iniziarono a vivere nei cimiteri, nelle tombe e nelle cripte, scavando alla ricerca dei corpi in decomposizione appena sepolti e consumando la fredda carne con denti ed artigli.

La distruzione di Mordheim attrasse molti clan di Ghoul dal nord, i quali ora vivono permanentemente nelle cripte e nei cimiteri della città in rovina.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	2	3	4	1	3	2	5

Armi/Armature: combattono sempre con artigli e fauci, non possono portare armi o armature.

REGOLE SPECIALI

Paura: i Ghoul sono creature orrende che causano *paura*.

0-5 Lupi Neri

50 Corone d'oro

I Lupi Neri sono creature Nonmorte, corpi animati di lupi giganti che vivono sulla Catena dei Confini del Mondo. Il loro ululato porta la paura nei cuori dei guerrieri più coraggiosi o dei più spietati mercenari Nani. Si aggirano per le strade di Mordheim come ombre e molti uomini sono morti con le fredde fauci di un Lupo Nero intorno al collo.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
9	3	0	4	3	1	2	1	4

Armi/Armature: nessuna.

REGOLE SPECIALI

Carica travolgente: i Lupi Neri travolgono gli avversari in carica. Combattono con 2 Attacchi al posto di 1 durante il turno di carica.

Paura: i Lupi Neri sono terrificanti Nonmorti e causano *paura*.

Non possono correre: i Lupi Neri sono lenti e non possono correre (ma possono caricare normalmente).

Psicologia: i Lupi Neri non seguono le regole sulla Psicologia (quale la paura) e non fuggono mai.

Immune ai veleni: i Lupi Neri non subiscono gli effetti dei veleni.

Immune al dolore: considera i risultati di "stordito" come fossero "atterrato".

Senza cervello: i Lupi Neri non guadagnano esperienza e non imparano dai propri errori.





Skaven



A loro insaputa, per migliaia di anni gli uomini hanno condiviso il mondo con una razza mai vista prima. C'erano sempre stati segni, per chi era interessato a notarli: una guizzante ombra nera, un grido inumano nelle fogne, forme sfuggenti in fondo alla cantina. Per tutti questi anni tali creature hanno agito in segreto, scavando sotto il mondo degli uomini, minando le sue grandi città, infiltrandosi nelle cantine e nelle fogne, creando un vasto labirinto di tunnel e covi che raggiunge ogni luogo. Queste creature si autodefiniscono Skaven e sono uomini-ratto, abomini mutanti di un'antica epoca di Chaos.

Senza dubbio un giorno gli Skaven saranno pronti per emergere dai tunnel e portare

guerra all'umanità. Per secoli si sono accontentati di saccheggiarne le rovine, di portare pestilenze nelle città e di spandere contagi sulle terre. Erano contenti di osservare ed aspettare, ma ora tutto è improvvisamente cambiato. Ora la distruzione di Mordheim ha creato nuove opportunità nella segreta guerra contro l'umanità.

Sin dai tempi più antichi gli Skaven hanno attraversato il mondo in cerca delle pietre del potere che gli uomini, nella loro ignoranza, chiamano malapietra, ma che gli Skaven conoscono da sempre come mutapietra, pietra nera o pietra dei veggenti. Fu proprio rosicchiando queste pietre che, in epoche remote, i surmolotti iniziarono il lento processo di mutazione che li trasformò in Skaven. La mutapietra è letteralmente nel loro sangue, in quanto se ne cibano e la usano per lanciare i propri incantesimi. Negli ultimi tempi la ricerca di malapietra è stata difficile e lunga, in quanto stava diventando sempre più rara, ma ora ne è apparsa una nuova ed abbondante sorgente: un'oscura benedizione dai cieli!

Per gli Skaven del Clan Eshin, questo è un momento particolarmente opportuno per un tale evento, infatti, se l'Impero è diviso, anche gli Skaven non sono uniti. Nel mondo sotterraneo, clan combattono altri clan, ognuno cercando di controllare il Consiglio dei Tredici che governa l'intera razza Skaven. Il segreto di Mordheim non è ancora stato rivelato a tutti i clan, altrimenti la Città dei Dannati sarebbe già stata travolta dagli uomini-ratto. Il Signore della Guerra del Clan Eshin è attento a proteggere il segreto e solo per questo motivo non ha inviato le proprie sciamanti armate a conquistare Mordheim. Invece, ha ordinato a piccole bande di guerrieri Skaven di uscire dai tunnel segreti sotto la città, raccogliere la malapietra e riportarla al covo del clan.

Gli Skaven del Clan Eshin sono perfettamente adatti a tale compito. Maestri nell'arte della morte silenziosa, esperti nell'uso dei veleni ed addestrati ai mille segreti degli assassini. Sin dalla nascita i guerrieri Skaven praticano le arti marziali nei templi del Ratto Cornuto, il loro orribile ed affamato dio.

Non vi è alcuno, tra gli uomini-ratto, che sia più adatto a raccogliere i tesori di Mordheim, ma devono essere silenziosi, veloci ed efficienti. Se mai i clan rivali scoprissero il segreto di Mordheim, non centinaia, non migliaia, ma milioni di milioni di Skaven si contenderebbero la malapietra nella Città dei Dannati.



Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata agli Skaven:

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Spada	10 co
Flagello	15 co
Lancia	10 co
Alabarda	10 co
Lame del pianto	50 co
Artigli da combattimento	35 co

Armi da tiro

Fionda	2 co
Shuriken	15 co
Cerbottana	30 co
Pistola Skaven	35 co
	(70 co la coppia)

Armature

Armatura leggera	20 co
Brocchiere	5 co
Elmo	10 co

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DELLA TRUPPA

Questa lista è riservata alla Truppa

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Randello	3 co
Spada	10 co
Lancia	10 co

Armi da tiro

Fionda	2 co
--------------	------

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

Sceita di guerrieri

Una banda di Skaven deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 20 modelli.

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



Stregone Eshin: la banda può includere uno Stregone Eshin.

Skaven Nero: la banda può includere fino a due Skaven Neri.

Skaven della Notte: la banda può includere fino a due Skaven della Notte.

Guerrieri Eshin: la banda può includere un qualsiasi numero di Guerrieri Eshin.

Ratti Giganti: la banda può includere un qualsiasi numero di Ratti Giganti.

Rattorco: la banda può includere un Rattorco.

Esperienza iniziale

Il **Mastro Assassino** inizia con 20 punti esperienza.

Gli Skaven Neri e gli Stregoni iniziano con 8 punti esperienza.

Gli Skaven della Notte iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Armi speciali

Questo equipaggiamento è disponibile solo per gli Skaven, nessun altro può acquistarlo. Vedi la sezione Mercato per le regole sugli oggetti rari.

Cerbottana

25 Corone d'oro

Disponibilità: rara 7 (solo Skaven)

La cerbottana è un corto tubo vuoto che può essere usato per tirare dardi avvelenati. Anche se i dardi sono troppo piccoli per causare un danno serio, il veleno impiegato dagli Skaven può causare dolori atroci ed eventualmente la morte.

L'altro vantaggio della cerbottana è di essere silenziosa e un tiratore ben nascosto può tirare i dardi senza venire scoperto.

Gittata: 8^u; **Forza:** 1;

Regole speciali: +1 TA, veleno, silenziosa

REGOLE SPECIALI

Veleno: i dardi tirati con la cerbottana sono intinti in un veleno molto simile al Loto Nero (se ottieni un risultato di 6 sul tiro per colpire, la vittima è automaticamente ferita). La cerbottana **non** può causare colpi critici.

+1 al TA: un modello ferito da un dardo di cerbottana beneficia di un bonus di +1 al proprio TA e di un TA di 6+ nel caso non abbia armature.

Silenziosa: uno Skaven armato di cerbottana può tirare quando è *nascosto* senza rivelare la propria posizione. Il bersaglio può effettuare un test di Iniziativa per cercare di vedere lo Skaven. Se il test ha successo, lo Skaven non sarà più *nascosto*.

Pistola Skaven

35 Corone d'oro (70 co per la coppia)

Disponibilità: rara 11 (solo Skaven)

Le pistole Skaven sono armi terrificanti, testimonianza del folle genio degli ingegneri del Clan Skryre. Le pistole Skaven sparano munizioni di mutapietra magicamente alterata in modo che le ferite siano dolorosissime e causino spesso infezioni.

Gittata: 8^u; **Forza:** 5;

Regole speciali: -3 TA, ricarica, corpo a corpo

REGOLE SPECIALI

-3 al TA: un modello ferito subisce una penalità di -3 al TA

Ricarica: ricaricare la pistola richiede l'intero turno, quindi il modello può sparare una volta ogni due turni

Corpo a corpo: può essere usata in corpo a corpo come le normali pistole, vedi le regole a pagina 47.

Artigli da combattimento

35 Corone d'oro per la coppia

Disponibilità: rara 7 (solo Skaven)

Le arti marziali praticate dal Clan Eshin richiedono l'impiego di molte armi inusuali. Le più famose sono gli artigli da combattimento: affilate lame metalliche attaccate al dorso delle mani dei guerrieri Skaven. Solo un esperto può usarle con efficacia, ma un adepto del Clan Eshin è un temibile avversario quando è equipaggiato con queste armi.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** -;

Regole speciali: coppia, scalare, parata, ingombrante

REGOLE SPECIALI

Coppia: gli artigli vengono usati in coppia, uno per mano. Un guerriero armato di artigli guadagna +1 A.

Scalare: uno Skaven armato di artigli beneficia di un bonus di +1 all'Iniziativa quando effettua i test per scalare.

Parata: uno Skaven armato di artigli può tentare di parare i colpi e ripetere una volta il tiro, esattamente come i modelli equipaggiati con spada e brocchiere.

Ingombrante: uno Skaven armato di artigli non può usare nessun'altra arma.

Lame del pianto

50 Corone d'oro per la coppia

Disponibilità: rara 9 (solo Skaven)

Gli adepti del Clan Eshin usano armi chiamate lame del pianto, letali spade costruite con un'anima in mutapietra. Le lame del pianto trasudano in continuazione un mortale veleno corrosivo.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** -;

Regole speciali: coppia, parata, veleno

REGOLE SPECIALI

Coppia: le lame del pianto vengono usate in coppia. Un guerriero armato di lame del pianto guadagna +1 A.

Veleno: le lame del pianto sono intrise di veleno Loto Nero (vedi la sezione equipaggiamenti). Non è possibile applicare altri veleni alle lame del pianto.

Parata: uno Skaven armato di lame del pianto può tentare di parare i colpi esattamente come un modello armato di spade

Tabella delle abilità

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciali
Mastro Assassino	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Skaven Nero	✓	✓		✓	✓	✓
Stregone Eshin			✓		✓	✓
Skaven della Notte	✓	✓				✓

Abilità speciali

Gli Skaven possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard.

Fame Nera

Lo Skaven può lasciare libero sfogo alla Fame Nera, la furia omicida che gli dona forza e velocità innaturali, ma che può distruggerlo da dentro. All'inizio di un tuo turno puoi dichiarare che l'Eroe Skaven sta usando questa capacità. L'Eroe guadagna +1 Attacco e +D3^{ui} al valore base di Movimento, ma subirà D3 colpi a Fo3 alla fine del tuo turno, senza TA concessi.

Coda prensile

Lo Skaven può impugnare uno scudo, pugnale o una spada con la coda. Il modello guadagna +1 Attacco o un bonus di +1 al TA.

Scalatore

Lo Skaven non deve effettuare test di Iniziativa quando cerca di scalare muri o altre superfici.

Infiltratore

Uno Skaven con questa abilità viene sempre schierato sul tavolo quando entrambi i giocatori hanno finito di schierare e può essere posizionato in qualunque punto del tavolo, che sia fuori vista dai modelli nemici e ad almeno 12^{ui} di distanza da essi.

Se entrambi i giocatori hanno modelli che possono infiltrare, tirate un D6 per determinare chi li schiera per primo.

Arte della morte silenziosa

Lo Skaven ha pazientemente imparato la mortale arte del combattimento a mani nude, come viene insegnata dai sacerdoti nei templi del Cathay. In corpo a corpo, lo Skaven può combattere a mani nude senza penalità, conterà anzi come se avesse due armi (+1 Attacco). Inoltre, un Eroe con questa abilità infliggerà colpi critici con un tiro per ferire di 5-6, invece di 6. Questa abilità può essere usata in congiunzione con gli artigli da combattimento (+2 Attacchi).





Eroi



1 Mastro Assassino

60 Corone d'oro

Il Signore della Guerra del Clan Eshin ha inviato gli Assassini a cercare la preziosa mutapietra. Avere successo significa procreare, accumulare ricchezze ed una migliore posizione sociale all'interno del clan. Fallire, al contrario, è meglio non pensarci...

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	4	4	4	3	1	5	1	7

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

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6^{ui} dall'Assassino possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Killer perfetto: i colpi sferrati dall'Assassino conferiscono sempre una penalità aggiuntiva di -1 ai TA (siano essi causati in corpo a corpo o nel tiro).



0-2 Skaven Nero

40 Corone d'oro

Gli Skaven Neri sono i guerrieri più potenti del Clan Eshin: killer con la pelliccia nera, addestrati alle arti marziali del clan. In Mordheim eccellono nel tendere agguati e nell'assassinare gli uomini.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	4	3	4	3	1	5	1	6

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

0-1 Stregone Eshin

45 Corone d'oro

Gli stregoni del Clan Eshin sono alchimisti che forgiavano le lame incantate degli Assassini. Anche se il loro potere è minimo in paragone a quello degli Ingegneri del Clan Skryre o dei potenti Grigi Veggenti, le loro stregonerie sono comunque efficaci.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
5	3	3	3	3	1	4	1	6

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

REGOLE SPECIALI

Mago: lo Stregone Eshin è un mago e può usare gli incantesimi del Ratto Cornuto. Vedi la sezione Magia.

0-2 Skaven della Notte

20 Corone d'oro

Gli Skaven della Notte sono giovani apprendisti del Clan Eshin. Recentemente iniziati ai segreti del clan, sopperiscono alla loro mancanza di conoscenze con ambizione ed energia.

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

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



Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



Guerrieri

20 Corone d'oro

Sono i Guerrieri comuni del Clan Eshin. I più forti di essi vengono iniziati ai segreti del clan ed iniziano l'addestramento per diventare Assassini, i più temuti guerrieri delle bande di Skaven. Tutti i Guerrieri del Clan Eshin sognano di diventare, un giorno, Assassini.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
5	3	3	3	3	1	4	1	5

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

Ratti Giganti

15 Corone d'oro

I Ratti Giganti sono creazioni del corrotto genio Skaven, mostruosità mutate delle dimensioni di cani. Combattono al fianco degli Skaven, travolgendo i nemici con il peso del numero.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	2	0	3	3	1	4	1	4

Armi/Armature: nessuna.

REGOLE SPECIALI

Animali: sono animali e di conseguenza non guadagnano esperienza.

0-1 Rattorco

210 Corone d'oro

Questi orribili mostri sono molto richiesti come guardie del corpo degli Skaven importanti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	3	3	5	5	3	4	3	4

Armi/Armature: fauci, artigli e brutalità!

REGOLE SPECIALI


Paura: il Rattorco causa *paura*.

Stupidità: il Rattorco è soggetto alle regole sulla *stupidità*, a meno che non vi sia un Eroe Skaven entro 6^{ul}.

Animale: il Rattorco non guadagna esperienza.

Grossa creatura: il Rattorco è una creatura enorme ed è quindi un bersaglio facile per gli arcieri. Qualsiasi modello può tirare al Rattorco, anche se non è il bersaglio più vicino.





Fosco e limaccioso, il fiume gorgogliava pigramente sotto il ponte di pietra. Mentre Marius guardava giù dal muretto sgretolato, il pallido e gonfio corpo di una qualche bestia mutante affiorò brevemente, per poi scomparire di nuovo nelle profondità delle acque.


“La nostra ricerca è quasi finita, Hensel” disse il Cacciatore di Streghe, indicando i magazzini in rovina ed i moli crollati sulla riva lontana. “Le voci dicono che l’Immondo ed i suoi servitori Nonmorti vivono qui, vicino al rancido cuore del Caos.” Guardò verso il miasma che usciva a spirali dal sito d’impatto della pietra divina. Vapori verdognoli tingevano la nebbia che stagnava nei vicoli e penetrava gli scheletri degli edifici crollati. Qui la devastazione aveva raggiunto il proprio apice e, mentre raggiungevano il centro dell’ampio ponte, poterono osservare le molte centinaia di metri di città che erano state appiattite dalla colossale detonazione seguita alla caduta della cometa. Alle proprie spalle, sentirono giungere una serie di urla disperate.

“Qualcuno è nei guai. Dovremmo tornare indietro per aiutarlo” suggerì Hensel, guardandosi alle spalle.

“Nessuna distrazione, ora” replicò Marius, con gli occhi fissi sull’obiettivo. Mentre le urla agonizzanti continuavano in un terrificante crescendo, Marius guardò indietro per un secondo, prima di continuare il cammino sul ponte. “Ho fatto così tante cose che non avrei mai immaginato, tutte nel nome di Sigmar. Ho saccheggiato le rovine, ho levato la mia spada contro altri uomini. Benedetto Sigmar, ho perfino venduto quella maledetta malapetra per poter ingaggiare più uomini. Nulla potrà fermarmi ora!”

Appena entrarono nel porto, una strana cantilena riempì l’aria. Heinrich, che era in esplorazione, lanciò un grido strozzato e giunse correndo attraverso la nebbia. Gli occhi colmi di terrore, inciampò, cadendo in ginocchio. Dietro di lui, delle forme giunsero dalla nebbia. Avanzando inesorabili, strascicando verso di loro, giunse un gruppo di tre Zombi, trascinando attraverso la nebbia i propri corpi putrefatti con i loro vuoti occhi fissi sugli uomini.

La pelle degli Zombi, lacerata e strappata, pendeva senza carne, formando pieghe intorno alle ossa. Lo stomaco di una delle creature Nonmorte era esploso e gli organi interni pendevano dalle lacerazioni, colando fluidi malatici. La testa di un altro era stata spaccata, la pelle pendeva dal cranio, rivelando le ossa frantumate all’interno. La puzza delle carcasse in decomposizione veniva trasportata dalla brezza, e lo scricchiolio di ossa e tendini rinsecchiti poteva essere sentito intervallato al freddo rantolo di morte che usciva dalle labbra senza vita degli Zombi.



Un ululato infernale riecheggiò nell’aria ed ombre canine con gli occhi brillanti di un rosso bagliore si rivelarono alle spalle della compagnia.

Mentre la compagnia di umani indietreggiava di fronte agli Zombi, i Lupi Neri iniziarono a circondarla, guidati dal loro istinto di cacciatori anche oltre il velo della morte. Bassi ringhi e rantoli uscirono dalle fauci sbavanti mentre si avvicinavano, le loro pellicce arruffate brillavano di una luce innaturale. Per un momento la compagnia rimase pietrificata dalla paura, poi un dardo di balestra fendette l’aria e si conficcò nel petto del lupo più vicino. La bestia cadde all’indietro, ma si rialzò subito dopo, afferrando l’asta del dardo con le fauci e strappandosela dal petto con una torsione del muso.

Come se si fosse spezzato un incantesimo, i mercenari entrarono in azione. Heinrich era impegnato a riarmare la balestra, mentre Hensel e Lapzig balzarono verso gli Zombi, le armi levate per l’attacco. Marius estrasse una pistola dalla fondina e la puntò verso lo Zombi più vicino. Il suo dito premette il grilletto e la nebbia fu squarciata da un lampo. La palla di piombo centrò l’occhio del bersaglio ed esplose dall’altra parte del cranio putrefatto, sparpagliandone il cervello sulla strada. La creatura cadde su un ginocchio e guardò Marius con l’occhio rimastogli. Il Cacciatore di Streghe non lesse né emozioni né pensieri in quello sguardo, ma solamente remissività ai voleri del padrone. Puntando la propria seconda pistola al morto vivente, ne distrusse un ginocchio, facendolo crollare nelle fetide pozzanghere che costellavano la strada.

Mentre si guardava intorno per accertarsi del progredire della battaglia, Marius notò altri movimenti in un vicolo secondario. Impugnando strettamente il proprio coltellaccio, si tuffò nella nebbia, trovandosi faccia a faccia con uno dei servitori dell’Immondo. All’inizio Marius pensò fosse un altro Zombi: la pelle era ricoperta di vesciche e bolle, e gli occhi erano giallognoli e umidi. Ma il Cacciatore di Streghe notò un barlume di intelligenza negli occhi dell’avversario, che lanciò un grido da umano mentre sollevava un grezzo randello. Marius evitò facilmente il fendente impacciato ed affondò la propria lama fino all’elsa nello stomaco della creatura. Artigli spezzati cercarono di afferrarli il collo ed il viso, prima che l’uomo cadesse finalmente morto, esalando l’ultimo respiro dalle labbra con un sibilo.

Estraendo il coltellaccio, Marius indietreggiò e ruotò il corpo di lato. Sentiva un senso di trionfo, presto avrebbe ucciso l’Immondo ed avrebbe potuto lasciare questo miserabile luogo pieno di squallore e follia ai pazzi ed agli sciocchi che già vi abitavano.



Collezionare una banda

Mordheim è piena di tesori e ricchezze per coloro i quali siano sufficientemente coraggiosi o violenti da andarseli a prendere. Per impossessarti del bottino hai bisogno di una banda. Se possiedi la scatola base del gioco, i modelli inclusi ti permetteranno di assemblare velocemente una banda di Mercenari o Skaven.

Questa sezione del libro ti mostrerà tutti gli interessanti metodi per assemblare e dipingere i

tuoi modelli, con la speranza di fornirti delle buone idee per la tua banda. quando dovrai assemblare i tuoi modelli, e ti fornisce moltissime opportunità di esprimere le tue abilità pittoriche e modellistiche.

tuoi modelli, con la speranza di fornirti delle buone idee per la tua banda.

Scegliere i guerrieri

Ogni banda ha un carattere distintivo e le vie per decidere quale scegliere sono molte. Alcuni preferiscono collezionare la banda che meglio si adatta al loro stile di gioco, mentre altri sono più interessati alla bellezza delle miniature. Prima di scegliere, leggi le regole, il background e guarda i modelli in questa sezione. La Lista delle Bande ti dice quali armi ed armature potrai avere, cosa molto utile



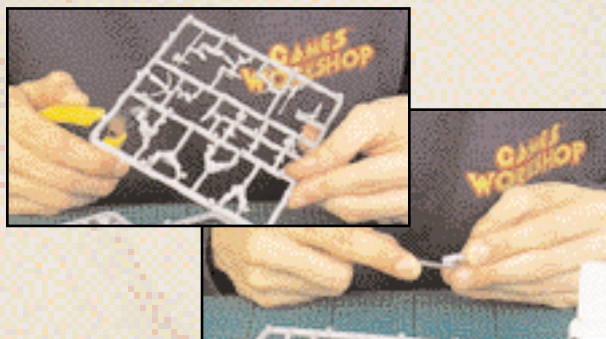
Mercenari



Bande di Mercenari e Skaven si affrontano tra le rovine.

Dipingere la banda

Dipingere le miniature Citadel è una sfida che promette una grande ricompensa. Le seguenti pagine ti illustrano tutto ciò che ti serve sapere per dipingere.



Preparazione

Per iniziare avrai bisogno di colla per assemblare i modelli. Prima di incollare le varie parti, dovrai rimuoverle dai supporti in plastica con un coltellino da modellismo o un paio di tronchesine. Le miniature in plastica possono avere linee di fusione che dovrai rimuovere con una lima od un coltellino. Vale la pena passare del tempo preparando le miniature in quanto il risultato finale sarà decisamente migliore.

La base

Prima di iniziare a dipingere dovrai stendere una base di colore sui tuoi modelli per poterli dipingere meglio. Se vuoi che i modelli risaltino con colori brillanti, usa il bianco come colore di base, ma se preferisci che risultino invece scuri e tetri, applica una base nera. Il modo più veloce e semplice per applicare una base è utilizzando un colore spray.



Mercenari di Marienburg

Truccetto: diluisci i colori

Se applichi i colori prelevandoli direttamente dalle boccette, rischi che coprano dei particolari. È quindi una buona idea diluire i colori con un po' d'acqua. Se la prima mano di colore non risulta coprente, aspetta che sia asciutta e stendi una seconda mano.

Alcuni pittori preferiscono diluire i colori con un inchiostro di colore adeguato, ad esempio il Red Ink per il Blood Red.



Alle due miniature in alto è stata applicata una base nera, quindi sono state dipinte con colori scuri. Al Mercenario sulla destra è stata applicata una base bianca, che si adatta al vivace, luminoso schema di colori.

Da dove iniziare

Le bande di Mordheim sono costituite da guerrieri giunti in città in cerca di ricchezze e fama, ecco perché la tua banda di guerrieri raffazzonati probabilmente non avrà un'uniforme. Non sei obbligato a dipingere i modelli allo stesso modo, ma è addirittura meglio variare lo schema di ogni modello. Ad esempio, potresti iniziare dipingendo di rosso i pantaloni del primo modello, la tunica del secondo, il cappello del terzo, ecc. Quindi dipingi di blu la tunica del primo modello, i pantaloni del secondo, e così via.

In questo modo tutti i modelli avranno i colori della tua banda, ma non avranno un'uniforme. Un ottimo esempio di questa tecnica è la banda di Marienburg mostrata a sinistra. Quello che sembra essere un complesso schema di colori è in realtà la ripetizione degli stessi tre colori.





Questi pantaloni sono stati ombreggiati e poi lustrati, partendo dal Vomit Brown fino allo Skull White.

passarvi sopra una tonalità più chiara dello stesso colore ottenuta mischiandolo con lo Skull White. Assicurati di lasciare il colore scuro nei recessi della

Ombreggiature

Molti pittori aggiungono profondità alle miniature ombreggiandole. Un modo per ombreggiare è dipingere l'area prescelta con un colore scuro, quale il Vomit Brown nel caso di un viso, per poi

Trucchetto: lavatura al sapone

A volte gli inchiostri possono formare delle macchie quando asciugano, ma se aggiungi una goccia di detergente per piatti, ciò non accadrà.

miniatura. Un altro metodo è quello di stendere una lavatura sul colore scelto con un inchiostro di una tonalità più scura dello stesso colore, quale il Chestnut Ink sul Vermin Fur oppure il Flesh Ink sul Bronzed Flesh. L'inchiostro fluirà nei recessi della miniatura ombreggiandola.

Lustrature

Oltre ad ombreggiare i recessi, puoi lustrare le parti in rilievo del modello per farne risaltare i dettagli. Ottenuta una tonalità più chiara del colore che vuoi lustrare, applicala sulle parti in rilievo. Un altro modo per lustrare è utilizzare la tecnica del pennello asciutto, descritta in seguito.



Questo viso è stato dipinto con del Bronzed Flesh ed ombreggiato con del Flesh Ink, quindi è stato applicato del Bleached Bone con la tecnica del pennello asciutto. Potresti anche provare a lustrare le parti in rilievo quali il naso, le guance ed il mento.



Questo manto di pelliccia è stato dipinto con Snakebite Leather ed ombreggiato con Chestnut Ink, è stato poi aggiunto del Vomit Brown a pennello asciutto.

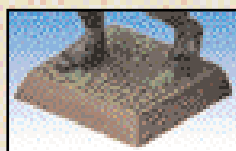
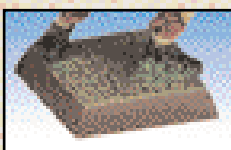
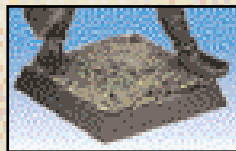
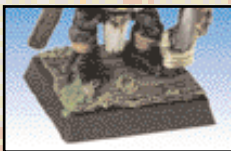
Pennello asciutto

Un modo veloce per dipingere le parti in rilievo o rugose quali pellicce, capelli o barba è di usare la tecnica del pennello asciutto (drybrush). Intingi il pennello in un colore leggermente più chiaro di quello che vuoi lustrare ed asciugalo su un panno. Quando sul pennello è rimasto poco colore, passalo con mano leggera "spazzolando" la parte da dipingere. Il colore rimasto sul pennello si depositerà sulle parti in rilievo, lasciando nei recessi il colore più scuro. Più volte passerai il pennello, più chiaro diventerà il modello. Puoi dipingere in questo modo anche armature, armi, vestiti, visi e mani.



Basetta

Se dipingi tutte le basette della tua banda allo stesso modo, essa sembrerà più uniforme sul campo. Il modo più semplice di completare una basetta è dipingendola di un colore adatto, quale Vermin Fur, Shadow Grey o Chaos Black. Ricorda però che la basetta sarà più bella se cercherai di simulare il terreno su cui i guerrieri si stanno muovendo.



Incollare della sabbia sulla basetta è il modo più semplice, ma, per Mordheim, pietre e pavimentazioni saranno ancora più appropriate. Potresti usare dello stucco per fare le rocce, della plasticard modellata (disponibile nei negozi di modellismo) o carta da parati. Dipingi con il pennello asciutto per completare la basetta. Infine, perché non aggiungere dei particolari quali erbetta sintetica, ghiaia, ratti, teschi, ecc?



Dettagli

Le ultime parti da dipingere sono le armi, le cinture, le corazze e gli equipaggiamenti quali lanterne e corde. È meglio dipingere le cinture e le giberne con un colore scuro quale il Bestial Brown o il Chaos Black. Alternativamente potresti dipingerle con un colore contrastante. Le tinte

metalliche quali il Mithril Silver ed il Boltgun Metal risaltano meglio se dipinte su base nera. Gli oggetti metallici assumeranno un aspetto vetusto se vi stenderai sopra una mano di Brown Ink. Lumeggia infine con Boltgun Metal, Chainmail o Mithril Silver per conferire un effetto tagliente alle lame.

Sporcizia e sudiciume

Le battaglie in Mordheim vengono spesso combattute in edifici sporchi e bruciati oppure in strade fangose, quindi la maggior parte dei guerrieri dovrebbe essere coperta di fango, polvere e sporcizia. Ciò significa che



Per fare risaltare le parti metalliche di questi Skaven, sono state dipinte con Boltgun Metal su una base di Chaos Black. I denti degli shuriken sono stati lumeggiati con il Chainmail ed è stata data una mano di Brown Ink per conferire un aspetto vetusto.

non hai bisogno di dipingere in modo troppo preciso, qualche piccola sbavatura potrà aiutare! Usa il Vermin Fur o il Bestial Brown per dipingere macchie e schizzi di fango sugli stivali e sui piedi.



Scegliere i colori

Se osservi i modelli mostrati in queste pagine, ti verranno di sicuro molte idee. Sentiti libero di accostare i colori come meglio preferisci. Inoltre, siccome hai solo pochi modelli da dipingere, potrai sbizzarrirti sui dettagli! Fai molti esperimenti, prova e riprova, e, soprattutto, divertiti!



Fanatici



Sorelle Sigmarite



Modellare e modificare

In Mordheim non ci saranno due guerrieri uguali, ciò ti offre una grande opportunità di personalizzare la tua banda aggiungendo alle tue miniature pugnali, borse ed altri equipaggiamenti.



Armi ed equipaggiamenti addizionali possono essere aggiunti alle miniature con l'evolversi della banda. È una buona idea dipingerli prima di incollarli.

Dave Andrews ha sostituito la lama della spada con un tondino di metallo per farne un fioretto.

Mark Bedford ha creato la fiamma della torcia dal ciuffo di capelli di un Orchetto in plastica.



Le modifiche di Richard Baker per una banda di Posseduti.



Per Mordheim puoi usare qualsiasi miniatura della gamma di Warhammer.



Alcuni guerrieri continuano a combattere nonostante le ferite più gravi. Alcune miniature hanno la benda sull'occhio, ma potresti aggiungere altre brutte ferite.



Cacciatori di Streghe di Dave Andrews.



Zombi di Mark Bedford.

Il campo

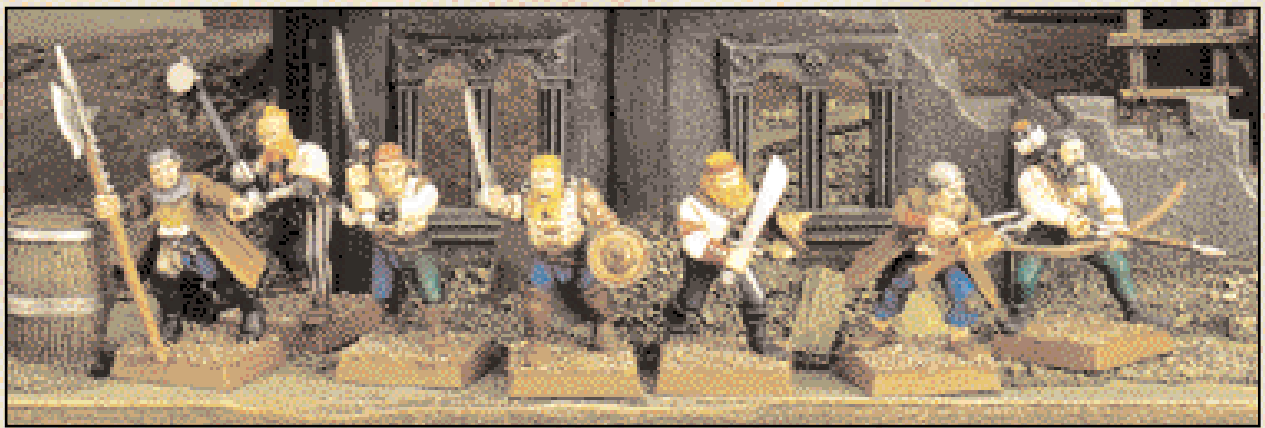
Quando avrai finito di dipingere la tua banda sarà ora di combattere! Ricorda però che le battaglie non avvengono all'aperto, ma dovrai costruire un'ambientazione urbana.

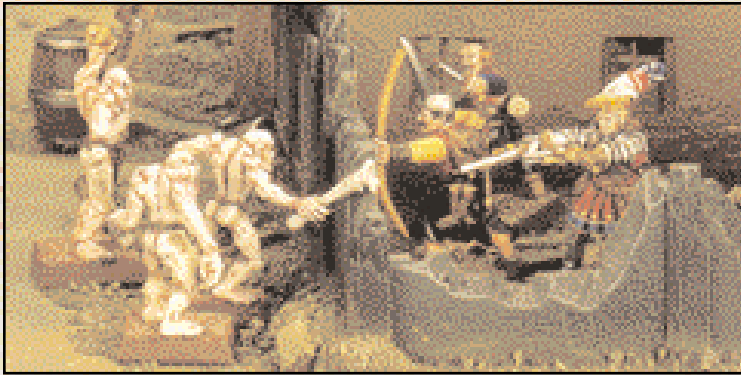
Un foglio di carta nera o un panno saranno un'ottima superficie di gioco, ma potresti anche costruire un campo di battaglia più realistico. Se possiedi la scatola base di Mordheim, avrai già a disposizione alcuni edifici e potrai sempre riutilizzare la maggior parte degli edifici di Warhammer e di Warhammer 40'000. In queste pagine troverai alcune idee su come assemblare la tua città di Mordheim, dai barili, ai secchi, alle strade della città.

Mentre giochi le battaglie di Mordheim, scoprirai come meglio sfruttare il terreno. Gli edifici alti sono ottime postazioni per i guerrieri con armi da tiro e possono anche essere utilizzati per saltare sui nemici!

Scoprirai presto quali tattiche meglio si adattino alla tua banda. Se il nemico ha molte armi da tiro, proteggi i tuoi modelli più preziosi dietro quelli sacrificabili. D'altra parte, se la tua banda ha una buona potenza di fuoco, ripiega se affronti guerrieri troppo forti in corpo a corpo. Usare la magia al massimo è importante: pianifica sempre i tuoi incantesimi in anticipo ed assicurati che il bersaglio sia entro la gittata.









La banda



Mercenari di Marienburg



Banda del Reikland



Una banda di Marienburg combatte i Nonmorti



Banda di Middenheim



Gladiatore

Michael Perry ha modificato questa banda di Kisleviti. In gioco usa le regole di Middenheim.



Banda di Marienburg modificata da Alan Perry



Banda di Cacciatori di Streghe



Sorelle Sigmarite



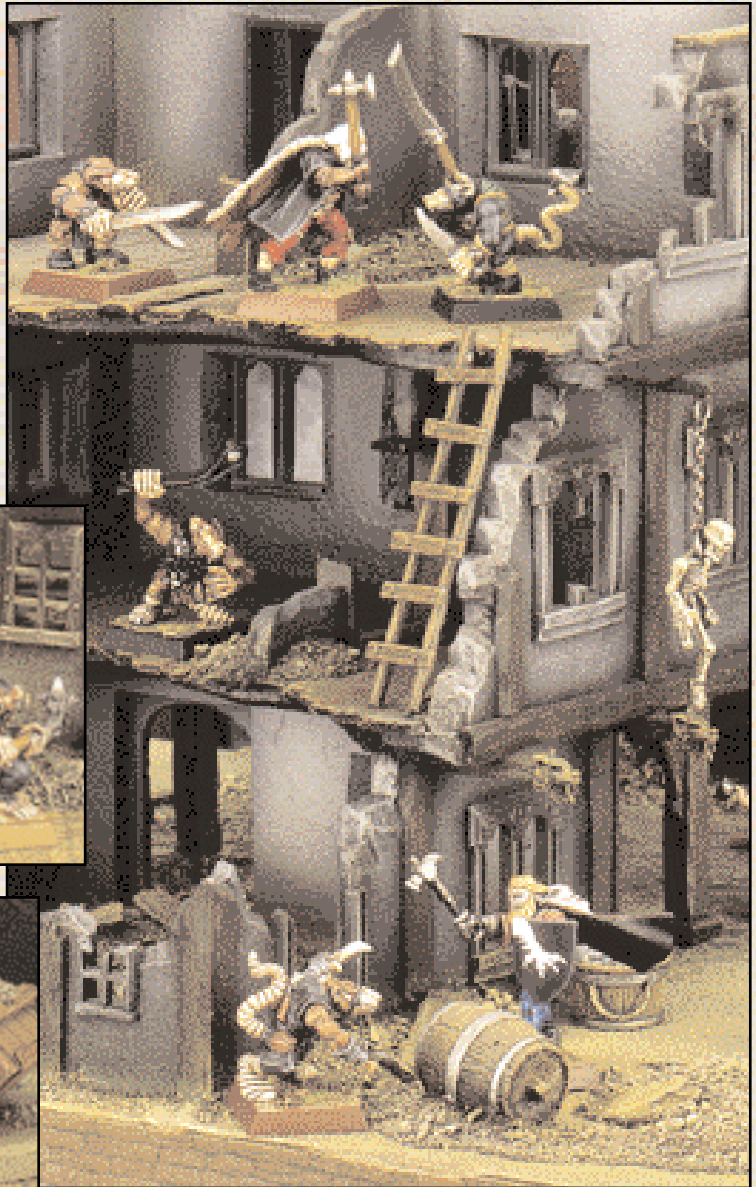
Cacciatori di Streghe






I Nonmorti tendono un'imboscata ad una banda di Middenheim





Skaven cercatori di mutapietra





“Siamo vicini, molto vicini...” sussurrò Marius fra sé e sé. Poteva quasi sentire la presenza del Necromante, non lontano, ma nascosto alla vista.

“Teneteli lontani!” ordinò. “Rintracerò quell’essere traviato e lo ucciderò, mettendo fine ai sacrileghi incantesimi che legano queste creature al nostro mondo.”


Infilandosi in un vicolo, Marius si guardò alle spalle. Vide Hensel battersi con uno Zombi, parando gli artigli del nonmorto con violenti colpi della sua fida alabarda. Da un lato un Grande Lupo Nero, i cui occhi brillavano con innaturale vigore, banchettava con il corpo di uno dei mercenari, strappando brandelli di carne con le zanne aguzze come pugnali. Lapzig decapitò uno Zombi con la sua spada e per un istante il corpo della creatura si mantenne eretto, come se potesse continuare a combattere. Un guizzo di oscurità sbuffò dal suo collo ed il nonmorto crollò a terra, mentre la magia che lo aveva animato si disperdeva nella nebbia. Marius rivolse nuovamente le sue attenzioni verso Hensel, il quale giaceva a terra sovrastato dallo Zombi che gli stava azzannando il collo. Hensel combatteva ancora debolmente, cercando di respingere la creatura. Le cose si stavano mettendo male per i difensori dell’umanità

Senza porre tempo in mezzo Marius avanzò, acuendo ogni senso per individuare il Necromante, quel diavolo fatto uomo noto come l’Immondo. I suoi occhi sondarono gli edifici diroccati, le sue orecchie cercarono il proferire di un incantesimo rivelatore mentre ispirava profondamente, tentando di sentire il fetido odore della malapietra e della polvere tombale. Poteva ancora udire le urla di guerra dei suoi uomini, il cozzare delle lame alcune vie più in là, le eco eteree del combattimento, distorte dalla foschia incipiente, rimbalzare sui muri diroccati. Scavalcando una pila di macerie, Marius vide della polvere cadere in un foro dietro le rocce. Spostando alcuni macigni, scoprì un tunnel estendersi in lontananza al di sotto dei propri piedi.

“Le leggendarie catacombe...” sussurrò, estraendo la lanterna dal suo zaino ed accendendola rapidamente con abili colpi della pietra focaia.

Calandosi con prudenza nel foro, Marius si ritrovò in un basso cunicolo, puntellato qua e là da opere in muratura. Un rigagnolo d’acqua scorreva al centro del corridoio, prova di come il tunnel facesse parte delle fognature di Mordheim. Oscurando per un istante la lanterna, Marius scrutò in ogni direzione, cercando di capire quale via dovesse prendere. Credette di scorgere un pallido bagliore alla sua destra e si incamminò in quella direzione.

Marius seguì la fognatura per quella che sembrò un’eternità, ma, proseguendo, il pallido bagliore crebbe di intensità, fino a diventare il riverberare di fiamme tremolanti riflesso sulle curve pareti del



tunnel. Oltrepassando un’arcata, il Cacciatore di Streghe giunse al di sotto di un’alta volta dove parecchi cunicoli fognari si incontravano. Numerosi bracieri erano sparsi nella caverna e Marius lasciò cadere la sua lanterna quando vide una figura ammantellata mostrargli la schiena.

“Immondo!” ruggì Marius. “Il tuo destino si compie!” La figura girò su se stessa ed occhi cisposi incontrarono lo sguardo del Cacciatore di Streghe mentre sguainava la sua sciabola e correva verso il Necromante. L’oscuro stregone sogghignò e, pronunciando una parola di potere, nere saette di energia si liberarono dai suoi occhi. Marius si tuffò di lato e si rialzò nuovamente.

Il Necromante lasciò cadere a terra l’enorme tomo che stava reggendo, senza dubbio il suo malefico grimorio. L’Immondo estrasse una lunga lama da duello e assunse una ben studiata posizione di scherma.

“Il mio destino?” urlò con voce stridula. “Cosa ne sai tu del destino?”

“Il tuo malvagio potere non mi spaventa, villano!” Marius sputò a terra, effettuando un affondo con la sua sciabola che venne facilmente parato dal Necromante.

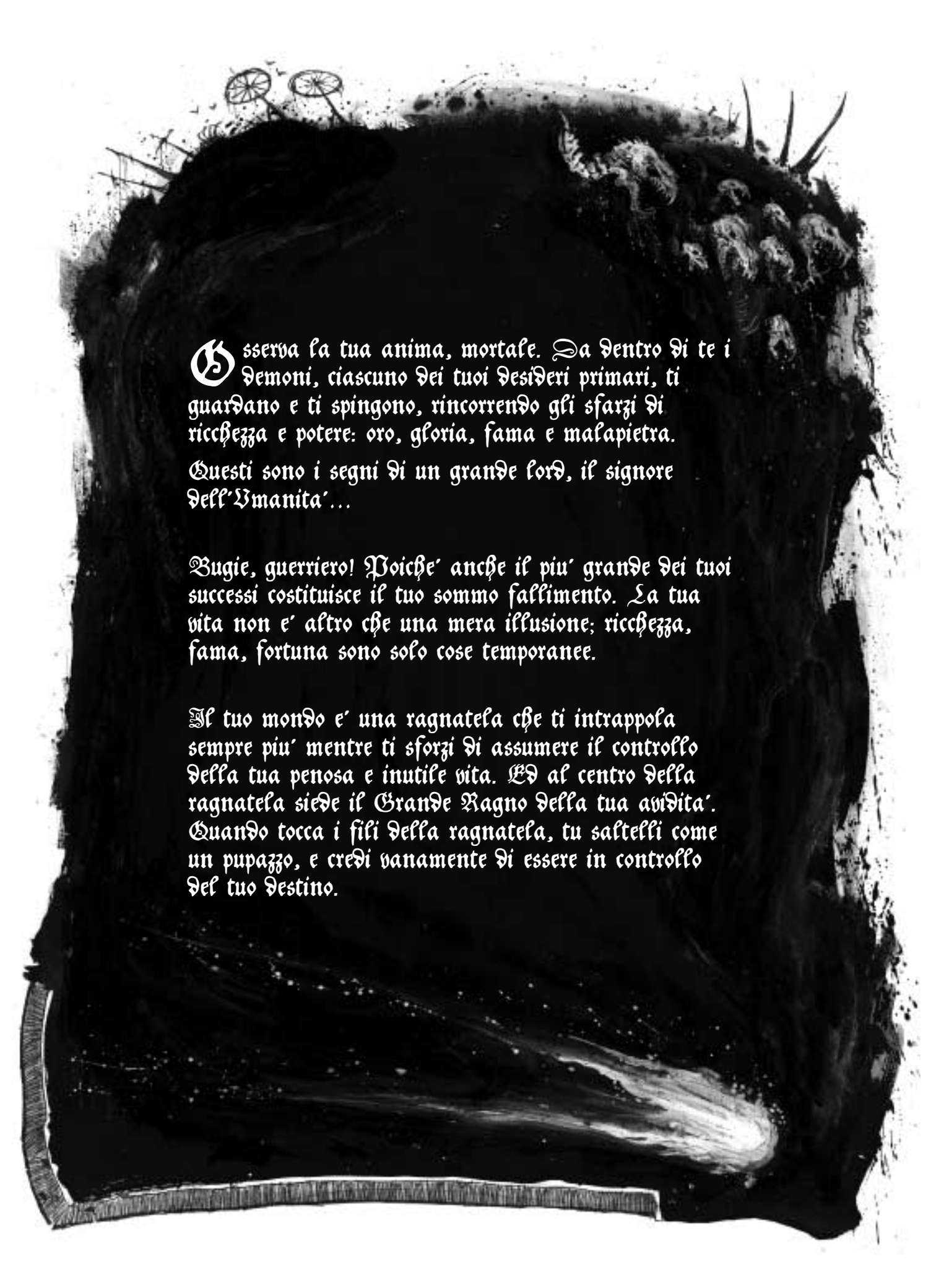
“Potere? Sì, c’è molto potere qua. Mi ha portato qui. Ha portato te qui. Il Caos ha preso Mordheim per farla sua, siamo tutti suoi servitori adesso.” Il Necromante rise in modo stridulo, ondeggiando la punta della sua lama sottile proprio di fronte alla faccia del Cacciatore di Streghe.

“Mai!” urlò Marius, attaccando il Necromante alle gambe solo per scoprire la lama dello stregone bloccare la sua.

“Sei già stato preso nella rete. Hai camminato lungo il sentiero delle tenebre, non puoi tornare indietro. Pensa a ciò che hai fatto e dimmi che sei migliore di me. A quali abissi non ti sei abbassato nella tua ricerca? La mia magia può darti l’immortalità, pensa a tutte le opere buone che potresti fare se non dovessi morire di vecchiaia?” il Necromante lo aggirò lentamente, tracciando con il suo fioretto un otto di fronte a Marius.

Con un sordo ruggito, Marius compì un ampio arco con la sciabola, superando con la sua lama più pesante il leggero fioretto ed affondandola nel collo del nemico. Sbottando sangue dalle labbra, il Necromante collassò al suolo.

Marius si abbassò e raccolse il grimorio. Fece una smorfia di derisione, pensare che lui fosse corrotto era assolutamente ridicolo. Diede un’occhiata alla pagina in cui il libro era aperto. Si intitolava “Come scappare dalla morsa della morte.” Senza capire appieno cosa stesse facendo, Marius iniziò a leggere.



Gsserva la tua anima, mortale. Da dentro di te i demoni, ciascuno dei tuoi desideri primari, ti guardano e ti spingono, rincorrendo gli sfarzi di ricchezza e potere: oro, gloria, fama e malapietra. Questi sono i segni di un grande lord, il signore dell'Umanita'...

Bugie, guerriero! Poiche' anche il piu' grande dei tuoi successi costituisce il tuo sommo fallimento. La tua vita non e' altro che una mera illusione; ricchezza, fama, fortuna sono solo cose temporanee.

Il tuo mondo e' una ragnatela che ti intrappola sempre piu' mentre ti sforzi di assumere il controllo della tua penosa e inutile vita. Ed al centro della ragnatela siede il Grande Ragno della tua avidita'. Quando tocca i fili della ragnatela, tu saltelli come un pupazzo, e credi vanamente di essere in controllo del tuo destino.





Campagne

Le bande che si dirigono alla Città dei Dannati provengono da tutto il Vecchio Mondo.

Appartengono a diverse razze ed hanno scopi diversi, ma alla fine devono tutte affrontare i pericoli degli oscuri vicoli e delle vie contorte ed esposte ai venti di Mordheim.

Sebbene sia molto divertente giocare battaglie singole, parte della sfida di Mordheim è trasformare la tua banda in una forza in grado di farsi rispettare. La campagna consente alla tua banda di guadagnare esperienza e nuove abilità, oltre all'opportunità di assoldare altri guerrieri con l'aumentare di fama e fortune.

iniziare una campagna

Per iniziare una campagna avrai bisogno di almeno due giocatori, preferibilmente tre o più. I giocatori possono avere più di una banda, ma la maggior parte delle persone preferiscono gestirne una sola alla volta, dato che questo consente loro di destinare maggiore attenzione alla pittura, all'assemblaggio ed allo sviluppo di uno stile di gioco per la loro banda preferita.

Puoi iniziare una campagna non appena due giocatori hanno reclutato le rispettive bande. Nuovi giocatori possono aggiungersi in ogni momento ad una campagna già avviata. Anche se le nuove bande avranno meno esperienza, potranno apprendere presto nuove abilità e combattere contro altre bande più potenti consentirà loro di progredire più velocemente.



giocare una campagna

Per iniziare la campagna, i due giocatori scelgono uno degli scenari da giocare (vedi la sezione Scenari). Alla fine della partita i giocatori determinano quanta esperienza abbiano guadagnato i loro guerrieri e quanta malapietra abbiano raccolto le bande, prima di ritornare ai loro accampamenti per prepararsi a giocare lo scenario successivo.

L'Esperienza viene espressa in Punti Esperienza che Eroi e Truppa ricevono per essere sopravvissuti ad ogni scontro. Questo argomento viene trattato più avanti nella sezione Esperienza. Quando un Eroe od un gruppo di Truppa hanno sufficienti Punti Esperienza, ricevono un *avanzamento*. Un avanzamento può migliorare il profilo delle caratteristiche di un guerriero, aumentandone i valori di AC, AB, Fo, ecc, o può far guadagnare un'abilità speciale come *Colpo Letale* o *Acrobata*.

Dopo ogni partita i guerrieri raccolgono la malapietra. Questa viene registrata sulla scheda della banda e può essere in seguito venduta in cambio di oro od utilizzata per commerciare, ecc. Puoi infatti reclutare altri guerrieri o acquistare altre armi dai mercanti. Tutto questo viene spiegato più avanti nelle sezioni Profitto e Mercato.

valore della banda

Ogni banda possiede un *valore della banda*: più è alto questo valore, migliore è la banda. Il valore della banda è semplicemente il suo numero di guerrieri moltiplicato per 5, a cui si aggiungono i Punti Esperienza accumulati da **ogni** membro.

Le grosse creature come i Rattorchi valgono 20 punti a cui si aggiungono i Punti Esperienza guadagnati.

Il valore della banda cambia dopo ogni partita, dato che i guerrieri sopravvissuti guadagneranno nuovi Punti Esperienza, altri guerrieri potrebbero essere stati uccisi, altri ancora aggiunti, ecc. Si spera che il valore della tua banda cresca, testimoniando il tuo aumentato potere!

sequenza post-partita

Al termine della battaglia, entrambi i giocatori seguono questa sequenza. Non sei obbligato a fare tutto subito (cerca di completare le prime tre fasi subito dopo la battaglia: puoi volere posporre ulteriori acquisti), ma ogni tiro di dado deve essere osservato da entrambi i giocatori o da una terzo giocatore neutrale.

- 1 **Ferite.** Determina la natura delle ferite per ogni guerriero che sia *fuori combattimento* al termine della partita. Vedi Ferite Gravi, a pagina 118.
- 2 **Distribuisci l'esperienza.** Eroi e gruppi di Truppa guadagnano esperienza per essere sopravvissuti alla battaglia. Vedi le sezioni Esperienza e Scenari per i dettagli.
- 3 **Tira sulla Tabella d'Esplorazione.** Vedi la sezione Profitto per i dettagli.
- 4 **Reclutare nuovi guerrieri.** Aggiungi nuovi uomini alla tua banda e acquista nuovo equipaggiamento come descritto nella sezione Mercato.
- 5 **Aggiorna il valore della tua banda.** Adesso sei pronto per tornare a combattere.

sciogliere la banda

Puoi sciogliere la tua vecchia banda alla fine di ogni partita e ricominciare con una nuova. Tutti i guerrieri della prima banda ed ogni equipaggiamento o bonus che avessero acquisito sono persi. Puoi anche eliminare un guerriero della tua banda in un qualsiasi momento.

morte di un guerriero

Quando un guerriero viene ucciso (Eroe o Truppa) tutte le sue armi e l'equipaggiamento vengono persi. Questo è molto importante che sia chiaro fin dall'inizio. Non è possibile ridistribuire le armi o l'equipaggiamento di un guerriero, una volta che questi sia morto.

morte del comandante

Se il Comandante della banda viene ucciso, l'Eroe con il valore di Disciplina più alto prende il comando. Guadagna quindi l'abilità Comandante (sebbene debba continuare ad usare la sua lista delle abilità originale) e può usare la lista d'equipaggiamento del Comandante. Se esiste più di un Eroe in grado di assumere il comando, il guerriero con più Punti Esperienza diviene comandante. In caso di parità, tira un D6 per decidere il

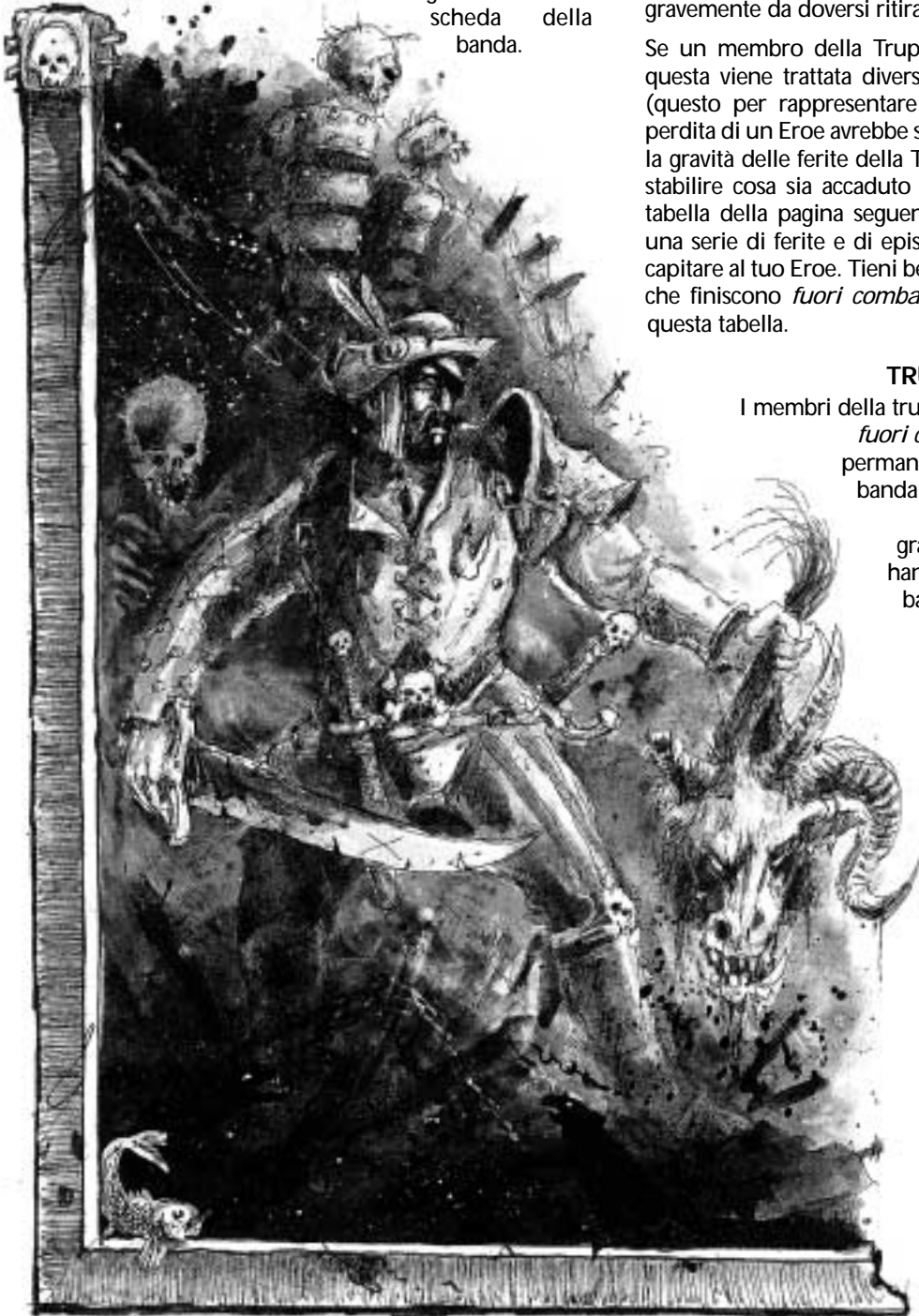
nuovo Comandante. Nota che **non** puoi arruolare un nuovo Comandante per la tua banda.

Nel caso delle bande di Nonmorti, la morte del Vampiro significa che il Necromante della banda deve prendere il comando. **Puoi** acquistare un Vampiro dopo la partita successiva. Se la banda non include un Necromante, gli incantesimi che mantengono insieme i morti senza pace svaniscono, e la banda collassa in un mucchio di ossa.



acquistare nuovi equipaggiamenti fra una partita e l'altra

Come spiegato nella sezione Mercato, i guerrieri possono acquistare nuove armi ed equipaggiamenti utilizzando il tesoro della banda. I guerrieri possono anche scambiarsi l'equipaggiamento fra di loro. In alternativa, i vecchi equipaggiamenti possono essere messi da parte per essere usati più avanti. Armi ed armature acquistate, scambiate o prelevate dal deposito della tua banda, non possono comunque essere diversi da quelli indicati, per ciascun tipo di guerriero, nella lista della banda. Registra tutti i cambiamenti d'equipaggiamento dei guerrieri sulla scheda della banda.



ferite gravi

Durante la partita alcuni guerrieri possono finire *fuori combattimento* ed essere rimossi dal gioco. Sul momento non importa se siano morti, svenuti, feriti o stiano semplicemente fingendo: in termini di gioco non sono più in grado di combattere e questo è tutto ciò che conta.

Quando giochi una campagna diventa davvero importante sapere cosa accade ai guerrieri finiti *fuori combattimento*! Potrebbero recuperare completamente ed essere pronti a combattere la battaglia successiva, oppure potrebbero avere subito delle ferite. Al peggio potrebbero essere morti, o rimanere feriti così gravemente da doversi ritirare.

Se un membro della Truppa subisce una ferita grave, questa viene trattata diversamente dal caso di un Eroe (questo per rappresentare gli effetti più gravi, che la perdita di un Eroe avrebbe sulla tua banda). Determinare la gravità delle ferite della Truppa è molto semplice. Per stabilire cosa sia accaduto al tuo Eroe devi tirare sulla tabella della pagina seguente. La tabella contiene tutta una serie di ferite e di episodi occasionali che possono capitare al tuo Eroe. Tieni bene in mente che solo gli Eroi che finiscono *fuori combattimento* devono a tirare su questa tabella.

TRUPPE CON FERITE GRAVI

I membri della truppa che finiscano la battaglia *fuori combattimento*, sono rimossi permanentemente dalla scheda della banda con un risultato di 1-2 su un D6. Essi hanno subito ferite gravissime, sono morti, oppure hanno deciso di abbandonare la banda. Con un risultato di 3-6, possono combattere normalmente nella battaglia successiva.

EROI CON FERITE GRAVI

Dopo una battaglia alcuni dei tuoi Eroi possono finire *fuori combattimento*. Dovrai determinare l'entità delle ferite prima della partita successiva.

Per utilizzare la Tabella delle Ferite Gravi degli Eroi, tira 2D6. Il primo dado rappresenta le "decine" ed il secondo le "unità", quindi un risultato di 1 e 5 sarà 15, un risultato di 3 e 6 sarà 36, ecc. Questo genere di tiro viene comunemente detto "tiro D66".

Tabella delle Ferite Gravi Degli Eroi (tiro D66)

11-15 MORTO

Il guerriero è morto ed il suo corpo viene abbandonato negli oscuri vicoli di Mordheim, per non essere mai più ritrovato. Tutte le armi ed equipaggiamenti posseduti vengono persi. Rimuovilo dalla scheda della banda.

16-21 FERITE MULTIPLE

Il guerriero non è morto, ma ha subito numerose ferite. Tira D6 volte su questa tabella. In caso di risultato "Morto", "Catturato" ed ulteriori "Ferite Multiple" ripeti il tiro.

22 FERITA ALLA GAMBA

La gamba del guerriero è spezzata. D'ora in avanti subisce una penalità di -1 al valore di Movimento.

23 FERITA AL BRACCIO

Tira 1D6: 1 = Grave ferita al braccio. Il braccio deve essere amputato. D'ora innanzi il guerriero può usare solo un'arma ad una mano. 2-6 = Ferita leggera. Il guerriero non può partecipare alla prossima partita.

24 PAZZIA

Tira un D6. Con un risultato di 1-3, il guerriero diventa affetto da *stupidità*; con un risultato di 4-6, il guerriero diventa soggetto a *furia*. Entrambi i risultati sono permanenti (vedi la sezione Psicologia per i dettagli).

25 GAMBA SPAPPOLATA

Tira 1D6: 1 = Il guerriero non può più correre anche se può continuare a caricare. 2-6 = Il guerriero non può partecipare alla prossima partita.

26 FERITA AL PETTO

Il guerriero è stato gravemente ferito al petto. Riesce a riprendersi, ma resta indebolito dalla ferita. La sua Resistenza viene ridotta di 1.

31 GUERCIO

Il guerriero sopravvive, ma resta cieco da un occhio: determina a caso quale. Un Eroe che perda un occhio avrà la sua Abilità Balistica ridotta di 1. Se il guerriero, successivamente, perde l'uso anche dell'altro occhio, si dovrà ritirare dalla banda.

32 VECCHIA FERITA DI GUERRA

Il guerriero sopravvive, ma devi tirare 1D6 all'inizio di ogni partita: con un risultato di 1, la ferita gli impedirà di combattere.

33 NEVRASTENICO

Il sistema nervoso del guerriero viene danneggiato. La sua Iniziativa viene permanentemente ridotta di 1.

34 FERITA ALLA MANO

La mano del guerriero è gravemente ferita. La sua Abilità di Combattimento viene permanentemente ridotta di 1.

35 FERITA PROFONDA

Il guerriero ha subito una profonda ferita e non può partecipare alle prossime D3 partite, essendo in convalescenza. Durante la convalescenza non può fare assolutamente nulla.

36 DERUBATO

Il guerriero riesce a fuggire, ma tutte le sue armi, armature ed equipaggiamenti sono persi.

41-55 GUARIGIONE COMPLETA

Il guerriero è semplicemente svenuto od ha subito una ferita leggera da cui si riprende completamente.

56 ACERRIMO NEMICO

Il guerriero recupera la completa efficienza fisica, ma rimane segnato psicologicamente dall'esperienza. D'ora innanzi *odierà* (tira 1D6):

D6 Risultato

1-3 L'individuo che gli ha causato la ferita. Se è stato un membro della Truppa a causarla, odia il Comandante nemico.

4 Il Comandante della banda che gli ha causato la ferita.

5 L'intera banda del guerriero che gli ha causato la ferita.

6 Tutte le bande del medesimo tipo.

61 CATTURATO

Il guerriero riprende conoscenza e si ritrova prigioniero dell'altra banda.

Può essere riscattato ad un prezzo determinato da chi lo ha catturato o scambiato per un membro dell'altra banda che sia a sua volta prigioniero.

I prigionieri possono essere venduti ai mercanti di schiavi per D6x5 Corone d'oro.

I Nonmorti possono uccidere il loro prigioniero e guadagnare un nuovo Zombi.

I Posseduti possono sacrificare il prigioniero. In questo caso il comandante della banda guadagnerà 1 Punto Esperienza.

I prigionieri che vengono scambiati o riscattati mantengono tutte le loro armi, armatura ed equipaggiamento; se i prigionieri vengono venduti, uccisi o trasformati in Zombi, il loro armamento, ecc., rimane nelle mani della banda rivale.

62-63 TEMPRATO

Il guerriero sopravvive e diviene *avvezzo* agli orrori di Mordheim. D'ora innanzi è immune alla *paura*.

64 CICATRICI ORRENDE

D'ora innanzi il guerriero *causa paura*.

65 VENDUTO ALLE ARENE

Il guerriero si sveglia nelle famigerate arene di combattimento di Covo Tagliagole e deve combattere contro un Gladiatore. Vedi la sezione Avventurieri per le regole complete sui Gladiatori.

Determina a caso chi dei due effettui la carica e risolve il combattimento normalmente. Se il guerriero perde, determina se sia morto o ferito (cioè, un tiro D66 da 11 a 35). Se non è morto, viene buttato fuori dall'arena senza armi ed armatura e può riunirsi alla banda.

Se il guerriero vince guadagna 50 co ed è libero di ricongiungersi alla sua banda con tutte le sue armi ed equipaggiamenti.

66 ANCORA VIVO!

Il guerriero sopravvive contro ogni possibilità e si riunisce alla propria banda, guadagnando 1 Punto Esperienza.



Esperienza

Partecipando alle battaglie, i guerrieri che sopravvivono diventano più esperti e migliorano le proprie abilità di combattenti. Nella campagna questo viene rappresentato dai *Punti Esperienza*.

I guerrieri guadagnano Punti Esperienza partecipando ad una battaglia. Quando un guerriero raggiunge i punti sufficienti, guadagna un *avanzamento*. Questo è rappresentato da un miglioramento delle proprie caratteristiche o da una nuova abilità. Guerrieri capaci di sopravvivere abbastanza a lungo possono progredire fino a diventare grandi Eroi, dotati di varie abilità che hanno acquistato durante la loro lunga e gloriosa carriera di combattenti.

Quando arruoli i guerrieri, alcuni di loro hanno già qualche esperienza. La lista delle bande specifica con quanti punti Esperienza i diversi guerrieri inizino. Registra sulla scheda della tua banda annerendo l'esatto numero di quadretti. Questa Esperienza non

provoca nessun avanzamento, ma rappresenta

l'esperienza che i guerrieri hanno accumulato prima della formazione della banda.



guadagnare esperienza

I Punti Esperienza che i guerrieri guadagnano dipendono dallo scenario. I diversi scenari hanno diversi obiettivi e, di conseguenza, i guerrieri possono guadagnare esperienza in modi leggermente differenti.

I Punti Esperienza guadagnati vengono sempre sommati al totale del guerriero al termine della partita, anche se è buona norma segnarsi i rivali che il tuo guerriero mette *fuori combattimento* durante la battaglia, dato che spesso questo influenza l'esperienza che questi andrà a guadagnare.

Se dai una scorsa agli scenari scoprirai che i guerrieri guadagnano sempre 1 Punto Esperienza per essere sopravvissuti alla battaglia. Questo avviene anche se sono rimasti feriti: l'importante è che riescano a vivere per combattere ancora!

La sezione Scenari specifica quanti Punti Esperienza si possano guadagnare per ogni scenario.

avanzamenti d'esperienza

Guadagnando Punti Esperienza i guerrieri possono effettuare i *tiri d'Avanzamento*. La scheda della banda mostra quanta Esperienza un Eroe od un gruppo di Truppa debbano accumulare prima di effettuare un tiro. Quando l'esperienza accumulata raggiunge un quadretto dal bordo spesso, il guerriero può effettuare un tiro d'Avanzamento. Il tiro(i) deve essere effettuato immediatamente dopo la partita in cui l'avanzamento è stato guadagnato, quando entrambi i giocatori possono assistervi. Nota che la Truppa guadagna Esperienza come gruppo e di conseguenza tutti i guerrieri di un gruppo ottengono lo stesso avanzamento.

sfavoriti

Quando una banda combatte contro una banda nemica dal valore più alto, i suoi guerrieri guadagnano dei Punti Esperienza extra, come mostrato nella tabella qui sotto. Più alto è il valore della banda rivale, maggiori sono i Punti Esperienza guadagnati dagli sfavoriti.

Differenza di valore fra le bande	Bonus Esperienza
0-50	Nessuno
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5



tiri D'avanzamento

Effettua questi tiri subito dopo la battaglia in modo che entrambi i giocatori possano assistervi. Tira 2D6 e consulta l'appropriata tabella qui sotto.

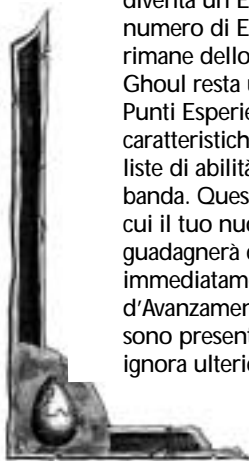
Eroi

- 2D6 Risultato**
- 2-5 Nuova abilità.** Consulta una delle tabelle d'abilità disponibili per l'Eroe e scegli un'abilità. Se è un mago, può scegliere di determinare casualmente un nuovo incantesimo, invece di un'abilità. Vedi la sezione Magia.
- 6 Miglioramento di una Caratteristica.**
Tira ancora: 1-3 = +1 Forza; 4-6 = +1 Attacco.
- 7 Miglioramento di una Caratteristica.**
Scegli fra +1 AC e +1 AB.
- 8 Miglioramento di una Caratteristica.**
Tira ancora: 1-3 = +1 Iniziativa;
4-6 = +1 Disciplina.
- 9 Miglioramento di una Caratteristica.**
Tira ancora: 1-3 = +1 Ferite;
4-6 = +1 Resistenza.
- 10-12 Nuova abilità.** Consulta una delle tabelle d'abilità disponibili per l'Eroe e scegli un'abilità. Se è un mago, può scegliere di determinare casualmente un nuovo incantesimo invece di un'abilità.

Truppa

La Truppa non aggiunge mai più di 1 punto a qualsiasi caratteristica iniziale. Se il tiro di dadi indica un incremento in una caratteristica che è già stata aumentata, tira ancora. Tutti i guerrieri del gruppo ottengono il medesimo avanzamento.

- 2D6 Risultato**
- 2-4 Avanzamento.** +1 Iniziativa.
- 5 Avanzamento.** +1 Forza.
- 6-7 Avanzamento.** Scegli fra +1 AC e +1 AB.
- 8 Avanzamento.** +1 Attacco.
- 9 Avanzamento.** +1 Disciplina.
- 10-12 Il ragazzo ha talento.** Un modello del gruppo diventa un Eroe. Se possiedi già il massimo numero di Eroi, tira ancora. Il nuovo Eroe rimane dello stesso tipo della Truppa (cioè, un Ghoul resta un Ghoul) e mantiene tutti i suoi Punti Esperienza ed i miglioramenti delle caratteristiche intatti. Puoi scegliere due delle liste di abilità disponibili per gli Eroi della tua banda. Queste costituiranno le liste di abilità da cui il tuo nuovo Eroe potrà scegliere quando guadagnerà delle nuove abilità. Può effettuare immediatamente un tiro sulla tabella d'Avanzamento degli Eroi. Se poi nel gruppo sono presenti altri guerrieri, tira ancora ed ignora ulteriori risultati di 10-12.



nuove abilità

Esistono molti tipi di abilità e ciascuna appartiene ad una propria lista. Non puoi scegliere la stessa abilità per un guerriero più di una volta. Le abilità disponibili per un Eroe sono determinate dalla banda cui appartiene e dal tipo di Eroe.

Per determinare una nuova abilità per l'Eroe, scegli la lista di abilità fra quelle disponibili, quindi decidi quale abilità fargli apprendere.

miglioramento delle caratteristiche

Per certi guerrieri, le caratteristiche non possono essere aumentate oltre il limite massimo indicato nei seguenti profili. Se una caratteristica è già al suo limite massimo, scegli la seconda opzione oppure ritira se puoi aumentare solo quella caratteristica. Se entrambe sono già al loro massimo, puoi aumentarne un'altra qualsiasi di 1. Nota che questo è l'unico modo per certe razze di raggiungere il limite massimo di Movimento. Ricorda che la Truppa può migliorare solo di +1 ogni caratteristica.

UMANI (Cacciatori di Streghe, Flagellanti, Mercenari, Reietti, Baccellieri, Maghi, Gladiatori, Magister, Anime Perdute, Mutanti, Cultisti, Preti Guerrieri, Fanatici, Sorelle Sigmarite, ecc.)

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Umano	4	6	6	4	4	3	6	4	9

ELFO (Elfo Ranger Avventuriero)

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Elfo	5	7	7	4	4	3	9	4	10

NANO (Sventratroll Avventuriero)

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Nano	3	7	6	4	5	3	5	4	10

UOMINIBESTIA

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Gor	4	7	6	4	5	4	6	4	9

POSSEDUTO

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Posseduto	6	8	0	6	6	4	7	5	10

VAMPIRO

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Vampiro	6	8	6	7	6	4	9	4	10

SKAVEN

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Skaven	6	6	6	4	4	3	7	4	7

GHOUL

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Ghoul	5	5	2	4	5	3	5	5	7

Liste Delle Abilita'

Le liste delle Abilita' sono usate per scegliere le abilita' guadagnate come avanzamenti. Il tuo guerriero ha a disposizione delle liste specifiche a seconda della banda di appartenenza e di che tipo di guerriero sia. Ogni descrizione delle bande include una lista delle abilita' disponibili per gli Eroi di quel particolare tipo di banda.

Tutte le bande hanno i loro punti di forza e di debolezza che si riflettono nelle abilita' loro disponibili. Per esempio, i Posseduti sono buoni combattenti, molto forti, ma non sono molto predisposti verso il sapere.

Alcune bande hanno accesso ad una lista di Abilita' Speciali, che viene chiaramente indicata nella loro descrizione.

abilita' Di corpo a corpo

Colpo Mirato. Il guerriero puo' portare i suoi colpi con assoluta precisione. Aggiungi un +1 ai tiri per determinare la natura delle ferite (cioe', *Atterrato*, *Stordito* e *Fuori Combattimento*), causate dal modello, in corpo a corpo.

Guerriero Esperto. Il guerriero e' in grado di affrontare piu' avversari alla volta. Se combatte contro piu' di un nemico per volta, guadagna un +1 Attacco in ogni fase di corpo a corpo. Inoltre, il guerriero e' immune al test "Tutto solo".

Maestro d'Armi. Un guerriero con questa abilita' e' in grado di utilizzare diverse armi. Puo' utilizzare qualsiasi arma da corpo a corpo in cui si imbatta, non solo quelle previste nella sua lista d'equipaggiamento.

Tempesta di Lame. Pochi possono competere con l'abilita' di questo guerriero. Combatte talmente bene da creare una tempesta di lame tutt'attorno a se'. In corpo a corpo il modello guadagna un +1 a tutti i tiri sulla tabella dei Colpi Critici.

Abile Spadaccino. Questo guerriero ha ricevuto una profonda istruzione nell'arte della scherma. Se sta usando una spada nella fase di corpo a corpo del turno in cui carica, puo' ripetere i tiri degli attacchi falliti.

Finta. Il guerriero ha un'abilita' naturale nello schivare i colpi in combattimento. Ogni volta che subisce una ferita nel corpo a corpo, puo' effettuare un tiro salvezza di 5+. Il tiro e' immutabile e viene effettuato dopo qualsiasi tiro armatura. Se il tiro ha successo la ferita e' stata evitata.

abilita' Di tiro

Tiro Rapido. Se l'unico movimento del guerriero nel turno e' stato quello di girarsi su se' stesso, puo' tirare due volte.

Pistolero. Il guerriero e' esperto nell'utilizzo di ogni genere di pistole. Se e' dotato di una coppia di pistole o di pistole da duello, puo' sparare due volte in ogni fase di tiro.

Occhio di Falco. La vista del guerriero e' straordinariamente acuta. Aggiunge +6^u alla gittata di ogni arma da tiro che stia utilizzando.

Esperto d'Armi. Il guerriero e' stato addestrato all'uso di alcune delle armi piu' insolite del mondo conosciuto. Puo' utilizzare qualsiasi arma da tiro in cui si imbatta, non solo quelle previste nella sua lista d'equipaggiamento.

Svelto. Il guerriero puo' muovere e sparare con armi che possono essere normalmente usate solo rimanendo stazionari. Nota che questa abilita' non puo' essere combinata con l'abilita' Tiro Rapido.

Tiratore Scelto. Il guerriero puo' sparare attraverso la fenditura piu' piccola senza che questo affligga la propria mira. Ignora tutte le modifiche per la copertura quando utilizza armi da tiro.

Cacciatore. Il guerriero e' un esperto nel ricaricare e preparare le proprie armi. Puo' tirare ogni turno, anche con armi che normalmente potrebbero farlo solo a turni alterni.

Lanciatore di Coltelli. Il guerriero e' un esperto senza rivali nel lancio dei coltelli e degli shuriken. Puo' lanciare un massimo di tre di queste armi nella sua fase di tiro e puo' dividere il proprio tiro fra tutti i bersagli entro gittata. Nota che questa abilita' non puo' essere combinata con l'abilita' Tiro Rapido.



abilità' di conoscenza

Gergo da Battaglia. Questa abilità può essere scelta solo da un Comandante. Il guerriero ha addestrato la sua banda a seguire alcuni brevi comandi urlati. Questo aumenta il raggio d'azione dell'abilità Comandante di 6^{ui}. Nota che i comandanti dei Nonmorti non possono usufruire di questa abilità.

Stregoneria. Questa abilità può essere scelta solo da Eroi in grado di lanciare incantesimi. Un guerriero con questa abilità guadagna un +1 al tiro per determinare se può lanciare un incantesimo con successo o no. Nota che le Sorelle Sigmarite ed i Preti Guerrieri non possono utilizzare questa abilità.

Trafficante. Un guerriero con questa abilità ha dei buoni contatti e conosce dove acquistare oggetti rari. Può aggiungere un +2 al tiro per determinare le sue possibilità di trovare questi oggetti (vedi la sezione *Mercato*).

Mercanteggiare. Il guerriero conosce tutti i trucchi del baratto e del mercanteggio. Può sottrarre 2D6 Corone d'oro dal prezzo di un singolo oggetto per ogni visita al Mercato (fino ad un prezzo minimo di 1).

Conoscenza Arcana. Cacciatori di Streghe, Sorelle Sigmarite e Preti Guerrieri non possono avere quest'abilità. Ogni guerriero con questa abilità può apprendere la Magia Minore se possiede un Tomo della Magia.

Cacciatore di Malapietra. Il guerriero possiede un'abilità innata per trovare pezzi di malapietra. Se un Eroe con questa abilità sta perlustrando le rovine nella fase di esplorazione, puoi ritirare un dado sulla tabella d'Esplorazione. Devi però accettare il secondo risultato.

Mago Guerriero. Quest'abilità può essere scelta solo da chi può lanciare incantesimi. I poteri mentali del mago gli permettono di lanciare incantesimi ed indossare armature.

abilità' di forza

Colpo Letale. Il guerriero sa come usare la propria forza per ottenere i massimi effetti ed ottiene un bonus di +1 alla Forza in corpo a corpo (pistole escluse). Dato che le armi da corpo a corpo utilizzano la Forza del guerriero, questo bonus viene applicato anche a queste armi.

Gladiatore. Dalla sua esperienza nelle arene dell'Impero il guerriero ha imparato a combattere in spazi angusti. È un esperto di questo tipo di combattimenti ed aggiunge un +1 alla sua AC ed un +1 ai suoi Attacchi quando combatte all'interno di edifici o rovine.

Coriaceo. Il guerriero è ricoperto di cicatrici di guerra. Sottrai un -1 alla Forza a tutti gli attacchi diretti contro di lui in corpo a corpo. Questo malus non viene considerato per i modificatori al Tiro Armatura.

Spaventoso. Il fisico e la reputazione del guerriero sono tali che il modello causa *paura* ai modelli avversari.

Forzuto. Il guerriero è capace di grandi prove di forza. Può usare armi a due mani senza subire la penalità di dover attaccare per ultimo. Determina l'ordine di combattimento come per tutte le altre armi.

Carica Inarrestabile. Quando carica, è praticamente impossibile da fermare. Aggiungi un +1 alla sua Abilità di Combattimento nel turno in cui carica.

abilità' di velocità

Balzo. Il guerriero può effettuare un balzo di D6^{ui} nella fase di movimento in aggiunta al suo normale movimento. Può muovere e balzare, correre e balzare, o caricare e balzare, ma può fare un solo balzo per turno.

Con questa abilità il guerriero può saltare oltre modelli di dimensioni umane, nemici inclusi, ed ostacoli alti fino ad 1^{ui}, senza penalità alcuna.

Il balzo può essere utilizzato anche per saltare oltre un baratro, ma in questo caso devi chiaramente specificare che il guerriero intende compiere il salto prima di tirare il dado per determinare la distanza del salto. Se non riesce a coprire la distanza del baratro, finisce per cadervi dentro (vedi pagina 28).

Sprint. Il guerriero può triplicare il proprio movimento quando corre o carica, invece di raddoppiarlo.

Acrobata. Il guerriero è un agile ginnasta. Può cadere o saltare fin da un'altezza di 12^{ui} senza subire danni se passa un singolo test di Iniziativa e può ripetere i tiri per gli Agguati dall'Alto falliti. Può effettuare un Agguato dall'Alto da un'altezza massima di 6^{ui}.

Riflessi Fulminei. Diversamente dalla norma, dove chi carica attacca sempre per primo, se il guerriero viene caricato, l'ordine di combattimento viene determinato dall'Iniziativa.

Rialzarsi. Il guerriero può recuperare la posizione eretta in un attimo, tornando in piedi immediatamente se è stato *atterrato*. Il guerriero può ignorare i risultati *atterrato* quando si stabiliscono le ferite, a meno che non risulti *atterrato* in seguito ad un tiro effettuato con successo dovuto all'elmo.

Schivata. Un guerriero con questa abilità è svelto e veloce come un lampo. Può evitare ogni colpo subito da armi da tiro con un risultato di 5+ su un D6. Nota che questo tiro viene effettuato subito dopo che il modello viene colpito, ma **prima** di tirare per ferire.

Scalatore. Un guerriero con questa abilità può scalare facilmente anche il muro più alto. Può arrampicarsi verso l'alto o verso il basso per un'altezza uguale al doppio del suo normale movimento, senza dover effettuare nessun test di Iniziativa.



È un Tempo Oscuro.

La grandezza degli Imperatori è divenuta polvere, la loro corona è perduta e la loro gloria dimenticata.

La promessa di un'era di pace e prosperità è annegata nel sangue.

Questo è il vostro tempo poiché le rovine di Nordheim nascondono un premio al di là di ogni immaginazione: pietre che hanno il potere di esaudire tutti i vostri desideri.

Pero' attenti ai vostri nemici.

Avete timore dei Posseduti, le Bestie Infernali che si aggirano nella notte.

Guardatevi dai coltelli degli uomini ratto, gli Skaven del Sottosuolo.

Temete i corpi che deambulano come viventi: gli esecrabili Vampiri e i loro servi disgustosi.

Questa è Nordheim, la Città dei Dannati. Questa è la dimora di tutte le vostre speranze. State attenti o si potrebbe tramutare nella vostra tomba.



Scenari



Scenari

Sequenza pre-partita

Sebbene tu possa semplicemente decidere, in accordo con il tuo avversario, quale scenario giocare, molti giocatori preferiscono tirare a caso per determinare lo scenario. Per fare ciò ti basterà seguire questa sequenza prima della partita.

- 1 Il giocatore con il valore della banda più basso tira 2D6, sommandoli, sulla tabella degli scenari per determinare quale scenario verrà giocato. In uno scenario in cui vi sia un attaccante ed un difensore, lo stesso giocatore deciderà chi essere dei due.
- 2 Tirate per i guerrieri che hanno vecchie ferite di guerra per vedere se partecipano al combattimento o no.
- 3 Sistemate quindi gli elementi scenografici e le bande in accordo con quanto descritto nelle regole dello scenario specifico. Più edifici ci sono meglio è, quindi potete sistemare tutti gli elementi scenografici che volete.



tabella degli scenari

2D6	Risultato
2	Il giocatore con il valore della banda più basso decide quale scenario giocare.
3	Scenario 5 - Combattimento in strada.
4	Scenario 7 - Tesoro nascosto.
5	Scenario 3 - A caccia di malapietra.
6	Scenario 8 - Occupazione.
7	Scenario 2 - Scaramuccia.
8	Scenario 4 - Breccia.
9	Scenario 9 - Attacco a sorpresa.
10	Scenario 6 - Incontro casuale
11	Scenario 1 - Difendi il bottino.
12	Il giocatore con il valore della banda più basso decide quale scenario giocare.



Scenario 1: Difendi il bottino

Capita spesso che una banda rinventa un edificio con un mucchio di malapietra od altri tesori all'interno, solo per poi essere sfidata da un'altra banda per il possesso del bottino. Tutto ciò porta automaticamente ad uno scontro, poiché difficilmente la banda desidererà abbandonare facilmente quel tesoro...

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm. Il primo edificio dovrà essere posizionato al centro del tavolo e il suo possesso costituirà l'obiettivo dello scenario.

bande

La banda con il minor numero di guerrieri diventa automaticamente il difensore. Se il numero dei guerrieri è uguale per entrambe, tirate un dado per decidere.

Il difensore schiera per primo all'interno o entro 6^{ui} dall'edificio che funge da obiettivo. La banda che attacca si schiera entro 6^{ui} da uno dei bordi del tavolo. Nota che puoi decidere di dividere la banda, se vuoi che entri da lati diversi.

iniziare il gioco

L'attaccante ha il primo turno di gioco.

terminare il gioco

Se, al termine del turno del difensore, l'attaccante ha più modelli in piedi ad almeno 6^{ui} dall'obiettivo del difensore, l'attaccante ha vinto. In alternativa, se una delle due bande fallisce il suo test di Rotta, il gioco termina.



esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette *fuori combattimento*.

malapietra

Ogni Eroe di ogni banda che si trovi all'interno dell'obiettivo alla fine del gioco guadagna un pezzo di malapietra (fino ad un massimo di 3 pezzi per banda).

Scenario 2: scaramuccia

Nella vastità delle rovine di Mordheim si corre sempre il rischio di imbattersi in una banda rivale. Mentre capita di rado che due gruppi si incrocino senza combattere, è invece molto più facile che si scateni una battaglia selvaggia fra le rovine. Se la banda riuscirà ad avere la meglio sui propri avversari, allora guadagnerà un'area più grande in cui cercare la malapietra.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.

bande

Ogni giocatore tira 1D6. Chi ottiene il risultato più alto sceglie chi schiera per primo. Il primo sceglierà poi su quale lato del tavolo schiererà, posizionando i suoi guerrieri entro 8^{ui} dal bordo. L'avversario schiererà la sua banda entro 8^{ui} dal bordo opposto del tavolo.

iniziare il gioco

Entrambi i giocatori tirano 1D6 e quello che ottiene il risultato più alto inizia il primo turno.

terminare il gioco

Quando una delle due bande fallisce il test di Rotta, termina il gioco. La banda in rotta perde e l'avversario vince.

esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette *fuori combattimento*.



Scenario 3: a caccia di malapietra

Disperse tra le rovine di Mordheim, vi sono innumerevoli schegge di malapietra. Capita spesso che due bande si trovino nella stessa zona e solo una battaglia potrà determinare chi si aggiudicherà il bottino.

In questo scenario, le bande si ritrovano mentre sono alla cerca di malapietra nelle stesse rovine di un magazzino, cripta, tempio o altro edificio potenzialmente ricco di bottino.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100 cm.



regole speciali

Una volta sistemati gli elementi scenografici, disponete 1D3+1 di segnalini di Malapietra sul tavolo da gioco in modo da indicare dove si trovano i vari frammenti.

Ogni giocatore, a turno, ne sistemerà uno sul tavolo. Tirate 1D6 per vedere chi inizia per primo. I segnalini dovranno essere sistemati a più di 10^u dal bordo del tavolo e ad almeno 6^u l'uno dall'altro. Nota che i segnalini dovranno essere sistemati **prima** di decidere su quale lato del tavolo si schiereranno le bande, quindi può rivelarsi una buona idea sistemarli al centro del tavolo. I guerrieri possono raccogliere i segnalini semplicemente arrivandoli a toccare. Un guerriero può portare pezzi di malapietra senza limitazioni né penalità. I guerrieri non possono passarsi i pezzi di malapietra tra loro. Se un modello che porta malapietra viene messo *fuori combattimento* poni il segnalino laddove il guerriero è caduto.

bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Il primo schierà entro 8^u da un bordo del tavolo a sua scelta. L'avversario schierà entro 8^u dal bordo del tavolo opposto.

iniziare il gioco

Entrambi i giocatori tirano 1D6 e quello che ottiene il risultato più alto inizia il primo turno.

terminare il gioco

Il gioco termina quando una delle due bande fallisce il test di Rotta.

esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per segnalino di malapietra. Se un Eroe o un membro della Truppa sono in possesso di un segnalino di malapietra alla fine dello scontro, ricevono +1 punti Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette *fuori combattimento*.

malapietra

I tuoi guerrieri guadagnano un frammento di malapietra per ogni segnalino in loro possesso alla fine della battaglia.

Scenario 4: breccia

Quando iniziano a circolare voci sulla presenza di nuovi giacimenti di malapietra, le bande iniziano a preparare delle spedizioni volte a dissotterrare questa ricchezza. Tuttavia i loro rivali proveranno ad ostacolarli, desiderosi di accaparrarsi tutta la malapietra.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100 cm.

bande

Ogni giocatore tira 1D6. Chi ottiene il risultato più alto deciderà su quale lato del tavolo schiererà l'attaccante.

L'attaccante schiererà per primo, entro 8^o dal suo bordo del tavolo. Il difensore potrà allora schierare liberamente su tavolo da gioco facendo in modo che nessuno dei suoi guerrieri si trovi a meno di 14^o da un attaccante.

iniziare il gioco

L'attaccante inizia per primo.

finire il gioco

Se una delle due bande fallisce il test di Rotta, il gioco termina e la banda in fuga perde automaticamente.

Se l'attaccante riesce a portare almeno due o più modelli entro 2^o dal bordo del tavolo del difensore, sarà riuscito ad aprirsi una breccia ed avrà vinto la partita.

esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette *fuori combattimento*.

+1 Aprirsi una breccia. Ogni guerriero che riesca ad aprirsi un varco nelle linee nemiche ottiene un +1 in Esperienza. Se il guerriero fa parte della Truppa, allora l'intero gruppo ottiene +1 punti Esperienza.

Scenario 5: combattimento in strada

Capita spesso che due bande si ritrovino faccia a faccia nelle strette vie di Mordheim. A volte passano le une a fianco delle altre senza incidenti, ma di solito questi incontri terminano in un massacro.

elementi scenografici

Sistamate i vari edifici in modo da ricreare un'unica strada senza alcun passaggio sui lati. Dietro ogni edificio ci sono rovine intransitabili, mentre gli edifici stessi sono transitabili. L'unica via libera è sulla strada. La strada potrà essere sinuosa, a vostro piacimento (solo non fate in modo che sia troppo stretta impedendovi così di combatterci) e potrà avere alcune strettoie. Vi suggeriamo che la dimensione dell'area di gioco sia di circa 100x100cm.

bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Chi ottiene il risultato più alto sceglierà se schierare per primo o per secondo. Le bande saranno poste entro 6^o dagli opposti punti d'inizio della strada.

regole speciali

Nessuna delle due bande potrà tornare sui propri passi ed uscire dal tavolo da gioco dal proprio lato di partenza.

iniziare il gioco

Tirate 1D6 per vedere chi inizia per primo.

finire il gioco

Quando una delle due bande riesce a portare tutti i suoi guerrieri ancora in gioco fuori dal lato opposto della strada, il gioco termina e quel giocatore avrà vinto.

In alternativa la banda che fallisce il suo test di Rotta, perderà la partita.

esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette *fuori combattimento*.

+1 Fuggito. Il primo Eroe di una delle due parti (non di entrambe) che riesca ad uscire dal lato opposto del tavolo, ottiene +1 Punti Esperienza.



Scenario 6: incontro casuale



Entrambe le bande hanno completato la loro ricerca quotidiana tra le rovine e si trovano sulla via del ritorno, verso il loro accampamento, quando incappano l'una nell'altra. Nessuna delle due si aspettava di dover combattere per cui quella che reagirà più velocemente ne trarrà sicuramente vantaggio.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100 cm.

bande

1. Ogni giocatore lancia 1D6. Quello che ottiene il risultato più alto decide se iniziare a schierare per primo o per secondo.
2. Il primo giocatore che schiera potrà scegliere quale quarto del tavolo battezzare come zona "A" e sistemerà la propria banda entro la zona "A", come mostrato qui sotto.
3. La seconda banda potrà schierarsi nella zona "B", ma nessuno dei suoi modelli potrà trovarsi a meno di 14^{ui} da un nemico.

iniziare il gioco

Ogni giocatore tira 1D6 e vi aggiunge il valore d'Iniziativa del proprio Comandante. Il giocatore che ottiene il risultato più alto inizia per primo.

regole speciali

Ogni banda trasporta 1D3 di frammenti di malapietra all'inizio dello scontro. Segnate il quantitativo trasportato da ciascuna banda.

finire il gioco

Il combattimento termina quando una delle due bande fallisce il test di Rotta. La banda in fuga ha perso.

esperienza

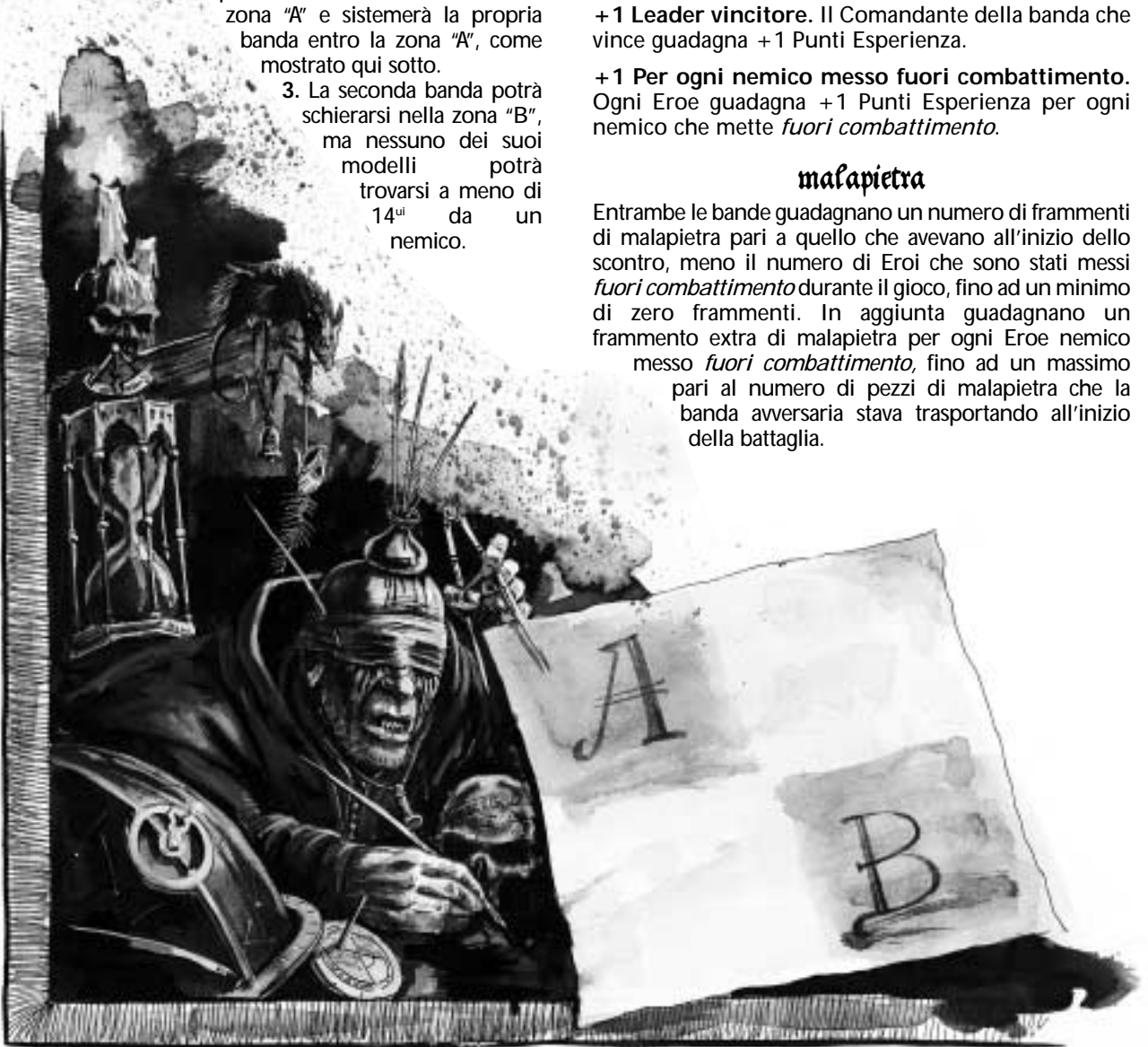
+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette *fuori combattimento*.

malapietra

Entrambe le bande guadagnano un numero di frammenti di malapietra pari a quello che avevano all'inizio dello scontro, meno il numero di Eroi che sono stati messi *fuori combattimento* durante il gioco, fino ad un minimo di zero frammenti. In aggiunta guadagnano un frammento extra di malapietra per ogni Eroe nemico messo *fuori combattimento*, fino ad un massimo pari al numero di pezzi di malapietra che la banda avversaria stava trasportando all'inizio della battaglia.



Scenario 7: tesoro nascosto

Ci sono voci che in uno degli edifici in rovina vi sia un sotterraneo segreto in cui sia nascosto il forziere di un tesoro. Due bande rivali sono venute a conoscenza della presenza di questo sotterraneo ed ora stanno effettuando ricerche nella zona. Chi può dire che cosa troveranno?

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.

bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Il primo schiererà entro 8^o da un bordo del tavolo a sua scelta. L'avversario schiererà entro 8^o dal bordo del tavolo opposto.

regole speciali

Tutti i guerrieri (non gli animali) di ogni banda fanno all'incirca cosa stanno cercando e dovranno ispezionare i vari edifici per scoprire il tesoro. Ogniqualvolta un tuo guerriero entra in un edificio, che non sia stato precedentemente ispezionato dalla banda avversaria, tira 2D6. Con un risultato di 12, egli avrà trovato il tesoro. Gli edifici che si trovano nella zona di schieramento non vengono esplorati (poiché si suppone che siano già stati sommariamente rovistati) ed ogni edificio potrà essere ispezionato **una sola volta**.

Qualora nessuno abbia ottenuto un 12 e sia rimasto un solo edificio in cui cercare, il tesoro sarà rinvenuto in quell'edificio automaticamente. Dopo aver rinvenuto il forziere, il guerriero dovrà portarlo in salvo nella propria zona di schieramento. Portare il forziere obbliga il guerriero a muovere a metà del suo movimento. Due, o più, modelli possono portare il forziere senza subire nessuna penalità al movimento. Per l'occasione, puoi usare la miniatura che raffigura il forziere. Se il portatore viene messo *fuori combattimento*, poni il forziere nel punto in cui è caduto il guerriero. Ogni modello (non animali) che viene in contatto di base con il forziere potrà caricarselo in spalla.

Chiunque sia riuscito a recuperare il forziere, dovrà, alla fine dello scontro, tirare sulla seguente tabella per scoprire che cosa conteneva. Nota che bisogna tirare per ogni oggetto della tabella, escluse le Corone d'oro, che sono sempre rinvenute automaticamente. Per esempio, tira per vedere se trovi della malapietra (dovrai ottenere un 5+ per rinvenirla), quindi tira per determinare se trovi una armatura e così via. Il forziere si rivela così un bottino molto ambito anche se può capitarti di aver rischiato la morte solo per tre misere Corone d'oro!

OGGETTO RISULTATO DI D6 PER TROVARLO

3D6 Corone d'oro	Automatico
1D3 Pezzi di malapietra	5+
Armatura leggera	4+
Spada	3+
1D3 di gemme (del valore di 10co ciascuna)	5+

iniziare il gioco

Tirate 1D6: il giocatore che ottiene il risultato più alto inizia per primo.

finire il gioco

Quando una delle bande porta il tesoro in salvo o una delle bande fallisce il suo test di Rotta, il gioco finisce. La banda vittoriosa si guadagna il contenuto del forziere.

esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette *fuori combattimento*.

+2 Per aver rinvenuto il forziere. Se un Eroe trova il forziere, guadagna +2 Punti Esperienza.



Scenario 8: occupazione

Questo scenario ha luogo in una parte di Mordheim dove gli edifici sono strapieni di frammenti di malapietra ed altre ricchezze. Prendere possesso e difendere questi edifici significherebbe, per la tua banda, assicurarsi ricchi introiti. Purtroppo il tuo avversario ha avuto la tua stessa idea.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.



bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Il primo schiererà entro 8^o dal bordo del tavolo a sua scelta. L'avversario schiererà entro 8^o dal bordo del tavolo opposto.

iniziare il gioco

Tirate 1D6: il giocatore che ottiene il risultato più alto, inizia per primo.

regole speciali

L'obiettivo è prendere possesso di 1D3+2 edifici presenti sul tavolo da gioco. Segnate questi edifici, iniziando da quello più vicino al centro del tavolo, quindi quelli più vicini a quest'ultimo e così via. Un edificio si considera occupato se vi rimane all'interno almeno uno dei vostri modelli in piedi e non è presente nessun modello nemico.

finire il gioco

Non si effettua nessun test di Rotta ed il gioco procede fino ad un massimo di otto turni. Se una banda effettua volontariamente il test di Rotta il gioco termina e la banda rimasta si suppone abbia preso possesso di tutti gli edifici presenti sul tavolo da gioco.

esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

Se entrambe le bande occupano lo stesso numero di edifici, la partita è considerata un pareggio e nessun Comandante beneficia di questo bonus.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette fuori combattimento.

Scenario 9: attacco a sorpresa

Una banda sta cercando bottino tra le rovine di Mordheim quando viene assalita da una banda rivale. I difensori sono sparpagliati e devono organizzare una rapida difesa per respingere gli assalitori.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.

bande

1. Il giocatore in difesa tira 1D6 per ogni Eroe e per ogni gruppo di Truppa presente nella sua banda. Con un risultato di 1-3, questi si trovano da qualche parte tra le rovine ed entreranno in gioco in seguito come riserve. Con un risultato di 4-6 vengono schierati all'inizio del gioco. Nota che almeno un Eroe o gruppo di Truppa deve essere presente all'inizio della partita. Se tutti i risultati sono compresi fra 1 e 3 l'ultimo Eroe o gruppo di Truppa sarà automaticamente schierato all'inizio della battaglia.
2. Il difensore schiera quindi gli Eroi o la Truppa disponibili sul tavolo. Nessun modello dovrà trovarsi a meno di 8" l'uno dall'altro, simulando il fatto che la banda si è dispersa durante la cerca fra le rovine. Nessun modello dovrà essere schierato a meno di 8" dal bordo del tavolo.
3. L'attaccante schiera l'intera banda entro 8" da un bordo del tavolo a caso, come mostrato qui sotto; dovrà scegliere quale bordo del tavolo denominare "1" prima di tirare 1D6 per vedere dove schiererà.

iniziare il gioco

L'attaccante ha sempre il primo turno.

regole speciali

Il difensore, all'inizio del suo secondo e di tutti i suoi turni seguenti, deve tirare 1D6 per ognuno dei suoi gruppi di Truppa o Eroi non ancora presenti sul tavolo. Con un risultato di 4+ li farà entrare in gioco da un bordo del tavolo, determinato a caso, come mostrato nel disegno qua sotto. Per determinarlo tira 1D6. Tutti i rinforzi di quel turno entreranno sempre dallo stesso lato del tavolo e potranno caricare nello stesso turno in cui entrano in gioco.

finire il gioco

Il gioco termina quando una delle bande fallisce il suo test di Rotta. La banda in fuga ha perso.

esperienza

- +1 **Sopravvissuti.** Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.
- +1 **Leader vincitore.** Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.
- +1 **Per ogni nemico messo fuori combattimento.** Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette fuori combattimento.





Profitto

Al termine di ogni battaglia, una banda deve tirare sulla tabella d'Esplorazione. Questa operazione va fatta non appena termina lo scontro in modo che i giocatori possano assistere l'uno ai tiri dell'altro. Come puoi osservare dalla tabella, una banda che abbia appena iniziato la sua carriera ha poche possibilità di scoprire i più remoti recessi di una città come Mordheim. Quando progredirà, grazie anche ai migliori equipaggiamenti ed alle abilità che avrà accumulato, le scoperte saranno decisamente maggiori.

Tira 1D6 per ogni Eroe della tua banda che sia sopravvissuto e non sia stato messo *fuori combattimento*. Ciò rappresenta gli sforzi fatti dalla banda per rinvenire la malapietra. Gli Eroi messi *fuori combattimento* durante la battaglia vengono portati al tuo accampamento e curati. Per esempio, se la tua banda include quattro Eroi e nell'ultimo scontro sono sopravvissuti tutti e quattro, allora puoi tirare 4D6. Se poi hai vinto lo scontro precedente, puoi anche tirare 1D6 in più. Somma i risultati ottenuti e consulta la tabella d'Esplorazione per vedere quanti pezzi di malapietra ha trovato la tua banda.

Non tirare i dadi per la Truppa. Ciò non significa che essi non partecipino alla ricerca tra le rovine, ma simula lo sforzo fatto dagli Eroi per coordinare i gruppi di ricerca. Inoltre certa Truppa, come gli Zombi o i Mastini (per ovvie ragioni), non sono molto utili quando si tratta di cercare la malapietra.

ottenere dei multipli

Mentre è impegnata a cercare i pezzi di malapietra, la banda può incappare in luoghi inusuali o incontrare gli abitanti della città in rovina. Se ottieni due o più risultati uguali, nel tiro per la ricerca, hai rinvenuto qualcosa di inusitato o fuori dall'ordinario. Consulta la tabella e fai riferimento alla sezione corrispondente nei risultati d'Esplorazione.

Per esempio, potresti ottenere due 3 o tre 5, nel qual caso devi far riferimento alla tabella. Scegli le combinazioni con più numeri uguali: se ne ottieni, per caso, più di una, ovvero se ottieni un doppio 3 ed un triplo 5, guarda solo il risultato corrispondente ai tre 5 sulla tabella d'Esplorazione. Nel caso di due combinazioni uguali considera solo quella con il valore più alto. Se ottieni, ad esempio, due 1 e due 3, controlla solo cosa corrisponde al doppio 3.

Qualsiasi ammontare di denaro o bottino che trovi in uno di questi luoghi viene aggiunto immediatamente al tesoro della tua banda. Ogni pezzo di malapietra rinvenuto può essere venduto come di consueto.

procedura d'esplorazione

1. Tira 1D6 per ognuno dei tuoi Eroi che non sia stato messo *fuori combattimento*, aggiungi un dado in più se hai vinto ed ogni altro dado in più dovuto ad eventuali abilità od equipaggiamenti. Nota che potrai scegliere solo fino ad un massimo di sei risultati tra i dadi che puoi tirare, anche se i bonus ti permettono di lanciaarne sette o più.
2. Vi sono cose, quali abilità ed equipaggiamenti (come ad es. la Mappa di Mordheim), che ti permettono di ritirare un dado. Se la tua banda include un Elfo Avventuriero, potrai modificare un solo risultato, **uno solo**, di +1 o -1.
3. Se ottieni un risultato doppio, triplo ecc., hai trovato un luogo particolare di Mordheim. Consulta allora la tabella d'Esplorazione nella pagina a fianco per vedere cos'hai trovato. Fai riferimento poi alla descrizione particolareggiata nelle pagine seguenti e segui le istruzioni che vi troverai.
4. Somma tra loro i risultati dei dadi e consulta la tabella a seguito per determinare quanti pezzi di malapietra hai trovato. Segna l'ammontare sulla tua scheda della banda.

PEZZI DI MALAPIETRA RINVENUTI

Risultato della somma	Pezzi trovati
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Esempio: le Lame al Soldo, una banda di uomini del Reikland, hanno appena vinto uno scontro. Tre dei loro Eroi sono sopravvissuti e la banda ha scoperto l'accesso a delle catacombe in una battaglia recente. Ciò significa che la banda può tirare quattro dadi e ritirarne uno. Il giocatore ottiene 5,5,1 e 3. Sceglie allora uno dei dadi (1) e lo ritira. Ottiene un 4. La sua banda include un Elfo Avventuriero e quindi può modificare il risultato di un dado di +1 o -1. Il giocatore decide di cambiare il 4 in un 5, ottenendo così una combinazione finale di 5,5,5,3. Sommando ottiene un risultato di 18, quindi la banda ha trovato, secondo la tabella qui sopra, quattro pezzi di malapietra. I tre 5, inoltre, danno un risultato di "Mercato coperto" sulla tabella d'Esplorazione.*

Tabella D'Esplorazione

DUE UGUALI

1 1	Pozzo
2 2	Negozio
3 3	Cadavere
4 4	Sbandato
5 5	Carro capovolto
6 6	Stamberga in rovina

TRE UGUALI

1 1 1	Taverna
2 2 2	Fucina
3 3 3	Prigionieri
4 4 4	Fabbricante di Freccie
5 5 5	Mercato coperto
6 6 6	Restituire un favore



QUATTRO UGUALI

1 1 1 1	Armaiolo
2 2 2 2	Tempio
3 3 3 3	Residenza privata
4 4 4 4	Armiere
5 5 5 5	Cimitero
6 6 6 6	Catacombe

CINQUE UGUALI

1 1 1 1 1	Casa dell'usuraio
2 2 2 2 2	Laboratorio dell'alchimista
3 3 3 3 3	Gioielliere
4 4 4 4 4	Casa del mercante
5 5 5 5 5	Edificio distrutto
6 6 6 6 6	Entrata alle catacombe

SEI UGUALI

1 1 1 1 1 1	Il Cratere
2 2 2 2 2 2	Tesoro nascosto
3 3 3 3 3 3	Fucina dei Nani
4 4 4 4 4 4	Banda massacrata
5 5 5 5 5 5	Arena da combattimento
6 6 6 6 6 6	Villa del Nobile

Il Necromante gettò la polvere di malapietra dentro il braciere ardente, facendo sì che ne scaturissero alte lingue di fuoco che colorarono l'intera stanza con i loro riflessi verdi e blu. Le sue spie gli avevano riferito che un Cacciatore di Streghe era giunto fino a Mordheim per trovarlo e porre così fine al suo empio lavoro.

Ripensandoci, il malvagio Necromante proruppe in una sguaiata risata. Quel folle stupido non sapeva con quali pericoli aveva a che fare. I nemici potevano essere uccisi, le ricchezze potevano essere vinte, ma nessuno avrebbe potuto sconfiggere questa città. Mordheim non apparteneva più, oramai, al mondo dei mortali. Le pietre stesse che la costituivano erano imbevute fino in fondo dell'essenza del Caos.

“Forse vorrà uccidermi. Sarà giovane, arrogante ed ingenuo, pieno di orgoglio e di nobile sacrificio. Crede di poter sconfiggere questo luogo!” disse rivolgendosi ai suoi Zombi con

una risata amara, mentre questi attendevano stupidamente attorno a lui, i loro occhi senza vista, annebbiati, la carne mollemente attaccata alle ossa in decomposizione. “Oramai non ha più importanza. Io ora detengo il potere, ho tutte le intenzioni di continuare la grande ricerca per tutta l'eternità. Non é vero Hensel?” chiese al più vicino degli Zombi, che si appoggiava all'asta d'una vecchia alabarda danneggiata. La creatura girò lentamente la testa verso di lui, mentre la sua mascella rotta ciondolava aperta come per farne uscire un lamento inintelligibile.

“Pensa di sapere la verità, vero? Bene imparerà” rifletté Marius Ingens. “Imparerà...”



Due uguali

(1 1) Pozzo

I pozzi pubblici, molto diffusi a Mordheim, erano coperti di tetti che poggiavano su colonne ed erano adornati con bassorilievi e fontane. La città andava fiera della sua rete idrica. Sfortunatamente, come del resto tutti gli altri pozzi, questo si trova ora in uno stato pietoso ed è sicuramente contaminato dalla malapietra.

Scegli uno dei tuoi eroi e tira 1D6. Se il risultato è minore o uguale al suo valore di Resistenza, egli troverà un pezzo di malapietra sul fondo del pozzo. Se fallisce, ingurgita dell'acqua contaminata e quindi perderà il prossimo scontro perché malato.

(2 2) Negozio

Il negozio "La Gilda dei Mercanti" è stato completamente saccheggiato. Tuttavia ci sono ancora degli oggetti sparsi nell'unica e larga stanza, confusi tra le macerie. Alcuni possono essere utili, come vasi o padelle di metallo o anche rotoli di fini tessuti. Ogni sorta di oggettini vari giacciono tutt'intorno: sono quel genere di cianfrusaglie che non hanno più nessuna utilità in una città devastata con pochi abitanti.

Dopo un'attenta ricerca trovi bottino per un totale di 1D6 Corone d'oro. Se ottieni un 1, hai trovato anche un Portafortuna (vedi la sezione Equipaggiamenti a pag. 53).

(3 3) Cadavere

Trovi un cadavere ancora caldo, un pugnale scheggiato gli spunta dalla schiena. Con sorpresa ti accorgi che i suoi averi non sono stati razzati.

Per scoprire cosa trovi quando cerchi tra le vesti del cadavere, tira 1D6:

1D6	Risultato
1-2	1D6 di Corone d'oro
3	Pugnale
4	Ascia
5	Spada
6	Armatura Leggera

(4 4) Sbandato

La tua banda incappa in un sopravvissuto della città di Mordheim che ha perso il bene dell'intelletto assieme a tutti i suoi averi.

Una banda di Skaven potrà vendere lo sbandato agli agenti del Clan Eshin (che lo useranno quale schiavo o come cibo) e ricavarne 2D6 Corone d'oro.

Una banda di Posseduti può sacrificare lo sventurato alla gloria degli Dei dei Caos. Il comandante della banda guadagnerà +1 punti Esperienza.

Una banda di Nonmorti potrà ucciderlo per ottenere un nuovo Zombi a costo zero.

Ogni altra banda potrà interrogarlo per ottenere informazioni sulla città. La prossima volta che dovrà tirare sulla tabella d'Esplorazione, lancerà un dado in più e potrà scegliere i risultati migliori (per esempio: se hai tre Eroi, tira quattro dadi e scegli i tre migliori).

(5 5) Carro ribaltato

Bloccato, lungo una strada, giace un carro capovolto, uno di quelli coperti in uso dalla nobiltà per le uscite in campagna. Dato che chiunque fosse la persona importante è oramai fuggita da tempo, cosa ci fa là, messo in quel modo? I cavalli hanno rotto le bardature o qualcuno le ha tagliate per liberarli?

Tira 1D6 per vedere cosa trovi:

1D6 Risultato

1-2	Mappa di Mordheim (vedi Equipaggiamenti)
3-4	Un borsellino con 2D6 Corone d'oro
5-6	Una spada ed un coltello ingioiellati. Puoi tenerli o rivenderli al doppio del loro valore, ma rammentati che l'attuale prezzo di mercato è pari alla metà del loro costo (vedi la sezione Mercato per le regole relative alla vendita degli oggetti), quindi una spada ingioiellata potrà essere venduta a 10 Corone d'oro.

(6 6) Stamberga in rovina

La strada è formata da stamberghe in rovina che sono inclinate in modo allarmante. Non c'è rimasto molto da razzare.

Tra le rovine trovi bottino per 1D6 di Corone d'oro.



Tre uguali

(1 1 1) Taverna

I resti di una taverna sono riconoscibili dall'insegna che è ancora attaccata al muro. Il piano superiore è crollato, ma le dispense sono scavate nella roccia e quindi ancora piene di barili. Si vedono caraffe e coperchi rotti ovunque.

Puoi vendere i barili ad un buon prezzo. Sfortunatamente anche i tuoi uomini sono interessati al loro contenuto! Il Comandante della banda dovrà effettuare un test di Disciplina. Se lo supera, la banda otterrà 4D6 di Corone d'oro per la vendita dei vini e delle birre.

Se lo fallisce, gli uomini berranno buona parte dell'alcool a dispetto delle minacce e delle maledizioni del loro Comandante. Quando la banda raggiunge il suo accampamento riesci ad ottenere solo 1D6 di Corone d'oro.

Nonmorti, Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite passano il test automaticamente poiché non sono tentati da questi beni materiali come l'alcool.

(2 2 2) Fucina

La fornace e l'incudine rovesciato fanno capire chiaramente quale lavoro vi venisse svolto. Buona parte del metallo e degli strumenti di lavoro sono stati razzati da tempo. Carbone e scorie sporcano il pavimento, ma si potrebbero ancora trovare delle armi tra i detriti.

Tira 1D6 per determinare quello che trovi:

1D6	Risultato
1	Spada
2	Arma a due mani
3	Flagello
4	1D3 Alabarde
5	Lancia da cavaliere
6	Metallo per un valore di 2D6 co (aggiungi il valore al tuo tesoro).

(3 3 3) Prigionieri

Un suono sommesso proviene da uno degli edifici. All'interno trovi un gruppo di persone ben vestite rinchiusi in una cella. Forse si tratta di prigionieri catturati dai cultisti, pronti per essere sacrificati durante la Notte dei Misteri.

Una banda di Posseduti può sacrificare le vittime (finendo così il lavoro di chi li ha catturati) e guadagnano così 1D3 punti Esperienza da distribuire tra gli Eroi e la Truppa della banda.

Una banda di Nonmorti può tranquillamente ucciderli tutti guadagnando così 1D3 di Zombi a costo zero.

Gli Skaven possono rivenderli come schiavi guadagnando 3D6 Corone d'oro.

Le altre bande possono scortare i prigionieri fuori

dalla città. Per il disturbo verranno ricompensati con 2D6 Corone d'oro. Inoltre, uno dei prigionieri decide di unirsi alla tua banda. Se puoi permetterti di equipaggiarlo con almeno un'arma, puoi aggiungere un nuovo membro ad uno qualsiasi dei tuoi gruppi di Truppa (con lo stesso profilo del resto del gruppo anche se questo è già cresciuto in esperienza).

(4 4 4) Fabbricante di frecce

Questa casupola era stata, un tempo, l'officina di un fabbricante d'archi e frecce. Ci sono fasci di aste di tasso e bacchette di salice ovunque.

Tira 1D6 per determinare quello che trovi:

1D6	Risultato
1-2	1D3 Archi corti
3	1D3 Archi
4	1D3 Archi lunghi
5	Faretra di frecce da caccia
6	1D3 Balestre

(5 5 5) Mercato coperto

Il mercato coperto venne edificato su delle colonne che sorreggevano la zona di commercio del grano, costruita in legno, direttamente sopra la piazza del mercato. I magazzini superiori sono stati gravemente danneggiati, ma il mercato coperto offre ancora un discreto riparo. Le rimanenze dell'ultimo giorno di mercato sono ancora lì attorno, sull'acciottolato. La maggior parte è composta da vasi rotti e recipienti di metallo.



Trovi diversi oggetti per un valore di 2D6 co.

(6 6 6) Restituire un favore

Mentre ritorni verso il tuo accampamento, incontri una tua vecchia conoscenza. Egli è venuto appositamente per restituirti un vecchio debito o favore.

Ottieni gratuitamente i servizi di uno qualsiasi degli Avventurieri (sceglilo tra quelli disponibili per la tua banda) per tutta la durata del prossimo sconto. Dopo la battaglia se ne andrà a meno che tu non voglia continuare a pagare per il suo ingaggio come al solito. Vedi la sezione Avventurieri a pag. 147.



Quattro uguali

(1 1 1 1) Armaiolo

Trovi l'officina che fu di un Nano armaiolo. La porta è stata divelta e la stanza è stata saccheggiata, ma alcune delle casseforti sono rimaste intatte.

Tira 1D6 per determinare cosa trovi:

1D6	Risultato
1	Trombone
2	Coppia di pistole
3	Coppia di pistole da duello
4	1D3 Pistole
5	1D3 Fiasche di polvere da sparo extra
6	Moschetto "Hochland"

(2 2 2 2) Tempio

La tua banda incappa nelle rovine di un tempio talmente danneggiato che è impossibile stabilire a quale culto sia appartenuto. Rimangono poche immagini sui muri intonacati, ma sono state sfigurate dagli eretici. Frammenti di statue giacciono fra le rovine. Alcuni oggetti sono ancora ricoperti da una sottile lamina d'oro anche se la maggior parte è già stata eliminata.

La tua banda può saccheggiare il tempio ed ottenere un ammontare pari a 3D6 Corone d'oro.

Le Sorelle Sigmarite o i Cacciatori di Streghe possono tentare di salvare qualche sacra reliquia del tempio. Per questo guadagneranno 3D6co dai loro sostenitori ed una benedizione dalle divinità. Una delle loro armi (a scelta del giocatore) sarà benedetta e, contro Nonmorti e Posseduti, ferirà sempre con un risultato di 2+ sul tiro per Ferire.

(3 3 3 3) Residenza privata

Questa casa a tre piani faceva un tempo parte di un caseggiato che si affacciava su di uno stretto vicolo. La strada attualmente è in rovina, ma questa casa è rimasta largamente intatta. Esplorandola ti accorgi che la soffitta si estende tanto da permetterti di uscire dalla finestra e raggiungere l'attico della casa di fronte.

La tua banda trova bottino per un valore di 3D6 Corone d'oro.

(4 4 4 4) Armiere

Una corazza, appesa ad un palo ed ovviamente difficile da portar via, attrae la tua attenzione verso questo posto. L'officina è in rovina e la fornace è stata distrutta. Scavando fra la fuliggine, trovi alcune armature non terminate.

Tira 1D6 per determinare cosa trovi:

1D6	Risultato
1-2	1D3 Scudi o brocchieri (scegli tu quale)
3	1D3 Elmi
4	1D3 Armature leggere
5	1D3 Armature pesanti
6	Armatura di Ithilmar

(5 5 5 5) Cimitero

Trovi un antico cimitero, pieno di sepolcri ricoperti d'edera. I monumenti ai morti sono grotteschi e decorati con gargolle scolpite. Le decorazioni in ferro sono state strappate da alcune delle tombe e le pietre sono state asportate. Sembra anche che alcune delle cripte siano state razziate dai tombaroli.

Ogni banda, eccetto le Sorelle Sigmarite ed i Cacciatori di Streghe, può razzare le cripte e le tombe trovando bottino per un valore pari a 1D6x10 Corone d'oro.

Se fai bottino nel cimitero la prossima volta che combatterai contro le Sorelle Sigmarite od i Cacciatori di Streghe, questi *odieranno* i membri della tua banda. Prendine nota sulla scheda della tua banda.

I Cacciatori di Streghe e le Sorelle Sigmarite possono sigillare le tombe. Verranno così ricompensati per la loro pietà guadagnando 1D6 di Punti Esperienza da distribuire tra gli Eroi della loro banda.

(6 6 6 6) Catacombe

Scopri l'ingresso alle catacombe ed ai tunnel sotto la città di Mordheim.

Puoi usare i nuovi tunnel appena trovati nel tuo prossimo scontro. Scegli tre guerrieri (non Rattorchi o Posseduti) da posizionare ovunque sul tavolo da gioco, non in posizione elevata. Vengono schierati alla fine del primo turno del giocatore e non possono essere schierati a meno di 8^{ui} da un modello nemico.

Ciò rappresenta i guerrieri che si fanno strada nei tunnel, infiltrandosi dietro le linee nemiche ed emergendo di colpo da sotto terra.



Cinque uguali

(1 1 1 1 1) La Casa dell'Usuraio

Una casa grande, costruita in pietra, è sopravvissuta abbastanza bene al cataclisma. Un blasone intagliato nell'architrave della porta è stato divelto da precedenti razziatori e quindi i simboli sono irriconoscibili. La porta stessa è stata divelta con asce e quel che ne rimane è ancora appoggiato sui cardini.

Dentro, nascoste fra i detriti, trovi 1D6x10 Corone d'oro da aggiungere al tuo tesoro.

(2 2 2 2 2) Il Laboratorio dell'Alchimista

Una stretta scala porta ad un andito sotterraneo che un tempo era l'officina di un alchimista. Un'insegna è ancora appesa sopra la porta. Sembra che si tratti di un vecchissimo edificio in uso per secoli prima di essere parzialmente distrutto dalla caduta della cometa. Il pavimento in pietra reca incisi strani simboli e vi sono segni astrologici dipinti sulle pareti.

Tra le rovine trovi bottino per un valore di 3D6 Corone d'oro ed un libriccino dalla copertina sdrucita. Uno dei tuoi Eroi può studiare il libretto dell'Alchimista e, con il nuovo sapere che ne otterrà, potrà scegliere tra le abilità di Conoscenza come se avesse ottenuto una nuova abilità da aggiungere a quelle che normalmente può ottenere.

(3 3 3 3 3) Gioielliere

Le abitazioni nel quartiere dei gioiellieri sono state accuratamente saccheggiate molto tempo fa. Le varie macerie sono state rivoltate più volte per recuperare anche i più piccoli frammenti di oro e gemme. Comunque è probabile che ci sia ancora qualcosa da trovare.

Tira 1D6 per vedere quello che trovi:

1D6 Risultato

- 1-2 Quarzite per un valore di 1D6x5 co
- 3-4 Ametista per un valore di 20 co
- 5 Collana per un valore di 50 co
- 6 Un rubino per un valore di 1D6x15 co

Se la tua banda non vende le pietre, un tuo Eroe le può tenere per sé e mostrarle con orgoglio. Ottiene così un +1 al tiro per rinvenire oggetti rari, poiché i mercanti si affolleranno attorno ad un guerriero così ricco.

(4 4 4 4 4) Casa del Mercante

La Casa del Mercante si trova nella zona portuale. Ha un magazzino con le volte in pietra che è ancora pieno di barili e balle di cotone. Tutto il cibo è già stato razziato o mangiato molto tempo fa ed ora enormi ratti infestano gli imballaggi, ormai marci. In cima alle scale ci sono i quartieri di residenza, costruiti in solido legno. Sebbene danneggiati, decidi di salire, ma dovrai stare molto attento!

All'interno potrai trovare diversi oggetti di valore che possono essere venduti per un totale di 2D6x5 co. Se ottieni due risultati uguali invece che trovare dei soldi trovi il simbolo dell'Ordine dei Liberoscambisti e così l'Eroe ottiene l'abilità Mercanteggiare.

(5 5 5 5 5) Edificio distrutto

La cometa ha quasi interamente distrutto questo edificio, rendendolo insicuro e pericoloso da esplorare. Posti come questo, però, sono tra i migliori in cui trovare pezzi di malapietra.

Trovi 1D3 di pezzi di malapietra tra le rovine. Inoltre il Comandante della tua banda deve effettuare un test di Disciplina. Se lo supera, un mastino che stava facendo la guardia all'edificio si unisce alla tua banda.

(6 6 6 6 6) Entrata alle Catacombe

Rinvieni un'entrata ben camuffata che porta alle catacombe che si estendono per miglia e miglia sotto la città di Mordheim. Sebbene l'aspetto dell'entrata trasmetta un cattivo presagio, i tunnel ti agevoleranno permettendoti di fare ricerche molto più velocemente.

Puoi usare questi tunnel per esplorare Mordheim in modo molto più efficiente. D'ora in poi quando devi tirare sulla tabella d'Esplorazione puoi ritirare uno dei dadi. Annotalo sulla tua scheda della banda. Se dovesse capitarti di trovare, in future esplorazioni, altri ingressi alle catacombe, non potrai accumulare ulteriori possibilità di ritirare. Potrai comunque ottenere ulteriori possibilità di ripetere i tiri di dado grazie ad altre scoperte.



Sei uguali

(1 1 1 1 1) Il Cratere

Sei giunto in vista del Cratere, l'enorme fossa creata dalla cometa. Una nuvola nera continua a salire dal Cratere, ma puoi vedere dappertutto malapietra scintillante. Questo è il regno del Signore dell'Ombra, il signore di tutti i Posseduti e nessuno si può avvicinare a meno che non sia uno dei suoi seguaci!

Se vuoi puoi mandare uno dei tuoi Eroi per vedere se riesci a trovare della malapietra. Tira 1D6. Se ottieni un 1 come risultato, l'Eroe viene divorato dai guardiani del Cratere e non verrà più visto. Con un risultato di 2 o più ritornerà con 1D6+1 pezzi di malapietra.

(2 2 2 2 2) Tesoro nascosto

Nelle profondità di Mordheim, rinviene un forziere nascosto che reca il blasone di una delle famiglie nobili della città.

Quando apri il forziere trovi i seguenti oggetti. Tira per tutti quelli compresi nella lista (eccetto per le Corone d'oro) per determinare cos'hai trovato. Se, ad esempio ottieni un 4+, avrai trovato la malapietra.

Oggetti	Risultato di 1D6 necessario
1D3 Pezzi di malapietra	4+
5D6x5 Corone d'oro	Automatico
Reliquia	5+
Armatura pesante	5+
1D3 di gemme (per 10co cadauna)	4+
Mantello elfico	5+
Libro sacro	5+
Oggetto magico	5+

(3 3 3 3 3) Fucina dei Nani

Trovi un'officina costruita di solida pietra che reca un'iscrizione runica che la identifica come una fucina dei Nani.

Tira 1D6 per determinare cosa torvi:

1D6	Risultato
1	1D3 Asce a due mani
2	1D3 Armature pesanti
3	Ascia di gromril
4	Martello di gromril
5	Ascia a due mani di gromril
6	Armatura di gromril

(4 4 4 4 4) Banda massacrata

Trovi i poveri resti di un'intera banda. Corpi letteralmente spezzati giacciono tra le rovine, squartati da una mostruosa creatura. Vedi un'ombra enorme, che assomiglia ad un immenso Posseduto, allontanarsi caracollando.

Dopo aver dato loro degna sepoltura (Sorelle Sigmarite o Cacciatori di Streghe), averli mangiati (Skaven o Nonmorti) o averli depredati (tutti gli altri!) troverai i seguenti oggetti. Tira per ogni singolo oggetto separatamente (a parte per le monete d'oro e le spade) per determinare cosa trovi. Per esempio, se ottieni un 4+, troverai una armatura leggera.

Oggetto	Risultato necessario
3D6x5 co	Automatico
1D3 Armature leggere	4+
Armatura pesante	5+
1D6 Spade	Automatico
Mappa di Mordheim (vedi p55)	4+
1D3 Alabarde	5+
1D3 Spade	3+
1D3 Scudi	2+
1D3 Archi	4+
1D3 Elmi	2+

(5 5 5 5 5) Arena da combattimento

In tempi migliori, Mordheim era famosa per i suoi duellanti e combattenti. Hai rinvenuto un'area un tempo utilizzata per allenare questi guerrieri. Il luogo è pieno di macchine d'allenamento e armi per esercitarsi.

Trovi un manuale di allenamento, che puoi o rivendere per 100 Corone d'oro o dare ad un tuo Eroe da leggere. La conoscenza che il tuo Eroe ottiene dalla lettura del manuale gli permette di scegliere tra le abilità di Combattimento, come se avesse ottenuto una nuova abilità, e può aumentare la sua AC di un punto in più rispetto al limite tipico della sua razza (ad esempio, un Umano che ha il libro può ora arrivare ad valore massimo di 7 in AC).

(6 6 6 6 6) Villa del Nobile

Trovi una casa signorile che è parzialmente crollata. È stata già completamente razzata e tutta la mobilia è stata spogliata dei suoi fini tessuti. Pezzi di raffinata porcellana sono sparse ovunque sul pavimento.

Tira 1D6. Se il risultato è 1-2, trovi monete e oggetti per un valore di 1D6x10 Corone d'oro da aggiungere al tuo tesoro. Con un risultato di 3-4 trovi 1D6 di fiale di Polvere Rossa. Con un risultato di 5-6 trovi un oggetto magico nascosto con cura in una stanza segreta o dietro una finta porta. Tira sulla tabella degli oggetti magici.

Tabella Degli oggetti magici

Ogniqualvolta una descrizione della tabella d'Esplorazione indica che hai rinvenuto un oggetto magico, tira 1D6 e consulta questa tabella per determinare quale tu abbia trovato. In una campagna tali oggetti appaiono una volta sola, quindi se trovi un oggetto che è già in possesso di qualcun altro, ritira, a meno che il possessore di quel preciso oggetto non sia stato ucciso.

1 Gli stivali e la corda di Pieter

Pieter, il maestro della Gilda delle Ombre, fu uno dei più famosi tra tutti i ladri di Mordheim e, per le sue rapine intrepide, venne soprannominato "Ragno". Il segreto dei suoi successi erano un paio di stivali incantati ed una corda magica che aveva acquistato nella lontana Arabia.

Un modello che indossa questi stivali può muovere normalmente (incluso *correre*, *caricare* ecc) su ogni genere di terreno, incluse le superfici verticali. Quando muovi un modello, aggiungi semplicemente la distanza mossa orizzontalmente e verticalmente, senza effettuare il test di Iniziativa (eccetto *saltare*).

2 La Misericordia del Conte di Ventimiglia

Questa daga venne usata dal noto pirata gentiluomo Tileano noto come il "Corsaro Nero". Si racconta che egli l'avesse trovata tra antiche rovine elfiche e la leggenda narra che la lama di detta daga non possa essere danneggiata in alcun modo.

La daga segue la regola delle spade. Gli avversari feriti dalla Misericordia sono *storditi* con un risultato di 1-3 (i Nonmorti sono *atterrati* come al solito) e messi *fuori combattimento* con un risultato di 4-6.

3 La Corazza di Piastre di Att'la

Questa armatura venne portata quale omaggio dal Re dei Nani Kurgan al gran condottiero Att'la al tempo di Sigmar Heldenhammer.

La Corazza di Piastre di Att'la è un'armatura in gromril inscritta con queste tre rune:

Runa Mangia Incantesimi: l'Eroe che indossa questa armatura è immune a tutti gli incantesimi.

Runa del Passaggio: l'Eroe può muovere attraverso gli oggetti solidi come i muri (non significa però che possa vederli attraverso).

Runa della Fermezza: l'Eroe ha una ferita in più. Nota che ciò può portare il suo valore di Ferite oltre il massimo consentito alla sua razza.

4 L'Arco Infallibile

Questo arco fu un regalo fatto al Conte Steinhardt dall'Elfo Signore della Foresta delle Ombre.

Ogni freccia scagliata con questo arco raggiungerà il proprio bersaglio e lo colpirà anche se esso si trova al riparo. Consideralo come un arco elfico che colpisce sempre con un risultato di 2+ a dispetto di qualsiasi modificatore al tiro per Colpire. La sua precisione è tale che ogni freccia scagliata da questo arco conta come Freccia da Caccia (+1 al tiro per Ferire).

Scegli un modello qualsiasi entro la gittata dell'arco, non necessariamente il più vicino, ma il tiratore deve essere in grado di vedere il bersaglio (basta anche solo che veda la punta dell'arma del bersaglio: ciò simula il fatto che il tiratore è in grado di colpire il bersaglio anche solo perché percepisce dove esso si trovi). Inoltre, se tra i bersagli possibili c'è un Nano, la freccia devierà dal suo precedente bersaglio e cercherà di colpire il Nano. Per ovvie ragioni questo arco non può essere usato per colpire degli Elfi.

5 Il Cappuccio del Boia

Recuperato da una nave naufragata degli Elfi Scuri, questo cappuccio è ricamato con rune dal bagliore sinistro che hanno il potere di riempire l'animo di chi lo indossa di una furia incontrollabile.

Un guerriero che indossa questo cappuccio diventerà soggetto alla *furia* e continuerà ad esserlo anche nel caso venga *atterrato* o *stordito*. Inoltre beneficia di un +1 al valore di Forza in corpo a corpo, come conseguenza della furia che lo pervade. Chi lo indossa non lascerà il combattimento per nessun motivo ed attaccherà il suo avversario in contatto di base fintanto che non lo avrà messo *fuori combattimento*.

Se, entro la sua distanza di carica ed all'inizio del suo turno, vi sono modelli *storditi* o *atterrati*, allora egli li attaccherà anche se si tratta di membri della propria banda! Combatti il corpo a corpo fintanto che uno dei guerrieri non viene messo *fuori combattimento*.

6 L'Occhio Onniveggente di Numas

Questo gioiello venne rinvenuto fra le rovine di Numas, nel profondo sud. Esso dà al suo possessore orribili incubi che predicono il suo futuro.

Chi reca con sé l'Occhio Onniveggente può vedere tutti i modelli che si trovano sul tavolo da gioco, anche quelli *nascosti* o fuori dal suo arco di visuale. Costui può così guidare i suoi compagni attraverso le rovine (ciò ti permette di lanciare due dadi in più quando, al termine della partita, devi tirare sulla tabella d'Esplorazione). Inoltre chi lo indossa ha un tiro salvezza di 6+ (che non può essere modificato dalla Forza o da modificatori dovuti all'arma utilizzata) contro tutti gli attacchi da armi da tiro o i colpi in corpo a corpo, perché è in grado di prevedere gli attacchi prima che gli vengano inferti.

Tutti gli animali (mastini, cavalli, ecc) saranno soggetti a *furia* quando combattono contro chi reca l'Occhio Onniveggente.



vendere la malapietra

La malapietra è incredibilmente preziosa ed è costantemente richiesta dai nobili dell'Impero. Ciò significa che trovare compratori per la malapietra recuperata dalla tua banda non è certo difficile. Non sei obbligato a vendere tutta la tua malapietra subito dopo ogni scontro: puoi decidere di metterla da parte e venderla in seguito, dato che venderla in piccole quantità accrescerà la richiesta e farà aumentare il prezzo. Sfortunatamente, la necessità di sovvenzionare una banda ti obbligherà spesso a vendere buona parte della tua malapietra non appena la trovi.

La banda dovrà spendere una buona parte del suo profitto per esigenze base come cibo, viveri, riparare le armi, nuove frecce munizioni ed anche per festeggiare le vittorie! Un comandante di una banda è inoltre tenuto a dividere i profitti della vendita della malapietra tra i suoi uomini, il che significa che più soldi la banda ottiene da questo commercio, più alte saranno le parti per ciascuno degli uomini.

Più uomini hai nella banda, più ti costerà mantenerli e più alti saranno i profitti da dover dividere fra gli uomini. Il numero indicato nella tabella a seguito è il profitto in Corone d'oro che si ottiene dopo aver dedotto il costo di mantenimento della banda. Il profitto va aggiunto al tesoro della banda.



		Numero di Guerrieri nella banda					
		1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
Numero di pezzi venduti	1	45	40	35	30	30	25
	2	60	55	50	45	40	35
	3	75	70	65	60	55	50
	4	90	80	70	65	60	55
	5	110	100	90	80	70	65
	6	120	110	100	90	80	70
	7	145	130	120	110	100	90
	8+	155	140	130	120	110	100

Le sorelle sigmarite e il profitto

I beni terreni significano ben poco per le Sorelle, ma la loro missione, che è quella di purificare Mordheim dall'influenza del Chaos, richiede un continuo supporto d'armi che sono decisamente utili. Così le bande della Sorellanza competono l'una con l'altra per ottenere le armi migliori e gli equipaggiamenti dall'armeria del tempio.



Quale misura del loro successo, più malapietra le Sorelle portano da tenere chiusa a chiave nella Cripta Vindicationis nel tempio di Sigmar alla Roccia, più aiuto otterranno dal proprio ordine.

Così tutte le Corone d'oro in possesso di una banda di Sorelle Sigmarite rappresentano le risorse che la Grande Badessa ha messo loro a disposizione. Non rappresentano monete in senso stretto, ma le puoi considerare come fede, preghiere, benedizioni, ecc.

Skaven e Nonmorti

Nessuna di queste due bande dà molta importanza all'oro, ma inviano tutto il ricavato in malapietra ai loro superiori per riceverne aiuti in cambio. Gli Skaven usano la loro moneta per gli scambi, mentre i Nonmorti sono ben al di là del concetto di ricchezza. Per gli Skaven, le Corone d'oro nel loro tesoro rappresentano i pezzi di mutapietra che loro usano come moneta di scambio, mentre per i Nonmorti rappresentano i favori che ottengono agli occhi del loro signore, Vlad von Carstein di Sylvania.

spendere il profitto

Puoi spendere le monete che hai accumulato in armi, armature, per assoldare un nuovo membro della banda, comprare nuovi equipaggiamenti o semplicemente risparmiare per fare un acquisto più importante. Vedi la sezione Mercato per maggiori dettagli.







Mercato

Ogni insediamento intorno a Mordheim ha almeno un mercato, un negozio o la casa di un mercante, dove i commercianti

locali vendono i propri beni ed acquistano malapietra o altri oggetti razzati dalle rovine. In un grosso villaggio, un tale luogo può coprire una vasta area con molti mercanti e commercianti che offrono i propri beni e servizi. Gli insediamenti più piccoli dipendono invece dagli ambulanti.

Tutte le bande sono in grado di acquisire nuovi equipaggiamenti in un modo o nell'altro. I mercanti senza scrupoli commerciano attivamente con il Culto dei Posseduti, le creature quali gli Skaven hanno la propria rete di contatti, mentre i Vampiri inviano i Reietti negli insediamenti meno salubri, come Covo Tagliagole.

spendere i soldi

Dopo ogni battaglia, la banda può ricevere soldi dalle esplorazioni e vendere la malapietra ed i bottini che ha trovato. I soldi possono essere spesi per reclutare nuovi guerrieri o per acquistare equipaggiamento.

Il prezzo della malapietra varia a seconda della domanda e dell'offerta. Vedi la sezione Profitto.

nuove reclute

I nuovi guerrieri vengono reclutati allo stesso modo di quando hai creato la banda originariamente. Possono essere equipaggiati con le armi descritte nella lista della banda, ma non possono avere altri equipaggiamenti, se non hanno combattuto almeno una battaglia.

Puoi reclutare qualunque guerriero tu desideri, ma si applicano le normali restrizioni sul numero di Eroi, Truppe, Maghi, ecc. Per esempio, nessuna banda può reclutare un secondo comandante e nessuna banda di Mercenari può avere più di due Bravi.



Nuove reclute e gruppi di truppa

Puoi aggiungere nuove reclute ai gruppi di Truppa già esistenti. Se il gruppo ha relativamente poca esperienza, non avrai difficoltà a trovare nuove reclute per aumentarne il numero. I veterani più duri, però, non sono così disposti a condividere il bottino con dei giovani sbarbatelli, ed hanno ragione! Dopo ogni battaglia tira 2D6: il risultato ottenuto corrisponde ai Punti Esperienza disponibili per le nuove reclute. Puoi reclutare quanti guerrieri vuoi, fintanto che la somma dei loro Punti Esperienza non superi quel risultato. Per esempio, se ottieni un risultato di 7, puoi aggiungere un singolo guerriero ad un gruppo di truppa con 7 PE, o due guerrieri ad un gruppo con 3 PE, o qualunque altra combinazione. I PE non spesi vanno perduti.

Come per gli altri modelli, devi comperare loro le armi e gli equipaggiamenti ed, in più, devi spendere 2 co per ogni Punto Esperienza che aggiungono al Valore Totale della banda. I nuovi modelli di Truppa devono essere equipaggiati allo stesso modo dei membri del Gruppo a cui appartengono.

avventurieri

Puoi ingaggiare dei guerrieri mercenari chiamati Avventurieri. Vedi la sezione Avventurieri a pagina 147.

armi

Se vuoi acquistare nuove armi o equipaggiamenti per i guerrieri preesistenti, fai riferimento alla seguente Lista dei Prezzi. Vi trovi tutti gli equipaggiamenti disponibili a Mordheim, non solo le armi comuni. Le armi e gli oggetti rari non sono sempre disponibili e variano di prezzo. Ricorda che, anche se ai tuoi guerrieri manca la capacità di usare armi diverse da quelle contenute nella lista della propria banda, potresti volere comunque acquistare gli oggetti che ti vengono offerti, nel caso i tuoi guerrieri guadagnino esperienza ed imparino ad usarli.

Dovresti completare le procedure di arruolamento e di commercio dopo ogni battaglia, quando l'altro giocatore può assistere ai tiri di dado.

Comunque, potresti preferire attendere che i fumi della battaglia si diradino per fare le tue scelte a mente fredda. Determina quali oggetti vengono offerti mentre il tuo avversario è presente, e decidi cosa acquistare più tardi.

al mercato

Gli oggetti da acquistare sono divisi in due tipi: *comuni* e *rari*. Gli oggetti comuni possono essere trovati facilmente nei numerosi mercati ed insediamenti nelle vicinanze di Mordheim. Puoi comprare quanti oggetti comuni vuoi. Il prezzo di questi oggetti è fisso.

Gli oggetti rari sono difficili, se non impossibili, da trovare. Solo occasionalmente questi oggetti si trovano in vendita ed il loro costo è sempre superiore al valore reale. Questi oggetti vengono spesso offerti alle bande più famose o a quelle più ricche.

Disponibilità

Nella lista dei prezzi troverai una colonna chiamata Disponibilità. Gli oggetti "comuni" sono sempre disponibili e possono essere acquistati in gran quantità. Gli oggetti indicati come "rari" sono più difficili da trovare. La loro reperibilità è indicata da un numero, per esempio "Raro 9".

Quando vuoi acquistare un oggetto raro per un Eroe, tira 2D6 e confronta il risultato al numero sulla lista. Se il risultato è uguale o superiore, hai trovato l'oggetto. Per esempio avrai bisogno di un risultato di 9+ per trovare un oggetto Raro 9. Puoi acquistare un solo oggetto raro per ogni tiro di dadi. Puoi effettuare un solo tiro di dado per ogni Eroe che sta cercando un oggetto. Per esempio, se hai quattro Eroi, puoi effettuare quattro tiri per cercare l'oggetto. Gli Eroi andati *fuori combattimento* durante l'ultima battaglia, **non** possono cercare oggetti rari.

vendere

Puoi decidere di vendere armi o equipaggiamenti nella stessa fase in cui ne acquisti di nuovi. Dopo tutto, quando una banda diventa più esperta, spesso abbandona gli armamenti che aveva all'inizio per equipaggiamenti migliori. Comunque, il valore degli oggetti di seconda mano non è elevato, considerata l'usura ed i danni subiti.

Puoi vendere gli equipaggiamenti a metà del costo indicato nella lista. Nel caso di oggetti rari che hanno un

costo variabile, puoi venderli a metà del costo base (escluso quindi il risultato dei dadi), in fondo i mercanti sono più bravi a contrattare!

Alternativamente, le armi, le armature e gli equipaggiamenti possono essere messi da parte per impiegarli in futuro (prendine nota sulla scheda della banda) o passati da un guerriero all'altro della banda (ma non tra bande diverse). Siccome che rivendendo le armi otterresti una somma inferiore al costo necessario per equipaggiare le nuove reclute, potresti trovare utile tenere da parte gli armamenti per loro.



Lista dei Prezzi

La seguente lista indica il costo degli equipaggiamenti disponibili al mercato. Troverai anche il costo degli oggetti rari, ma puoi acquistarli solo se li trovi, come già spiegato. In alcuni casi il costo è variabile ed include un costo base più una somma aggiuntiva, per esempio 20+3D6 co. Il costo aggiuntivo rappresenta la rarità dell'oggetto, la tassa da pagare per acquistarlo.

ARMI DA CORPO A CORPO

Oggetto	Costo	Disponibilità
Ascia	5 co	Comune
Randello, mazza, martello	3 co	Comune
Pugnale	1°gratis/2 co	Comune
Arma a due mani	15 co	Comune
Flagello	15 co	Comune
Armi di Gromril	4 x costo	Raro 11
Alabarda	10 co	Comune
Armi di Ithilmar	3 x costo	Raro 9
Lancia da cavaliere	40 co	Raro 8
Mazzafrusto	15 co	Comune
Lancia	10 co	Comune
Spada	10 co	Comune

ARMI DA TIRO

Oggetto	Costo	Disponibilità
Arco	10 co	Comune
Trombone	30 co	Raro 9
Balestra	25 co	Comune
Balestrino	35 co	Raro 9
Pistola da duello/coppia	30 co/60 co	Raro 10
Arco elfico	35 + 3D6 co	Raro 12
Archibugio	35 co	Raro 8
Moschetto "Hochland"	200 co	Raro 11
Arco lungo	15 co	Comune
Pistola/coppia	15 co/30 co	Raro 8
Multibalestra	40 co	Raro 8
Fionda	2 co	Comune
Arco corto	5 co	Comune
Coltelli da lancio/shuriken	15 co	Raro 5

ARMATURE

Oggetto	Costo	Disponibilità
Bardatura	80 co	Raro 8
Brocchiere	5 co	Comune
Armatura di Gromril	150 co	Raro 11
Armatura pesante	50 co	Comune
Elmo	10 co	Comune
Armatura di Ithilmar	90 co	Raro 11
Armatura leggera	20 co	Comune
Scudo	5 co	Comune

ALTRO

Oggetto	Costo	Disponibilità
Loto nero	10+D6 co	Raro 9
<i>(Non disponibile per Cacciatori di Streghe, Preti Guerrieri o Sorelle Sigmarite. Raro 7 per gli Skaven)</i>		
Acqua santa	10+3D6 co	Raro 6
<i>(Comune per Cacciatori di Streghe, Preti Guerrieri. Non disponibile per Nonmorti)</i>		
Birra Bugman	50+3D6 co	Raro 9
Abito di seta	50+2D6 co	Raro 9
Polvere rossa	35+D6 co	Raro 8
Icore nero	30+2D6 co	Raro 8
<i>(Non disponibile per Cacciatori di Streghe, Preti Guerrieri o Sorelle Sigmarite)</i>		
Mantello elfico	100+D6x10 co	Raro 12
Aglione	1 co	Comune
<i>(Non disponibile per Nonmorti)</i>		
Ricettario Halfling	30+3D6 co	Raro 7
Erbe curative	20+2D6 co	Raro 8
Reliquia sacra/empia	15+3D6 co	Raro 8
<i>(Raro 6 per Cacciatori di Streghe, Sorelle Sigmarite)</i>		
Libro sacro	100+D6x10 co	Raro 8
<i>(Solo disponibile per Preti Guerrieri, Sorelle Sigmarite)</i>		
Cavallo	40 co	Raro 8
<i>(Disponibile solo per gli Umani)</i>		
Frecce da caccia	25+D6 co	Raro 8
Lanterna	10 co	Comune
Portafortuna	10 co	Raro 6
Funghi cappello matto	30+3D6 co	Raro 9
Radice di mandragora	25+D6 co	Raro 8
Mappa di Mordheim	20+4D6 co	Raro 9
Rete	5 co	Comune
Cordea e rampino	5 co	Comune
Polvere da sparo extra	30 co	Raro 11
Lacrime di Shallaya	10+2D6 co	Raro 7
<i>(Non disponibile per Posseduti o Nonmorti)</i>		
Libro della magia	200+D6x25 co	Raro 12
<i>(Non disponibile per Cacciatori di Streghe, Sorelle Sigmarite)</i>		
Destriero	80 co	Raro 11
<i>(Disponibile solo per gli Umani)</i>		
Mastino	25+2D6 co	Raro 10
<i>(Non disponibile per Skaven)</i>		

Avventurieri

ingaggiare gli Avventurieri

Questa sezione introduce gli Avventurieri (mercenari professionisti) nelle campagne di Mordheim. Le taverne situate negli insediamenti e nei villaggi di baracche, nelle vicinanze di Mordheim, sono buoni centri di reclutamento per guerrieri che non appartengono ad una particolare banda, ma che invece offrono i propri servizi a chi paga di più.

Puoi reclutare degli Avventurieri quando crei la tua banda o durante la sequenza post-partita.

Gli Avventurieri non appartengono alla banda e la aiutano solo combattendo. Ciò significa che non contano per quanto riguarda il numero massimo di modelli che puoi includere e non riducono le entrate derivate dalla vendita della malapietra. Non puoi comperare armi o armature extra per un Avventuriero e non puoi vendere i suoi equipaggiamenti. Per rappresentare la loro rarità, puoi includere un solo Avventuriero per tipo. **Non** puoi utilizzare la disciplina degli Avventurieri per i test di Rotta.

mantenimento

Quando recluti un Avventuriero, devi pagare il suo mantenimento. Dopo ogni battaglia combattuta, inclusa la prima, devi pagare un *costo di mantenimento* se vuoi che rimanga con la banda. Se l'Avventuriero viene ucciso o non vuoi più i suoi servizi, non devi pagarne il mantenimento! Questi costi vengono indicati per ogni Avventuriero.

I soldi pagati agli Avventurieri vengono sottratti dal tesoro della banda, allo stesso modo di quando acquisti nuovi equipaggiamenti o recluti nuovi guerrieri. Se non hai soldi a sufficienza per pagare gli Avventurieri, o vuoi spenderli in modo diverso, essi lasceranno la banda. La loro esperienza andrà persa, anche se successivamente arruolerai un altro Avventuriero dello stesso tipo.

ferite

Se un Avventuriero è andato *fuori combattimento* durante la battaglia, tira per le ferite gravi come se fosse un modello di Truppa (1-2 = Morto, 3-6 = Sopravvissuto).

Avventurieri ed esperienza

Gli Avventurieri guadagnano Punti Esperienza esattamente come la Truppa. Fai riferimento allo scenario per scoprire quanti punti guadagnano dopo ogni partita.

Scrivi il nome ed il profilo dell'Avventuriero sulla scheda della banda in uno degli spazi riservati ai gruppi di Truppa.

Quando l'Avventuriero ha guadagnato abbastanza PE per un avanzamento, tira sulla Tabella degli Avanzamenti degli Eroi. Le abilità disponibili vengono descritte per ogni Avventuriero.





Gladiatore

30 co d'ingaggio, +15 co di mantenimento

I Gladiatori sono uomini pericolosi che si guadagnano da vivere nelle arene illegali dell'Impero. Molti sono schiavi e prigionieri, ma alcuni sono uomini liberi che combattono selvaggiamente negli insediamenti quali Covo Tagliagole e Pozzo Nero. Anche se i Gladiatori vengono banditi da parecchie regioni, sono molto popolari e guadagnano somme ingenti con le scommesse. Ecco perché spesso le autorità chiudono un occhio su questo sport sanguinario.

Quando non sono nelle arene, i Gladiatori offrono i propri servizi al miglior offerente e trovano velocemente impiego nelle bande che intendono esplorare le rovine di Mordheim. I Gladiatori sono guerrieri potenti e pericolosi, le cui armi uniche conferiscono un netto vantaggio su tutti gli avversari.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi Nonmorti e Skaven.

Valore: un Gladiatore aumenta il Valore della banda di +22 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

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

Equipaggiamento: mazzafrusto, guanto di ferro ed elmo. Il guanto di ferro conferisce +1A co Fo pari a quella del Gladiatore e segue le regole dei brocchieri. No, i tuoi Eroi non possono imparare ad usarlo!

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a Corpo, Forza e Velocità.

Orco



80 co d'ingaggio, +30 co di mantenimento

Gli Orchi sono grandi, brutali creature alte fino e tre metri di ossa e muscoli. Per questa ragione vengono richiesti come Guardie del Corpo e mercenari, nonostante la ovvia carenza di cervello. Una banda rinforzata da un Orco diventa un avversario temibile, in quanto gli Orchi sono combattenti estremamente pericolosi ed una vista terrificante da sopportare quando sono arrabbiati. Accettano allegramente qualsiasi impiego, in quanto sono notoriamente incuranti riguardo chi dia loro il pane.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi gli Skaven.

Valore: un Orco aumenta il Valore della banda di +25 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	3	2	4	4	3	3	2	7

Equipaggiamento: scegli tra due spade, asce o randelli (od ogni combinazione di questi), oppure un'arma a due mani (scegli quale). Indossa un'armatura leggera.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a corpo e Forza.

REGOLE SPECIALI

Paura: sono temibili creature che causano *paura*. Vedi la sezione Psicologia.

Grossa creatura: è una creatura enorme ed è quindi un bersaglio facile per gli arcieri. Qualsiasi modello può tirare all'Orco, anche se non è il bersaglio più vicino.



Scout Halfling

15 co d'ingaggio, +5 co di mantenimento

Gli Halfling sono piccole creature, generalmente più interessate all'ora del prossimo pasto (o due) che alle azioni militari. Sono alti dal metro, al metro e venti e non sono né forti, né resistenti, ma sanno tirare bene e sono coraggiosi di fronte al pericolo. Alcuni Halfling sono più avventurosi di altri e vengono ricercati dalle bande di mercenari perché abili tiratori ed ottimi cuochi.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi Nonmorti, Posseduti e Skaven.

Valore: un Halfling aumenta il Valore della banda di +5 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	4	2	2	1	4	1	8

Equipaggiamento: arco, pugnale e pentola (è un elmo).

Abilità: può scegliere tra le abilità di Velocità e Tiro.

REGOLE SPECIALI:

Cuoco: gli Halfling sono famosi per le abilità culinarie. Il numero massimo di guerrieri della banda viene aumentato di +1, in quanto i guerrieri di tutto il circondario sentiranno il profumo del cibo! Nota che non puoi aumentare il numero massimo di Eroi.

Mago

30 co d'ingaggio, +15 co di mantenimento

Maghi, sciamani, indovini, sono tutti associati all'idea di uomini che possono controllare il potere della magia. Tutta la magia è potenzialmente pericolosa ed origina dal Chaos, ecco perché coloro benedetti (o maledetti) dal potere della magia vengono temuti ed odiati.

Eppure, non è difficile trovare impiego se sei un mago, perché molti sono disposti a correre il rischio delle persecuzioni. Purtroppo se ingaggi un mago, non metti solo a rischio i tuoi soldi, ma, se bisogna credere ai Preti di Sigmar, anche la tua anima...

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi Sorelle Sigmarite e Cacciatori di Streghe.

Valore: un Mago aumenta il Valore della banda di +16 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	2	3	3	1	4	1	8

Equipaggiamento: bastone.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Conoscenza, oppure può scegliere a caso un altro incantesimo.

REGOLE SPECIALI:

Mago: i Maghi hanno due incantesimi generati a caso dalla lista della Magia Minore. Vedi la sezione Magia.





Bacelliere

50 co d'ingaggio, +20 co di mantenimento

Proprio come i guerrieri dei livelli sociali più bassi possono diventare mercenari, gli scudieri ed i nobili possono offrire i propri servizi al miglior offerente e diventare Bacellieri. Sono spesso i figli più giovani dei nobili, che hanno ereditato poco più della propria spada, del cavallo e dell'armatura. Essendo delusi dalla vita, hanno scelto l'unica strada aperta, quella del sodato di ventura.

I problemi finanziari hanno la meglio sui principi di onore e cavalleria. Molti Bacellieri si sono radunati nei villaggi che circondano Mordheim, offrendo la propria forza a chiunque sia disposto a pagare.

Al soldo: possono essere ingaggiati solo da Mercenari e Cacciatori di Streghe.

Valore: un Bacelliere aumenta il Valore della banda di +21 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Bacelliere	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Destriero	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipaggiamento: armatura pesante, scudo, e spada. Se adotti le regole opzionali per i guerrieri a cavallo, avrà la lancia da cavaliere ed un destriero. Quando è a cavallo, il Bacelliere ha un tiro armatura di 3+, 4+ quando è a piedi.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a corpo e Forza.



Ranger Elfo



40 co d'ingaggio, +20 co di mantenimento

Gli Elfi sono una razza meravigliosa: sinuosi, alti, belli e longevi, magici. Sono, per la maggior parte, temuti e guardati con sospetto dagli umani, anche se alcuni vivono nelle città degli uomini ed offrono i propri servizi come menestrelli ed arcieri in cambio di un lauto compenso.

Anche se gli Elfi diventano ogni anno più rari, possono ancora essere incontrati nei sentieri della Foresta Drakwald e della Foresta delle Ombre.

Gli Elfi tendono giustamente ad evitare le rovine di Mordheim, in quanto nella Città dei Dannati c'è poco che possa attrarre questa strana razza, ma a volte vengono ingaggiati dai cacciatori di tesori. Pochi infatti possono rivaleggiare con la loro abilità con l'arco o con la loro superba velocità ed agilità. I sensi di un Elfo sono molto più acuti di quelli degli umani e sono quindi eccellenti esploratori.

Al soldo: possono essere ingaggiati solo da Mercenari e Cacciatori di Streghe. Le bande che includono un Nano devono pagare 40 co di mantenimento al posto di 20.

Valore: un Elfo aumenta il Valore della banda di +12 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Ranger Elfo	5	4	5	3	3	1	6	1	8

Equipaggiamento: arco elfico, spada e mantello elfico.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Velocità e Tiro. Inoltre, ci sono alcune abilità speciali descritte in seguito che possono essere scelte al posto di quelle normali. Nota che queste abilità possono essere acquisite solo con l'esperienza, non sono disponibili alle nuove reclute.

REGOLE SPECIALI

Esploratore: quando tiri sulla Tabella delle Esplorazioni, l'Elfo ti permette di modificare un risultato di -1/+1.

Vista eccellente: la vista degli Elfi è decisamente migliore di quella umana. L'Elfo può individuare i nemici nascosti ad una distanza doppia del proprio valore di Iniziativa.

ABILITÀ SPECIALI

Fatato: gli incantesimi nemici diretti contro l'Elfo vengono dispersi con un risultato di 4+ su un D6.

Fortuna: l'Elfo è benedetto da Lileath, la dea della fortuna. Può quindi ripetere un tiro di dado per partita (ma solo un proprio tiro di dado, non quello di un altro membro della banda).



Sventratroll Nano



25 co d'ingaggio, +10 co di mantenimento

Gli Sventratroll sono membri di un culto Nanico, i cui seguaci sono patologicamente ossessionati dalla ricerca di una morte onorevole in combattimento. Avendo commesso un qualche crimine imperdonabile o essendo stato disonorato irrimediabilmente, un Nano abbandonerà la propria casa, diventando un girovago e cercando la morte contro i nemici dei Nani.

Gli Sventratroll sono individui insanamente violenti, psicopatici e pericolosi. Esistono però pochi guerrieri migliori di loro, ecco perché sono così ricercati quando si tratta di venire alle mani.

Conosciuti comunemente come "Asce Mercenarie", gli Sventratroll che vengono a Mordheim trovano abbondanza di opportunità per perseguire il proprio desiderio di morte.

Al soldo: possono essere ingaggiati solo da Mercenari e Cacciatori di Streghe. Le bande che includono un Elfo devono pagare 20 co di mantenimento al posto di 10. I Nani non si mischiano con quelle signorine dalle orecchie a punta, a meno che non siano adeguatamente ricompensati.

Valore: un Nano aumenta il Valore della banda di +12 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Equipaggiamento: due asce o un'ascia a due mani (scegli tu).

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a corpo e Forza. Inoltre, ci sono alcune abilità speciali descritte in seguito che possono essere scelte al posto di quelle normali. Nota che queste abilità possono essere acquisite solo con l'esperienza, non sono disponibili alle nuove reclute.

REGOLE SPECIALI

Desiderio di morte: cercano la morte in battaglia, ignorano quindi le regole sulla Psicologia e non effettuano mai test Tutto Solo.

Duri da uccidere: gli Sventratroll sono duri, individui resistenti che possono andare *fuori combattimento* solo con un risultato di 6, al posto di 5-6, quando tiri sulla Tabella delle Ferite. Considera un risultato di 5 come *stordito*.

Testa dura: gli Sventratroll ignorano la regola speciale delle armi da botta. Non sono tipi facili da tramortire!

ABILITÀ SPECIALI

Carica furibonda: il Nano può raddoppiare i propri Attacchi nel turno in cui carica, nel qual caso subisce una penalità di -1 al tiro per colpire.

Sventramostri: se la Forza dello Sventratroll è inferiore alla Resistenza dell'avversario, ferirà comunque con un risultato di 4+.

Forsennato: il Nano può aggiungere un bonus di +1 ai tiri per colpire durante il turno in cui carica.

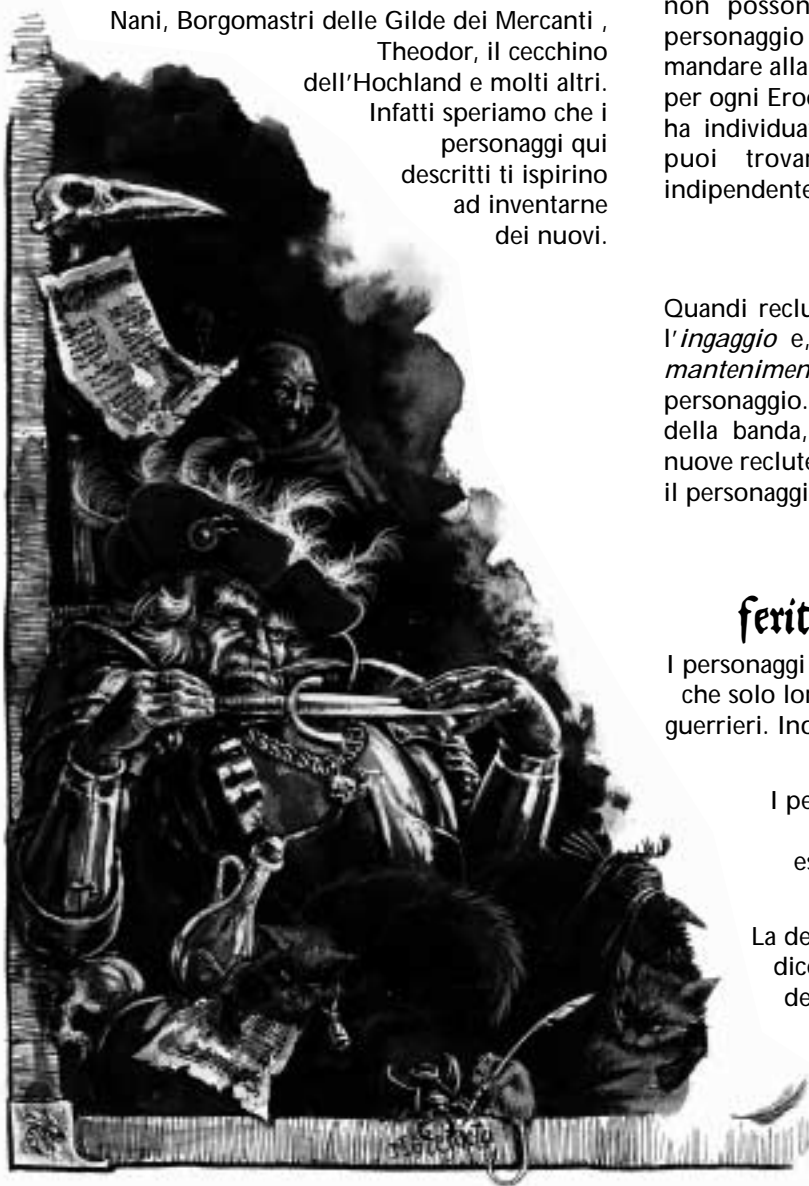


Dramatis personae

Questa sezione mostra in dettaglio alcuni dei più insoliti e famosi (o detestati) personaggi che vivono a Mordheim e negli insediamenti vicini. A volte questi guerrieri si uniscono ad una banda, generalmente chiedendo in cambio malapietra o sacchi d'oro.

I seguenti personaggi (chiamati "Personaggi Speciali") sono difficili da incontrare e costosi da ingaggiare: devi essere fortunato e ricco per attrarre la loro attenzione.

Questa lista non include tutti i guerrieri famosi o gli assassini a sangue freddo che si possono incontrare a Mordheim. Ci sono famosi cercatori d'oro Nani, Borgomastri delle Gilde dei Mercanti, Theodor, il cechino dell'Hochland e molti altri. Infatti speriamo che i personaggi qui descritti ti ispirino ad inventarne dei nuovi.



Puoi avere solo un personaggio speciale di ogni tipo nella tua banda, ma puoi ingaggiare quanti personaggi speciali vuoi, se puoi permetterteli!

cercare i personaggi speciali

Dopo una battaglia, puoi mandare un qualsiasi numero di Eroi in cerca di un personaggio speciale. Solo gli Eroi possono cercare (la Truppa non è abbastanza fidata). Gli Eroi che sono stati messi *fuori combattimento* durante le battaglia non possono partecipare alla ricerca.

Gli Eroi che stanno cercando un personaggio speciale non possono cercare oggetti rari. Decidi quale personaggio speciale vuoi cercare e quanti Eroi mandare alla loro ricerca. Effettua un test di Iniziativa per ogni Eroe. Se uno di essi lo supera con successo, ha individuato il personaggio speciale. Ovviamente puoi trovare un solo personaggio speciale, indipendentemente da quanti risultati positivi ottieni.

ingaggio

Quando recluti il personaggio speciale devi pagarne l'*ingaggio* e, dopo ogni battaglia, devi pagarne il *mantenimento*. Troverai i costi indicati per ogni personaggio. Questi soldi vengono tratti dal Tesoro della banda, esattamente come quando ingaggi le nuove reclute. Se non hai abbastanza soldi per pagare il personaggio speciale, questi lascerà la banda.

esperienza, ferite ed equipaggiamento

I personaggi speciali hanno i propri equipaggiamenti che solo loro possono usare, non puoi darli ad altri guerrieri. Inoltre non puoi comperare loro altre armi o equipaggiamenti.

I personaggi speciali non guadagnano Punti Esperienza, ma subiscono ferite gravi, esattamente come gli Eroi, se vanno *fuori combattimento*.

La descrizione di ogni personaggio speciale ti dice anche di quanto fa aumentare il Valore della banda (prendendo in considerazione la loro esperienza e le loro abilità).

Aenur, la spada del crepuscolo

150 co d'ingaggio

Molti spadaccini famosi sono giunti a Mordheim per fare fortuna, ma pochi di essi possono rivaleggiare con l'enorme reputazione guadagnata dallo spadaccino Elfo Aenur. Questo grande guerriero fu responsabile dello sterminio dell'intera banda di Posseduti di Karl Zimmeran e del massacro di Buco Ratto, un insediamento che era stato invaso dagli Uominibestia.

Le voci sulle sue origini sono molte. Gli Elfi di solito evitano gli insediamenti umani e Mordheim in particolare, ma, per una qualche ragione, lo spadaccino pallido è rimasto per mesi nelle vicinanze della città in rovina.

Alcuni dicono che Aenur venga da oltre il Grande Oceano, dal favoloso regno degli Elfi, e che sia il Capitano del leggendario Ordine dei Maestri di Spada. Altri dicono che sia un Principe in esilio degli Elfi Silvani. Aenur parla poco del proprio passato ed i saggi preferiscono non porgli domande.

Quando una banda prepara una spedizione per esplorare la città, c'è sempre la possibilità che possa sentire un colpo secco al cancello dell'accampamento: l'inaspettato visitatore sarà Aenur, che offrirà i propri servigi al comandante.

Anche se Aenur cercasse veramente qualcosa nelle tetre rovine di Mordheim, nessuno sa cosa possa essere. Alcuni dicono che desideri visitare il Cratere ed uccidere l'enigmatico Signore delle Ombre, ma tale compito sembra superiore perfino alle capacità di questo possente guerriero.

Aenur è alto anche per un Elfo e nascosta dal pregiato mantello elfico indossa un'armatura di lucente ithilmar. Porta una spada di immense dimensioni che, si dice, abbia proprietà arcane. Di sicuro nessuno che sia stato colpito dalla spada è mai sopravvissuto.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, con l'esclusione di Skaven, Nonmorti e Posseduti.

Valore: Aenur aumenta il Valore della banda di +100 punti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
5	8	4	4	3	2	7	3	8

Equipaggiamento: indossa un'armatura di ithilmar, un mantello elfico e porta un'enorme spada, chiamata *lenh-Khain*.

Abilità: Aenur ha le seguenti abilità: *colpo mirato*, *abile spadaccino*, *finta*, *sprint*, *riflessi fulminei*, *schivata* e *colpo letale*.

REGOLE SPECIALI

Spadaccino invincibile: Aenur colpisce sempre il proprio avversario con un risultato di 2+.

Girovago: Aenur rimane con la banda solamente per la durata di una battaglia. Se Aenur ha combattuto con la tua banda nell'ultima battaglia, dovrai aspettare di combatterne un'altra, prima di cercarlo di nuovo.

lenh-Khain (la mano di Khaine): lenh-Khain è una spada incredibilmente lunga che Aenur usa con consumata abilità.

Questa spada permette ad Aenur di parare, gli conferisce un bonus di +1 alla Fo e causa Colpi Critici con un risultato di 5-6.



Johann Stiletto

“**M**etti giù le mani, brutto! Stai lontano da me e ti dirò cosa vuoi sapere. Dunque, stai cercando Johann Stiletto! Ascolta il mio consiglio, amico, non dire il suo nome troppo forte. Non gli piace che la gente parli di lui nelle strade. Ad ogni modo, perché lo cerchi? Ah, hai un lavoro per lui! Bene, perché non l'hai detto prima? Non posso dirti dove lo puoi trovare, perché non lo so. Nessuno lo sa! Comunque, non importa. Appena gli giungerà la voce, ti troverà lui! ah! ah! Ti costerà caro, perché a Johann piace l'oro. Conosce questa città, quello che ne è rimasto, come il palmo della sua mano. Se lui non può trovare qualcuno, nessun altro può farlo. È come un'ombra, può entrare ed uscire da qualunque posto, senza essere visto. Può anche aprirsi la

strada da qualsiasi posto. Nessuno può prenderlo. È veloce come un lampo con i coltelli! Nessuna traccia, tutti i lavori puliti. Quello che mi serve da te è l'oro ed il nome. Johann farà il resto.”

Conversazione sentita a Mordheim

70 co d'ingaggio, +30 co di mantenimento. Nota che Johann è assuefatto alla Polvere Rossa e, di conseguenza, puoi ingaggiarlo per una dose di tale droga.

Tra i vari tagliagole ed assassini al soldo che infestano gli insediamenti intorno a Mordheim, Johann Stiletto è il più famoso. Mette in mostra, con sguardo cattivo, la propria vocazione quale lanciatore di coltelli ed assassino prezzolato senza eguali, esibendo una serie di vari coltelli e stilette dall'aspetto letale appesi alla cintura. Johann indossa vestiti di pelle nera, appena fuori moda, che non sono mai stati lavati (o almeno così dice il barista). Il lungo viso mostra le cicatrici di molte battaglie ed i capelli sono untati e lisci.

Johann ha la borsa sempre piena d'oro e non si preoccupa di nascondersela, perché solo uno sciocco cercherebbe di rubarla. Molti hanno provato e sono tutti morti... molto velocemente. La qualità delle lame di Johann è senza paragoni, in quanto le ha rubate dai corpi dei molti ricchi, ma incapaci, avversari che ha eliminato in spietati duelli.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, con l'esclusione di Skaven, Nonmorti e Posseduti.

Valore: Johann aumenta il Valore della banda di +60 punti.

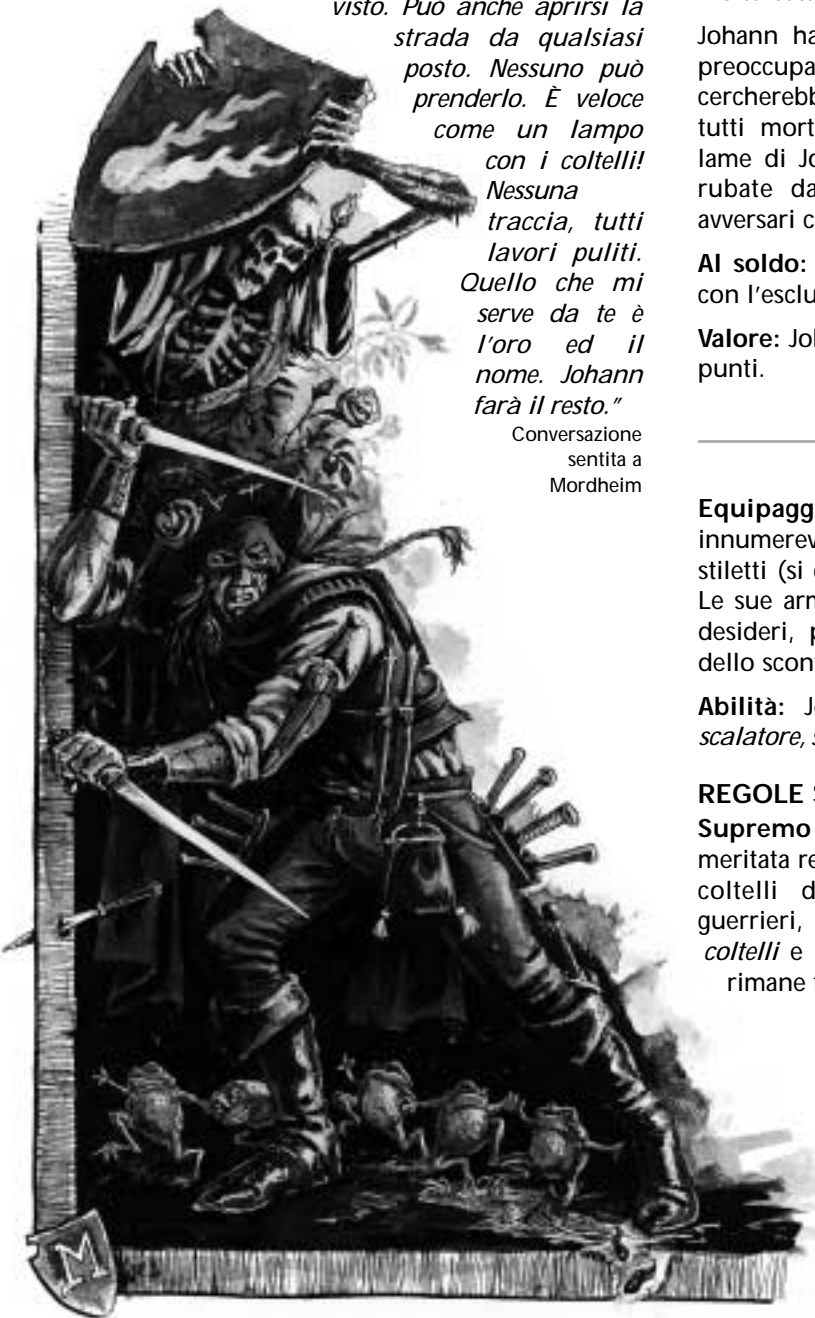
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	6	4	3	2	6	1	7

Equipaggiamento: Johann è armato con innumerevoli coltelli da lancio ed una varietà di stilette (si considera sempre armato con due spade). Le sue armi sono sempre intrise di Loto Nero e, se desideri, può assumere della Polvere Rossa prima dello scontro.

Abilità: Johann ha le seguenti abilità: *schivata*, *scalatore*, *svelto*, *occhio di falco* e *lanciatore di coltelli*.

REGOLE SPECIALI

Supremo lanciatore di coltelli: Johann ha la meritata reputazione di essere il miglior lanciatore di coltelli dell'Impero. A differenza dei normali guerrieri, può combinare le abilità *lanciatore di coltelli* e *svelto* (Esatto, può lanciare sei coltelli se rimane fermo!).



Bertha Bestraufung, Suprema Matriarca della Sorellanza

Anni fa, Bertha cercò rifugio nella severa disciplina e devozione delle Sorelle Sigmarite. Solo il Dio guerriero dell'Impero era degno della sua stima. Solo Lui era fidato e presente. Non era forse stato proprio Sigmar, in verità, a sceglierla come ancella?

Il sangue puro degli Unberogens scorre nelle vene di Bertha, come dimostrato dalle lunghe trecce dorate e dagli infuocati occhi blu, che possono terrorizzare un Goblin a venti passi di distanza con un singolo sguardo. Perfino la sua voce ispira comando ed autorità, ed è capace di trasformare un forte, muscoloso uomo in un tremante miserabile.

La Sorellanza vede in Bertha un esempio di santità fatta donna. Ella ascese velocemente tra i ranghi della Sorellanza e, nel proprio letto di morte, la riverita Matriarca Cassandra nominò Bertha come proprio successore, nuova Suprema Matriarca e Badessa della Roccia di Sigmar.

A volte, mentre Bertha indossa la sua armatura di Gromril alla luce dell'alba, riflette la perdita innocenza della giovinezza. Poi, con rabbia, stringe le cinghie di cuoio intorno alle cosce sode come il marmo e cammina sicura fino alla piazza d'armi, dove si esercita per ore con i suoi grandi martelli, preparandosi, come ogni ancella di Sigmar dovrebbe giustamente fare, per il grande giorno.

Estratto dal Tomo degli Eroi

Ingaggio: nessuno. Bertha potrebbe aiutare qualsiasi banda di Sigmarite che mandino una o più Eroine in cerca nel modo normale, effettuando cioè un test sul valore d'Iniziativa (rappresenta gli sforzi necessari per ottenere un'udienza con la Suprema Matriarca). Se Bertha accetta l'udienza, potrebbe decidere di aiutare personalmente la banda nella successiva battaglia. Aiuterà le sorelle solo se la banda nemica ha un Valore più alto. Consulta la tabella seguente e tira un D6 per determinare se Bertha darà il proprio aiuto.

Differenza di Valore	Risultato necessario
0-49	Impossibile
50-99	6+
100-149	5+
150-199	4+
200+	3+

Al soldo: può essere ingaggiata solo dalle bande di Sorelle Sigmarite.

Valore: Bertha aumenta il Valore della banda di +105 punti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	5	3	4	4	2	4	3	10

Equipaggiamento: Bertha è armata con due martelli di Sigmar, indossa un'armatura di gromril e porta una fiala di acqua santa ed una reliquia consacrata.

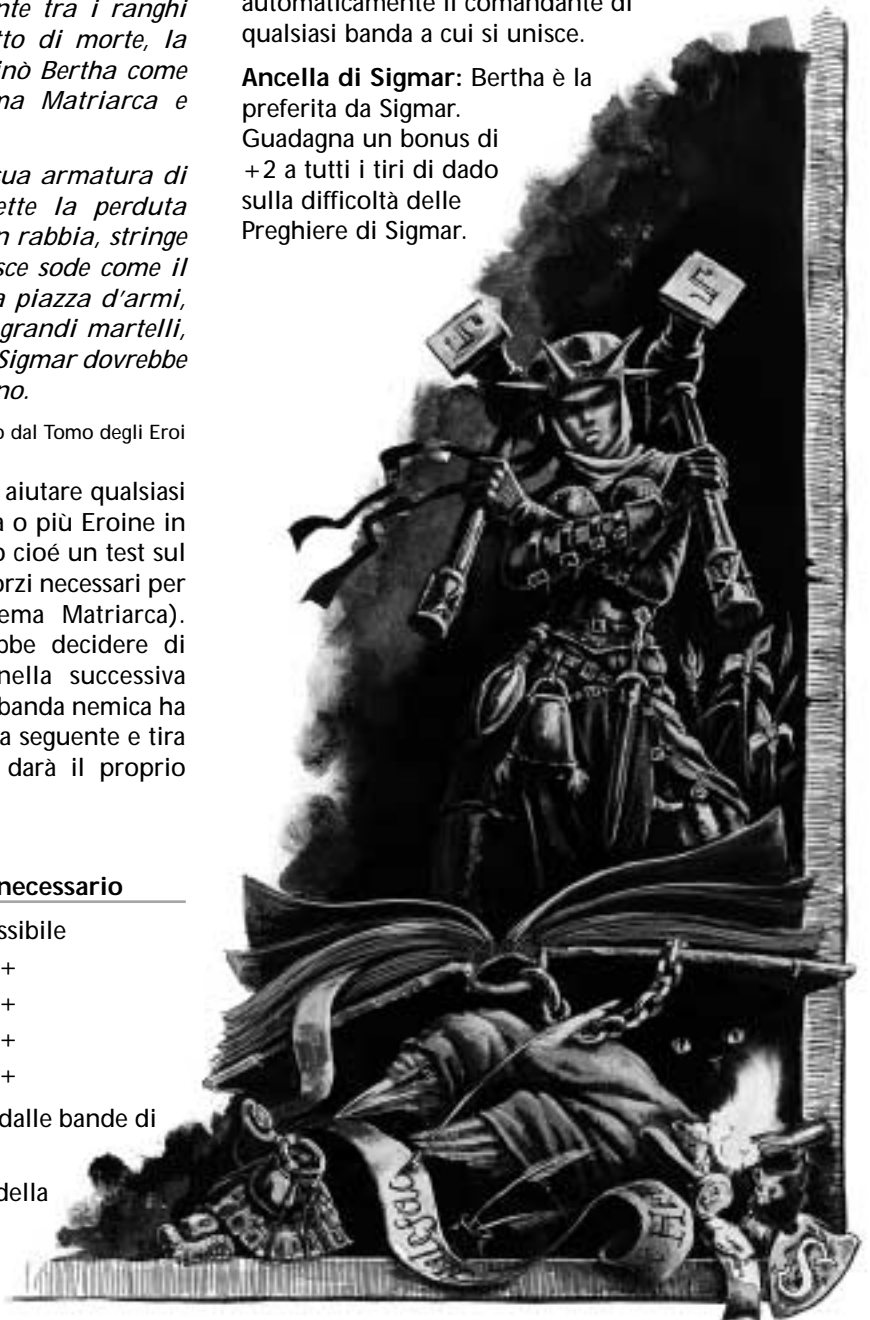
Abilità: Bertha ha le seguenti abilità: *colpo letale*, *carica inarrestabile* e *giusta ira*.

Preghiere di Sigmar: Bertha conosce tutte e sei le Preghiere di Sigmar.

REGOLE SPECIALI

Suprema Matriarca: Bertha è automaticamente il comandante di qualsiasi banda a cui si unisce.

Ancella di Sigmar: Bertha è la preferita da Sigmar. Guadagna un bonus di +2 a tutti i tiri di dado sulla difficoltà delle Preghiere di Sigmar.



Veskit, Supremo Esecutore

80 co d'ingaggio, +35 co di mantenimento.

“Ci ha uccisi tutti! Non potevamo fermarlo, le nostre armi si rompevano contro il suo corpo... Era nero, come un'ombra, e si muoveva così veloce, facendo a pezzi la gente a destra ed a sinistra. Abbiamo lottato, abbiamo lottato duramente, il vecchio Marcus ha anche cercato di fregarlo con il trucco della fiaschetta d'olio. Ha preso fuoco e per un momento abbiamo pensato di averlo fermato. Ed invece no, è uscito dalle fiamme, ancora vivo. Sembrava che non gli importasse! Questo era veramente troppo e chi era sopravvissuto se l'è data a gambe. Ci ha inseguito a lungo, implacabile ed inarrestabile. Non potevamo fuggire, nessun rifugio, i suoi occhi rossi ci scoprivano sempre. Oh quegli occhi... quegli occhi...”

Ultime parole di Fritz Huber alla Taverna Luna Rossa,

Veskit era già un valente assassino del Clan Eshin quando fu incaricato della missione più difficile. Fu ingaggiato dal Clan Skryre

per liberare uno dei propri più anziani ed esperti Ingegneri tenuto ostaggio da un clan rivale. Veskit riuscì a liberare il prigioniero, aprendosi la strada tra le guardie, ma ad un costo molto alto. Subì ferite terribili e sarebbe sicuramente morto se il Signore della Guerra del Clan Eshin non avesse stretto un patto con gli Ingegneri. Gli stregoni-scienziati Skaven sostituirono le varie parti del corpo di Veskit con impianti in parte tecnologici ed in parte magici, che ne fecero un arsenale vivente di armi letali. Veskit è ora più una macchina che una creatura vivente e la sua sete di sangue è diventata quasi incontrollabile.

Quando le notizie sulla mutapietra giunsero alla fortezza segreta del Clan Eshin, il Signore della Guerra inviò Veskit a Mordheim con la missione di scoraggiare gli umani dall'esplorare la città, che apparteneva, giustamente, agli Skaven. Da quel giorno, molti avventurieri hanno incontrato la propria fine negli scuri vicoli di Mordheim. Alla vista acuta di Veskit non sfugge nulla e coloro a cui dà la caccia nelle strade di Mordheim non ritornano mai al Cancellò delle Gargolle.

Al soldo: può essere ingaggiato solo dalle bande di Skaven.

Valore: Veskit aumenta il Valore della banda di +70 punti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
5	5	4	4	4	2	5	4	8

Equipaggiamento: artigli da combattimento (l'Attacco aggiuntivo è già incluso nel profilo). Ogni artiglio include una pistola Skaven, quindi Veskit può sparare ogni turno ed il primo turno di ogni corpo a corpo combatte con Forza 5 e un modificatore di -3 al TA (nota che può comunque parare due volte con gli artigli!).

REGOLE SPECIALI

Insensibile: Veskit è una fredda macchina per uccidere che non prova emozioni e non segue le regole sulla Psicologia.

Nessun dolore: Veskit ignora i risultati di *atterrato e stordito* sulla Tabella delle Ferite. Deve subire l'ultima ferita ed essere mandato *fuori combattimento* per essere rimosso dal gioco.

Vista acuta: grazie ai marchingegni costruiti dagli Ingegneri, Veskit può individuare i nemici nascosti ad una distanza doppia del proprio valore di Iniziativa.

Corpo meccanico: Veskit ha R4 ed un TA di 3+.



Un tempo fui un Dio, padrone della grande sfera nera che le piccole creature di questo mondo chiamano Morrslieb. Fui al di là del bene e del male, i miei poteri furono grandi, in quanto usai il cuore del pianeta per ottenere controllo sulla materia e sulle menti.

Con il passare del tempo, la mia sete di potere crebbe. Raggiunsi il più grande dei regni, cospirai, e ci fu guerra nel paradiso nero. La terza parte dell'Orda del Caos si levò in armi al mio fianco, dichiarammo guerra alle più grandi forze dell'Oscurità e cercammo di distruggerle. I cieli si accesero delle fiamme della battaglia.

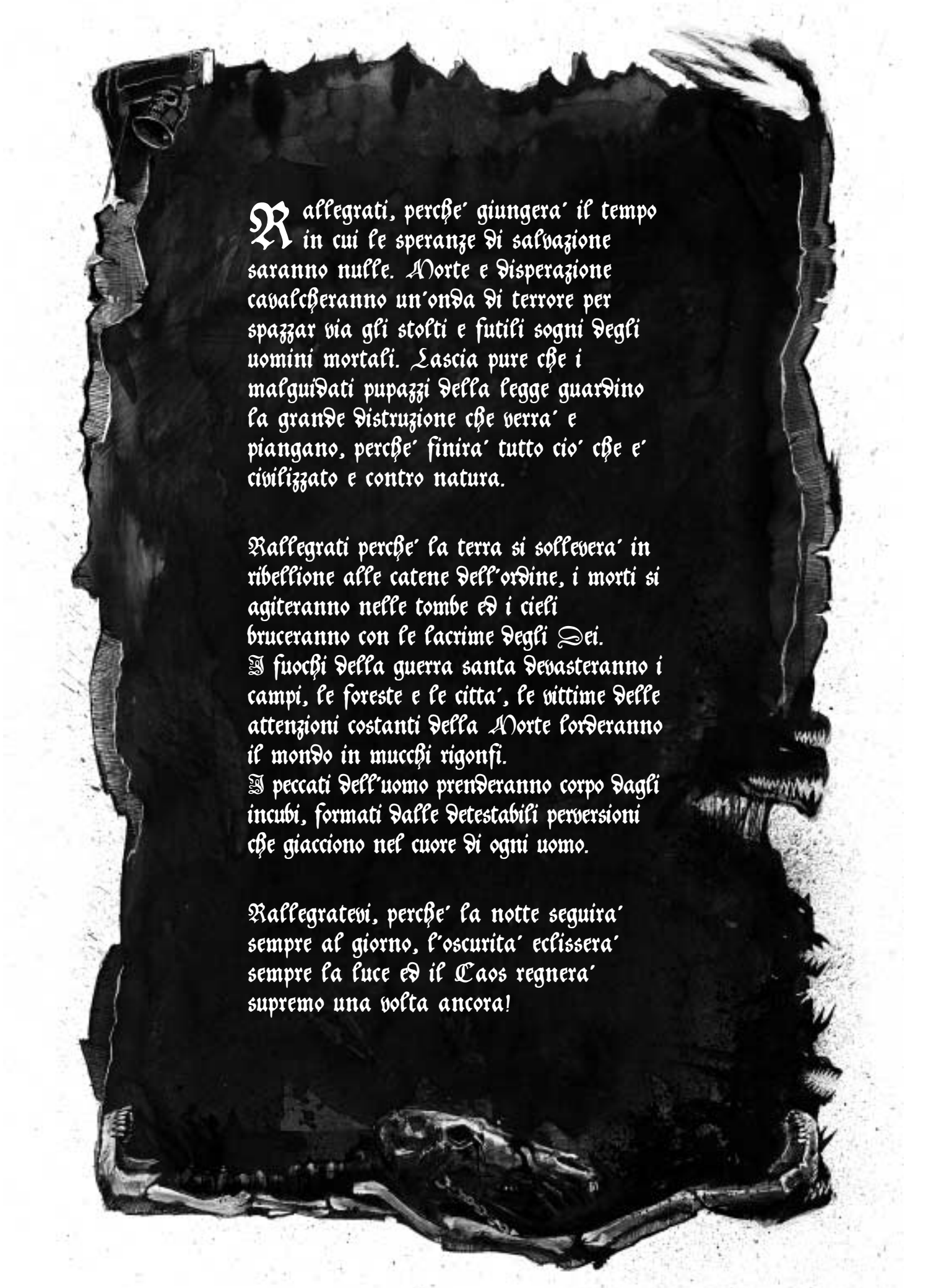
Ma la guerra si risolse contro di me e fui scacciato in forma di stella infuocata, esiliato dal mio regno superiore, solo un frammento del mio mondo con me, per darmi potere e controllo sulle terre inferiori. Discesi nella mia maestà e la mia venuta distrusse le umili abitazioni dei patetici esseri che abitano questo venefico, ripugnante mondo.

Caddi e tutto fu caos e distruzione di fronte a me, andai in frantumi, innumerevoli frammenti neri, la mia essenza stessa fu distrutta. Ora giaccio quasi senza forza, un'ombra di me stesso, un guscio morente, solo su questo mondo alieno.

Ho fatto di questo nero cratere sotterraneo la mia tomba, il mio regno, invio i miei pensieri al di fuori, soggiogando ai miei voleri le miserabili creature di questo luogo. I pochi sopravvissuti alla mia venuta si inginocchiano di fronte a me e mi venerano come un Dio, scambiandomi per uno dei grandi poteri che mi esiliarono. Io li muto in forme più adeguate per servirmi e li mando in cerca degli scuri frammenti che contengono il mio potere.

Ora altre genti vengono da terre lontane per rubare ciò che è mio ed una volta ancora infuria la guerra, un mero eco della grande battaglia che combattei un tempo. Ma io mi solleverò dalla mia tomba e porterò vendetta su tutti i viventi, perché io sono il Signore dell'Ombra, il Re dei Re, e presto questo mondo sarà mio...





Rallegrati, perche' giungera' il tempo
in cui le speranze di salvezione
saranno nulle. Morte e disperazione
cavalcheranno un'onda di terrore per
spazzar via gli stolti e futili sogni degli
uomini mortali. Lascia pure che i
malguidati pupazzi della legge guardino
la grande distruzione che verra' e
piangano, perche' finira' tutto cio' che e'
civilizzato e contro natura.

Rallegrati perche' la terra si solleva in
ribellione alle catene dell'ordine, i morti si
agiteranno nelle tombe ed i cieli
bruceranno con le lacrime degli Dei.

I fuochi della guerra santa devasteranno i
campi, le foreste e le citta', le vittime delle
attenzioni costanti della Morte lorderanno
il mondo in mucchi rigonfi.

I peccati dell'uomo prenderanno corpo dagli
incubi, formati dalle detestabili perversioni
che giacciono nel cuore di ogni uomo.

Rallegratevi, perche' la notte seguira'
sempre al giorno, l'oscurita' eclissera'
sempre la luce ed il Caos regnera'
supremo una volta ancora!



Regole opzionali

Questa sezione include una varietà di regole che aggiungono spessore e complessità alle battaglie in Mordheim. Essendo delle aggiunte alle regole base, non sono parte essenziale del gioco e dovresti essere d'accordo con il tuo avversario prima di applicarle.

Raccomandiamo che i nuovi giocatori ignorino questa sezione fino a quando non saranno sufficientemente familiari con il sistema di gioco. Se ti consideri un giocatore esperto, non avrai problemi ad applicare anche queste regole. Alcune di queste aggiunte modificano radicalmente il gioco e non sei obbligato ad usarle. Sono state incluse per quei giocatori che vogliono esplorare nuovi aspetti del gioco.



Tabella alternativa dei colpi critici

Questa tabella differenzia gli effetti dei colpi derivanti da armi diverse. Per esempio, se un colpo è stato inflitto da una spada, tira sulla tabella delle armi da taglio.



armi da tiro/fuoco

(archi, balestre, armi da fuoco, coltelli da lancio, ecc.)

- 1:2 **Colpito un punto debole:** il colpo penetra l'armatura del bersaglio. Ignora i Tiri Armatura.
- 3:4 **Colpo di rimbalzo:** dopo avere colpito il bersaglio, il colpo rimbalza sul nemico più vicino entro 6". Tira per ferire ed effettua normalmente i Tiri Armatura.
- 5:6 **Colpo da maestro:** viene colpito un occhio, la gola, o un'altra parte vulnerabile. Il bersaglio subisce 2 ferite. Ignora i Tiri Armatura.



armi da botta

(Randelli, mazze, martelli, flagelli, martelli a due mani, ecc.)

- 1:2 **Martellata:** il bersaglio si sbilancia. Se non ha ancora attaccato, non potrà farlo.
- 3:4 **Randellata:** ignora i Tiri Armatura ed i tiri salvezza dell'elmo.
- 5 **Disarmato:** l'avversario perde un'arma. Se combatte con due armi, determina a caso quale perde. Deve continuare a combattere con le armi di riserva (o a pugni se non ne ha). Tira per ferire ed effettua i Tiri Armatura normalmente.
- 6 **Tramortito:** se fallisce il Tiro Armatura, il bersaglio va immediatamente *fuori combattimento*, anche se non ha ancora raggiunto il limite di 0 ferite.



armi da taglio

(Spade, asce, spade a due mani, ecc.)

- 1:2 Taglio:** viene colpita una parte non protetta, ignora i Tiri Armatura.
- 3:4 Tempesta di lame:** il guerriero attacca con una gragnuola di colpi. Il bersaglio subisce 2 ferite al posto di 1. Effettua il TA per ogni ferita. Ricorda che, come al solito, se l'attacco causava ferite multiple per altri motivi, applica solo il bonus che causa più ferite.
- 5:6 Affettato!** ignora i Tiri Armatura, causa 2 ferite e tira sulla Tabella delle Ferite con un modificatore di +2.

senz'armi

(Mastini, destrieri, Zombi, Posseduti, animali, ecc.)

- 1:2 Spintone:** il bersaglio barcolla, permettendoti di acquisire l'iniziativa ed attaccare di nuovo. Tira di nuovo per colpire e ferire. Effettua normalmente i Tiri Armatura.
- 3:4 Botta tremenda:** il colpo arriva con forza tremenda. Ottieni un modificatore di +1 sulla Tabella delle Ferite se il bersaglio sbaglia il TA.
- 5:6 Botta più tremenda:** con un pugno o un calcione, sbatti a terra il bersaglio. Il colpo ignora i Tiri Armatura ed ottieni un modificatore di +2 sulla Tabella delle Ferite.

armi in asta

(Lancia, alabarda, lancia da cavaliere, ecc.)

- 1:2 Affondo:** con un affondo veloce, penetri le difese dell'avversario. Guadagni +1 ai tiri sulla Tabella delle Ferite. Effettua normalmente i Tiri Armatura.
- 3:4 Trafitto:** l'arma trafigge il nemico che viene *atterrato*. Effettua normalmente il TA e tira sulla Tabella delle Ferite.
- 5:6 Spiedino!** l'affondo colpisce in pieno il bersaglio, penetrando l'armatura e trafiggendolo. Ignora i Tiri Armatura e guadagni un modificatore di +2 sui tiri sulla Tabella delle Ferite. La vittima cade a D6^{ul} di distanza e l'attaccante la segue, rimanendo in contatto di base. Altri modelli, impegnati nel corpo a corpo, vengono ignorati e si separano dai due. Se il bersaglio colpisce un altro modello, quest'ultimo subisce un colpo automatico a Fo3.

Disimpegnarsi

I guerrieri ingaggiati in corpo all'inizio del proprio turno possono cercare di *disimpegnarsi* durante la fase di Movimento. Si presuppone che abbiano realizzato quanto la situazione sia disperata ed abbiano pensato fosse troppo pericoloso continuare a combattere.

Dichiara quali dei tuoi guerrieri vogliono disimpegnarsi all'inizio della fase di Movimento, quando dichiari le cariche. Volta i modelli per ricordarti quali sono.

Effettua un test di Disciplina per ogni guerriero che vuole disimpegnarsi. Rappresenta lo sforzo di concentrazione necessario per trovare il momento giusto. Se lo supera, il guerriero può muovere, al doppio del proprio valore di Movimento, allontanandosi dal combattimento, in qualsiasi direzione desideri.

Se il guerriero fallisce il test, l'avversario può infliggergli 1 colpo automatico. Se sopravvive, fuggirà di 2D6^{ul} in direzione direttamente opposta al nemico. Dovrà effettuare un test di Disciplina all'inizio del proprio turno successivo per riprendersi, altrimenti continuerà a fuggire di 2D6^{ul} verso il bordo del tavolo più vicino. Dovrà ripetere il test di Disciplina nel proprio turno successivo, e così via finché non uscirà dal tavolo o si riprenderà. Se il guerriero in fuga si riprende, non potrà fare nulla in quel turno.

Se un guerriero viene caricato mentre sta fuggendo, chi carica viene mosso in contatto di base normalmente, dopodiché il guerriero in fuga dovrà scappare immediatamente di 2D6^{ul} verso il più vicino bordo del tavolo, prima che i due si scambino dei colpi.



Ricompense Del Signore Delle Ombre

Quando il Magister o un Mutante di una banda di Posseduti hanno accumulato abbastanza esperienza, invece di scegliere un'abilità, possono effettuare un tiro sulla seguente tabella. Questo rappresenta il pellegrinaggio del guerriero al Cratere, dove pregherà per ottenere un favore, e la reazione del Signore delle Ombre. Tira 2D6.

2 **Ira!** il guerriero viene mutato oltre ogni immaginazione e scompare nelle rovine, unendosi ai molti orrori che flagellano Mordheim.

3-6 **Nulla di fatto:** il capriccioso Signore delle Ombre ignora le preghiere del seguace.



7-8 **Mutazione:** il guerriero riceve una mutazione. Tira un D6. Con un risultato di 1, perdi 1 punto da una caratteristica scelta da te, a causa di atrofia o di una mutilazione. Con un risultato di 2+, puoi scegliere una delle mutazioni elencate nella lista del Culto dei Posseduti.

9-10 **Armatura del Caos:** il corpo del guerriero si ricopre di un'armatura arcana. Essa conferisce un tiro armatura di 4+, ma non modifica la capacità di lanciare incantesimi o il movimento del modello.

11 Arma demoniaca: il guerriero riceve in dono un'arma con un Demone imprigionato all'interno. Questa conferisce un bonus di +1 in Fo in corpo a corpo e di +1 su tutti i tiri di dado che implicano l'impiego dell'arma. Puoi scegliere la forma dell'arma (spada, ascia, ecc), ma non avrà alcuna delle regole speciali di quel tipo d'arma. Per esempio, un'ascia demoniaca non conferirà il modificatore al TA tipico delle asce.

12 Posseduto!

un Demone entra nel corpo e nell'anima del guerriero.

Guadagna un bonus di +1 AC, +1 Fo, +1 A e +1 Fe. Questi bonus possono portare una caratteristica oltre il limite massimo della razza del guerriero. Il guerriero perde D3 abilità scelte da te e non può più usare armi o armature, con l'eccezione delle Armature del Caos e delle Armi Demoniache.



Modelli di cavalleria

I cavalli sono rari e costosi a Mordheim, ma permettono ai guerrieri di muovere velocemente fintanto che rimangono nelle strade e non entrano negli edifici in rovina, dove potrebbero facilmente inciampare e cadere. Con le seguenti regole, potrai usare i guerrieri a cavallo.

Un guerriero ed il suo cavallo sono considerati a tutti gli effetti un modello singolo. Se il cavaliere va *fuori combattimento*, dovrai rimuovere anche il cavallo.

I modelli di cavalleria usano i valori di Disciplina, di Resistenza e di Ferite del cavaliere.

I modelli di cavalleria hanno sempre un tiro armatura di 6+, anche se il cavaliere non porta armature. Ciò rappresenta la protezione aggiuntiva offerta dal cavallo. Se il cavaliere indossa un'armatura, il suo tiro armatura verrà migliorato di +1 rispetto ai modelli a piedi.

In corpo a corpo, un destriero può effettuare 1 Attacco, mentre un cavallo normale non ha un valore di Attacchi e quindi non attacca.

Un cavallo aumenta il Valore della banda di +3 punti, un destriero lo aumenta di +5 punti.

movimento

I modelli di cavalleria non possono entrare negli edifici. Il loro movimento è limitato alle superfici relativamente piate, quali le strade.

I cavalli ed i destrieri possono saltare gli ostacoli alti fino a 2^o, senza penalità al movimento.

tirare contro i modelli di cavalleria

Vista la dimensione del modello di cavalleria, qualsiasi guerriero può sceglierlo come bersaglio, anche se non è quello più vicino.

montare/smontare da cavallo

Un modello di cavalleria può smontare nella propria fase di Movimento. Perde metà movimento e non può né caricare, né correre.

Un modello di cavalleria smontato viene seguito dalla cavalcatura ovunque vada e può rimontarla quando vuole, se non si trova all'interno di un edificio o su una superficie non attraversabile da un cavallo (per esempio su un tetto). Il guerriero perde metà movimento per rimontare a cavallo e non può correre o caricare.

Sostituisci il modello di cavalleria con uno a piedi e viceversa.

cavalcature in campagna

Se un modello di cavalleria viene mandato *fuori combattimento*, tira un D6 alla fine della battaglia. Con un risultato di 1-2, la cavalcatura è stata uccisa.



Armi da fuoco

Durante l'epoca in cui è ambientato Mordheim, la tecnologia necessaria alla produzione delle armi da fuoco era ancora rara e le pistole, gli archibugi, i tromboni, ecc., erano inclini ad incepparsi, funzionare male, esplodere.

Le seguenti regole non sono state incluse nella sezione della fase di Tiro, perché avrebbero complicato e rallentato il gioco, ma se vuoi dare un tocco di realismo alle tue partite, usa la tabella seguente.

Se usi queste regole, puoi ridurre il costo delle armi da fuoco del 20% per bilanciarne il peggior funzionamento.

inceppamento

Ogni volta che ottieni un risultato di 1 sul tiro per Colpire con un'arma da fuoco (archibugi, pistole, tromboni, pistole Skaven, ecc.), tira un D6 e consulta la seguente tabella.

TABELLA DEGLI INCEPPAMENTI

- 1 BUM!** L'arma esplode con gran fracasso! Chi la impugna subisce un colpo a Fo4 (non causa colpi critici) e l'arma è distrutta.
- 2 Inceppata:** l'arma è inceppata ed inutilizzabile fino alla prossima battaglia. Puoi usarla normalmente solo nella prossima battaglia.
- 3 Fsssst:** l'arma non spara e devi sostituire la miccia. Il guerriero deve aspettare un turno prima di poter sparare di nuovo.
- 4-5 Click:** l'arma non spara, ma non ci sono effetti collaterali.
- 6 KA-BUM!** L'arma ruggisce e spara una nube di fumo nero e fiamme! Il colpo centra il bersaglio ed ha un bonus di +1 in Forza.



Battaglie singole

Una cosa che abbiamo scoperto durante il playtesting di Mordheim è che, dopo alcune partite, le bande più esperte diventano praticamente imbattibili dalle bande più giovani.

Anche se la cosa potrebbe rivelarsi molto divertente per il giocatore con la banda più esperta, la battaglia sarà a senso unico. La banda con poca esperienza verrà annientata, senza alcuna possibilità. Anche se il sistema degli "Sfavoriti" bilancia in parte questa disparità, di solito è più divertente giocare contro una banda di pari forza, specialmente quando introduci nuovi giocatori al sistema di gioco.

Le seguenti regole permettono ad entrambi i giocatori di scegliere bande di uguale valore, diciamo 1'000 Corone d'oro. In questo modo il gioco sarà equilibrato, in quanto le bande saranno di pari forza.

Usa la lista della banda appropriata per reclutare ed equipaggiare la tua banda. Le liste ti dicono quali e quanti Eroi, Truppe ed equipaggiamenti potrai scegliere. Le limitazioni presenti nelle liste assicurano che la banda sia ragionevolmente bilanciata.

Devi reclutare almeno tre guerrieri, incluso un comandante, ma puoi seguire la limitazione al numero massimo di modelli presente in ogni lista, oppure puoi concordare con il tuo avversario con quanti modelli giocare.

armi ed armature

Ogni Eroe che recluti può essere equipaggiato con una o più armi e qualsiasi armatura scelta dalla lista appropriata. Eroi di tipo diverso sono limitati ad armi diverse. La lista d'equipaggiamento di ogni banda ti fornirà tutte le informazioni necessarie. Puoi comperare armi ed armature rare, pagando il prezzo appropriato riportato nella sezione Mercato.

Tutti i modelli di ogni Gruppo di Truppa devono essere equipaggiati esattamente allo stesso modo. Ciò significa che se il tuo gruppo è composto da quattro guerrieri, e vuoi equipaggiarlo con spade, devi comperare quattro spade.

Le armi che scegli per i tuoi guerrieri devono essere rappresentate sulle miniature. In questo modo il tuo avversario saprà cosa sta affrontando e non rimarrà stupito quando, a metà partita, scoprirà che quell'Halfling con arco è in realtà un Orco con un randello!

Le eccezioni a questa regola sono i coltelli: si può infatti immaginare che siano nascosti negli stivali o nei vestiti.

avanzamenti Degli Eroi

In una campagna, gli avanzamenti devono essere guadagnati con l'esperienza, ma in una battaglia singola dovrai acquistarli. Puoi aumentare le caratteristiche degli Eroi pagando il costo appropriato in Corone d'oro.

Nota che tutte le razze hanno un profilo massimo oltre cui non possono andare. Consulta la sezione Esperienza.

Movimento	+15co per punto.
Abilità di Combattimento	+15co per punto.
Abilità Balistica	+15co per punto.
Forza	+25co per il primo punto/+35co dal secondo.
Resistenza	+30co per il primo punto/+45co dal secondo.
Ferite	+20co per il primo punto/+30co dal secondo.
Iniziativa	+10co per punto.
Attacchi	+25co per il primo punto/+35co dal secondo.
Disciplina	+15co per punto.
Abilità	+40co per abilità. Puoi scegliere di acquistare un'abilità per ogni avanzamento di caratteristiche. Scegli tra le abilità normalmente disponibili a quel tipo di Eroe.

pronti per giocare

La banda è ora pronta per affrontare quella del tuo avversario.



TABELLA RIASSUNTIVA



Sequenza del Turno

1. Recupero
2. Movimento
3. Tiro
4. Corpo a corpo

Recupero

Durante la fase di Recupero puoi cercare di recuperare il controllo dei modelli che sono in fuga. Per effettuare un test di Recupero, tira 2D6. Se il risultato è uguale o inferiore al valore di Disciplina del modello, questi smetterà di fuggire.

Il modello non potrà muovere o tirare per quel turno, ma potrà lanciare incantesimi. Se fallisci il test, il modello continuerà a fuggire verso il più vicino bordo del tavolo.

Il modello non può essere recuperato se il guerriero più vicino a lui è un nemico.

Durante la fase di Recupero, i guerrieri *storditi* diventano *atterrati* ed i guerrieri *atterrati* si rialzano.

Movimento

Nella fase di Movimento puoi muovere i tuoi modelli nel seguente ordine:

1. CARICHE
2. MOVIMENTI OBBLIGATORI
3. ALTRI MOVIMENTI



CORRERE

Il guerriero può muovere al doppio del proprio valore di Movimento. Non può correre se ha nemici entro 8^{ui} all'inizio del turno.

Un guerriero che ha corso non può nascondersi o tirare, ma può lanciare incantesimi.

CARICARE

Senza misurare la distanza, dichiara quale modello caricherà e quale nemico verrà caricato. I guerrieri caricano al doppio del proprio valore di Movimento.

Quando modelli nemici sono in contatto di base, si dicono ingaggiati in corpo a corpo.

Non puoi caricare un modello se c'è un altro nemico entro 2^{ui} dalla più diretta traiettoria di carica.

SCALARE

Il guerriero può scalare per un'altezza pari al proprio valore di Movimento. Effettua un test di Iniziativa prima di iniziare la scalata: se lo fallisci mentre sta salendo, il guerriero non potrà più muovere; se lo fallisci mentre sta scendendo, cadrà (vedi Cadere).

SALTARE GIÙ

Il guerriero può saltare giù da un'altezza massima di 6^{ui}. Effettua un test di Iniziativa per ogni 2^{ui} di discesa. Se ne fallisci uno, il guerriero cadrà (vedi Cadere).

AGGUATI DALL'ALTO

Il guerriero può effettuare un agguato dall'alto, saltando da posizione elevata, su un nemico sotto di sé. Il modello deve Saltare Giù. Se ha successo, potrà muovere in contatto di base con un nemico entro 2^{ui} dal punto in cui è atterrato, guadagnando un bonus di +1Fo e +1 al tiro per colpire.

SALTARE

Il guerriero può saltare un fosso lungo al massimo 3^{ui}. **Non** puoi misurare la distanza prima di dichiarare che il modello salterà. Se il modello non ha abbastanza movimento, cadrà (vedi Cadere).

Se il modello ha abbastanza movimento, effettua un test di Iniziativa. Se lo fallisci, il modello cadrà (vedi Cadere).

ATTERRATI O STORDITI

Se un guerriero viene *atterrato* o *stordito* entro 1^{ui} dal bordo di un precipizio, esiste la possibilità che cada. Effettua un test di Iniziativa: se lo fallisci, cadrà (vedi Cadere).

CADERE

I guerrieri che cadono subiscono D3 colpi a Forza pari al numero di UI della caduta. Non si applicano i tiri armatura.



Tiro

COLPIRE IL BERSAGLIO

Usa la AB del tiratore per determinare se il colpo raggiunge il bersaglio.

AB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Risultato	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICATORI

- 1 Bersaglio al riparo
- 1 Muovere e tirare
- 1 Lunga gittata
- +1 Bersaglio grosso

TIRARE PER FERIRE

Per sapere il risultato necessario su un D6 per ferire, paragona la R del bersaglio con la Fo dell'arma.



Arma Fo	R del bersaglio									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

COLPI CRITICI

Un tiro per ferire di 6 causa un colpo critico. Tira un D6 e consulta la Tabella dei colpi Critici. È possibile mettere a segno un solo colpo critico per turno.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

- 1-2 **Colpita una parte vitale.** 2 ferite. TA prima di raddoppiare le ferite.
- 3-4 **Colpita una parte esposta.** 2 ferite. No TA.
- 5-6 **Colpo da maestro!** 2 ferite. No TA. +2 sulla Tabella delle Ferite.

TIRI ARMATURA

I modelli che indossano un'armatura possono effettuare dei tiri di D6 per evitare di subire le ferite. Sottrai i modificatori che si applicano.

Armatura	Risultato necessario
Armatura leggera	6
Armatura pesante	5
Armatura di Gromril	4
Scudo	aggiungi +1 al tiro armatura.

FERITE

Quando un modello perde la sua ultima ferita, tira un D6 e consulta la seguente tabella.

TABELLA DELLE FERITE

- 1-2 **Atterrato.** La forza del colpo atterra il guerriero. Metti il modello coricato a faccia in su.
- 3-4 **Stordito.** Il guerriero cade perdendo conoscenza. Metti il modello coricato a faccia in giù.
- 5-6 **Fuori combattimento.** Rimuovi il modello dal gioco.

Corpo a corpo

CHI ATTACCA PER PRIMO

Il modello in carica attacca per primo. Altrimenti i guerrieri combattono in ordine decrescente di Iniziativa.

COLPIRE L'AVVERSARIO

Tira un D6 per ogni modello in corpo a corpo. Se il bersaglio ha più di 1 Attacco, tira un D6 per ogni attacco.

Paragona la AC del guerriero con la AC dell'avversario, per sapere il risultato necessario su un D6 per colpire.



AC DELL'ATTACCANTE	AC DEL DIFENSORE									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

TIRARE PER FERIRE

Per sapere il risultato necessario su un D6 per ferire, paragona la R del bersaglio con la Fo dell'attacco.

MODIFICATORI AL TA

Più alta è la Fo del colpo, più facile sarà ferire e penetrare le armature.

La tabella qua sotto mostra il modificatore da applicare al TA in rapporto alla Fo del colpo.

Fo	1-3	4	5	6	7	8	9+
Modificatore	No	-1	-2	-3	-4	-5	-6

ATTERRATO

Se il guerriero ingaggia in corpo a corpo un nemico *atterrato*, può attaccarlo per mandarlo *fuori combattimento*.

Tira normalmente per ferire. Se ferisci, l'avversario deve effettuare il TA, modificato normalmente dalla Fo del colpo. Se fallisce il TA, il guerriero a terra va immediatamente *fuori combattimento*.

MORDHEIM

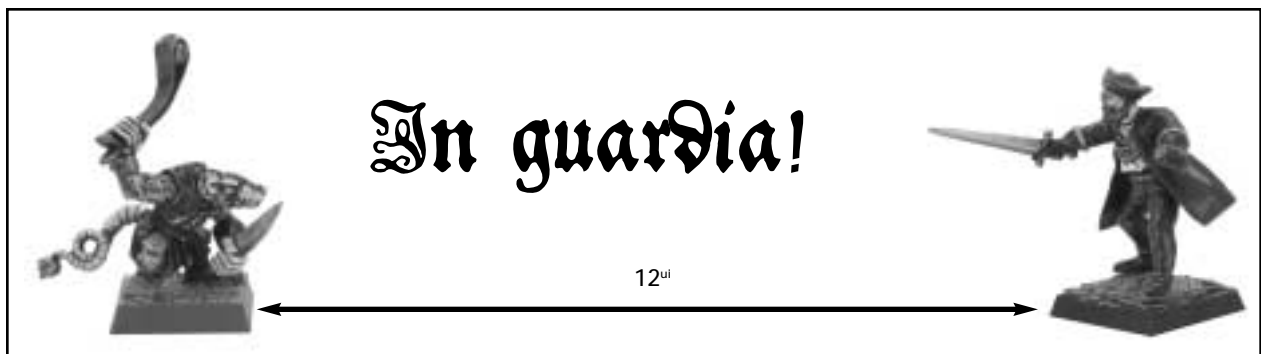
Mordheim è un gioco di schermaglie che vede contrapposte diverse fazioni tra le rovine di quella che un tempo è stata una grande città. Se non hai mai giocato ad un gioco simile finora, ti consigliamo di leggere gli esempi che seguono per farti un'idea di come funziona e poi dare un'occhiata al regolamento.

Pronti per giocare

Per poter seguire i diversi esempi ti bastano, per ora, due modelli: un Mercenario armato con una spada ed un pugnale ed uno Skaven armato con una fionda ed un pugnale. Assembla i modelli seguendo le istruzioni contenute in questo opuscolo. Più tardi potrai dipingerli, ma, per il momento, non te ne preoccupare.

Preparazione

Per poter giocare avrai bisogno di un po' di spazio su un tavolo o anche sul pavimento. Metti i due modelli a 12^{ui} di distanza l'uno dall'altro. Per determinarla puoi usare il misuratore incluso nella scatola. I due guerrieri sono ora pronti per affrontarsi. Stavano entrambi cercando la malapietra quando sono incappati l'uno nell'altro.



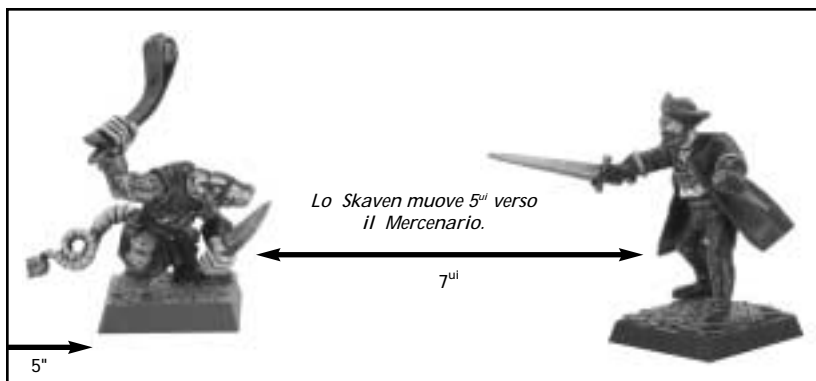
Chi attacca per primo?

Mordheim viene giocato a turni, prima un giocatore poi l'altro. Di solito un giocatore rappresenta una delle due parti, ma per questa volta puoi scegliere di gestirle entrambe ai fini dell'esempio. Per decidere chi dei due inizia prima di solito i due giocatori tirano un dado. Chi ottiene il risultato più alto inizia per primo. Poniamo il caso che lo Skaven ottenga un 5 mentre il Mercenario un 2 quindi lo Skaven inizia per primo.

Turno dello Skaven

Movimento

Quando è il suo turno, un guerriero può muovere e quindi tirare con le armi in dotazione. Essendo il turno dello Skaven muovilo avanti di 5^{ui} utilizzando il misuratore di distanza. Nota: il Mercenario e lo Skaven non hanno la stessa capacità di movimento, ma questa cosa è spiegata chiaramente nel regolamento.



Tirare

Dopo aver mosso, lo Skaven tira con la sua fionda al Mercenario. La prima cosa da fare è determinare la gittata. La fionda ha una gittata di 18^{ui} ed il bersaglio si deve trovare entro questa distanza per essere colpito.

La freccia ti mostra che i modelli si trovano a 7^{ui} di distanza ben entro la gittata della fionda.

Per vedere se il tiro dello Skaven colpisce il Mercenario tira un dado. Lo Skaven deve ottenere un risultato di 5 o più per colpire il bersaglio. Se il risultato è compreso tra 1-4 il tiro fallisce; se invece è 5 o 6 il tiro colpisce.

Tiro per Ferire

Poniamo il caso che lo Skaven riesca a colpire. Dobbiamo ora determinare l'effetto del colpo: ha colpito il nemico ed è riuscito a ferirlo, lo ha solo preso di striscio oppure il colpo è rimbalzato sull'armatura? Per scoprirlo tira un altro dado.

Lo Skaven deve ottenere un risultato di 4 o più per ferire il Mercenario. Se il risultato è compreso tra 1 e 3 il Mercenario ha evitato la ferita; se il risultato è compreso tra 4 e 6 la pietra della fionda lo ha ferito. Supponiamo che il Mercenario abbia evitato il colpo e, di conseguenza, non sia stato ferito.

Turno del Mercenario

Carica!

Il Mercenario si trova a 7^{ui} dallo Skaven ed ha la possibilità di caricare il suo nemico. La carica è un movimento speciale effettuato al doppio della normale capacità di movimento che permette ad un guerriero di andare in corpo a corpo con un avversario. Per fare una carica, il giocatore deve dichiarare all'avversario che sta per effettuare una carica. Quindi deve misurare la distanza tra il suo modello e quello che vuole caricare e se il nemico è entro la sua distanza di carica (che nel caso del Mercenario è 8^{ui} dato che il suo valore di Movimento normale è di 4^{ui}), può muovere il guerriero in contatto di base con l'avversario. Sappiamo, da prima, che i due modelli sono entro 8^{ui} l'uno dall'altro, quindi facciamo effettuare la carica al Mercenario. Con un urlo bellicoso il Mercenario avanza verso il nemico: mettilo in contatto di base con Skaven.

Corpo a Corpo

I due guerrieri sono ora ingaggiati in quello che si dice un corpo a corpo. Quando sono ingaggiati in un corpo a



corpo i guerrieri non possono né muovere né tirare finché uno dei due non cade a terra ferito. In ogni turno, compreso quello del giocatore che ha effettuato la carica, si combatte il corpo a corpo. Per vedere cosa succede durante un tale combattimento procedi come segue.

Il Mercenario ha caricato quindi ha la possibilità di colpire per primo. Questo è importante, perché i guerrieri feriti non possono contrattaccare.

I guerrieri di solito hanno un attacco ciascuno, ma il Mercenario è armato con due armi da mischia (spada e pugnale) e quindi in questo caso guadagna un dado d'attacco in più. Lo Skaven non può usare la sua fionda quindi ha soltanto un dado d'attacco (supponendo che sopravviva agli assalti del Mercenario!).

Il Mercenario ha bisogno di ottenere un risultato di 4 o più per colpire lo Skaven. Poniamo che ottenga un 2 ed un 5.

Con il 2 sbaglia automaticamente mentre con il 5 colpisce. Lo Skaven è nei guai: dobbiamo determinare se il colpo infligge una ferita.

Tiro per Ferire

Viene risolto alla stessa maniera di un colpo inferto con un'arma da tiro. Tira un dado: se il risultato è 4 o più infliggi una ferita. Supponiamo di aver ottenuto un 4. Lo Skaven è ferito!

Ferite

Dato che lo Skaven ha subito una ferita, deve tirare per vedere di che natura è quella ferita. Tutte le ferite, siano esse inferte con armi da tiro o nel corpo a corpo, vengono risolte alla stessa maniera.

Tira un dado per ogni ferita subita: se ottieni un risultato di 1 o 2 significa che il tuo guerriero è *atterrato* (cade a terra e non può fare nulla per il resto del turno). Se ottieni un 3 o un 4 egli è *stordito* (ha bisogno di due turni per riprendersi); se invece ottieni un 5 o un 6 il guerriero è *fuori combattimento* (il guerriero è stato ferito gravemente e non può continuare il combattimento). Potremmo supporre che lo Skaven sia veramente sfortunato e che il Mercenario umano ottenga un 6: lo Skaven è *fuori combattimento* e la miniatura viene rimossa dal tavolo di gioco.



Note del Games Designer

Fin dall'inizio ho capito che Mordheim sarebbe stato un prodotto speciale. Avendo lavorato a questo progetto dall'inizio alla fine, posso guardare indietro e dichiararmi soddisfatto di tutte le persone coinvolte, siano essi artisti, scrittori, scultori, pittori o editori.

Innanzitutto, vorrei ringraziare quei giocatori che mi hanno scritto, fornendomi suggerimenti e consigli, mentre altri mi hanno aiutato nel playtesting. Molti di questi troveranno i propri nomi in prima pagina, ma ne esistono molti altri che mi hanno aiutato a fare di Mordheim un gioco per giocatori di Warhammer.



Mordheim è un gioco di schermaglie, compatibile con il gioco delle battaglie fantasy, Warhammer. Non si tratta semplicemente di un gioco ambientato in un periodo specifico dell'Impero: è un sistema per schermaglie progettato per supportare l'hobby di Warhammer. Con poche modifiche, puoi giocare schermaglie a Lustria, dove gli Uomini Lucertola combattono i bramosi cacciatori di tesori, quali gli Elfi Scuri, i Tileani ed i Norsmanni, oppure potresti discendere nelle nere profondità del regno dei Nani per portare guerra contro gli Skaven, i Goblin delle Tenebre e gli Orchetti.

Ci sono molti altri aspetti di Mordheim che non abbiamo potuto includere nel libro. Nella sezione delle Regole Opzionali abbiamo descritto alcune delle idee che abbiamo avuto durante lo sviluppo del gioco. Ne esisterebbero molte altre: gli effetti del fuoco, gli edifici, gli accampamenti, nuove bande, ecc. Spero di poter pubblicare alcune di queste su White Dwarf in futuro, aspettatevi quindi grandi sorprese.

Allo Studio ho condotto la campagna Luna Nera che si è dimostrata molto popolare. Abbiamo speso molte ore di pausa pranzo giocando schermaglie ed agguati disperati, mentre i membri dello Studio lottavano per la supremazia. Emersero molti eroi, veniva venduta la malapietra e venivano strette alleanze (o venivano rotte dai traditori). Per aiutare i giocatori avevo creato una storia che includeva la lotta fra il Signore delle Ombre, ed Principe Siegfried del Reikland ed il Conte di Sylvania Vlad von Carstein.

Ho scritto numerosi nuovi scenari per dare più varietà e nuove sfide al gioco. Ci fu uno scontro per il possesso di una nave mercantile al porto di Mordheim, un'enorme battaglia per scacciare un gruppo di Minotauri e Uominibestia dal loro covo e perfino una visita del detestato Vlad von Carstein di Sylvania, conclusa con una spedizione nelle rovine. Per una qualche strana coincidenza, nessuno degli Avventurieri da lui assoldati tornò indietro... Tutti questi incidenti furono registrati nel giornale settimanale chiamato "L'Eco della Città".

Con poco sforzo, dovresti riuscire a fare lo stesso. Ciò che ti serve è qualcuno volenteroso che faccia il Game Master (chiamalo pure Signore delle Ombre) e che scriva, organizzi e registri tutto ciò che accade nella campagna.

Spero che Mordheim ti offra lunghe ore di divertimento. Grazie per avere percorso il cammino con me.

Thomas

Reclutare una banda

Quando decisi di partecipare alla campagna Luna Nera, qui allo Studio, mi trovai a reclutare una banda. Avevo già una manciata di stampi in plastica per Mordheim, così, dopo averci pensato, reclutai una banda da Middenheim, perché mi piaceva il loro aspetto feroce, i loro mantelli di lupo, i martelli e le asce. Grazie al loro bonus, il Capitano ed i Bravi di Middenheim iniziano con Fo4, cosa che può fare una gran differenza in corpo a corpo.

Innanzitutto mi serviva un Comandante. Per trovare un bel nome al Comandante ed ai suoi uomini consultai alcuni libri di storia e navigai in Internet in cerca di nomi germanici. Dopo una breve ricerca, decisi di chiamare il mio comandante Immanuel e scrissi il suo nome sulla scheda della banda, insieme al profilo ed al tipo (Capitano Mercenario).

Immanuel ora aveva bisogno di armi ed armatura. Tutti i guerrieri in Mordheim sono equipaggiati di pugnale, ma se volevo che Immanuel sopravvivesse alle battaglie, dovevo dargli qualcosa di più!

Armai Immanuel con due martelli, così che potesse effettuare 2 Attacchi ed avesse più probabilità di stordire l'avversario. Inoltre gli diedi un'armatura pesante, perché lo volevo tenere in vita il più a lungo possibile. Dopo aver annerito venti riquadri di esperienza nella scheda della banda degli Eroi, non avevo ottenuto alcuna abilità o avanzamento, perché questa era semplicemente l'esperienza accumulata da Immanuel per diventare Capitano. Riportai la sua abilità Comandante nel box chiamato "Abilità, Ferite, ecc" e registrai il suo equipaggiamento: due martelli, un pugnale ed un'armatura pesante.

Soddisfatto del mio comandante, avevo pagato 116 Corone d'oro (60co per Immanuel, 6co per 2 martelli e 50co per l'armatura pesante) e continuai l'arruolamento.

Scelsi un paio di Bravi. Il primo di nome Aleks, un cattivissimo piccoletto armato di alabarda. Il secondo un omaccione di nome "Conte" Mattheus, armato di martellone a due mani. Grazie a queste armi ed al valore di Fo4, questi avrebbero costituito una coppia di macchine per uccidere!

Entrambi i Bravi iniziano con 8 Punti Esperienza, registrati nella scheda della banda degli Eroi. Questa esperienza non mi garantì avanzamenti o bonus, perché era l'esperienza accumulata prima di essere arruolati. Poi scrissi il loro profilo e gli

equipaggiamenti sulla scheda della banda.

Aleks mi è costato 45 Corone d'oro (35 +10co per l'alabarda), mentre Mattheus 50 Corone d'oro (35 +15co per il martello a due mani).

Così avevo tre Eroi per un costo totale di 211 Corone d'oro. Ora bisognava aggiungere la Truppa. Dalla mia precedente esperienza sapevo che gli Spadaccini sono eccellenti sia in attacco che in difesa, così decisi di arruolarne un gruppo di tre: gli "Schermitori del Nano Bianco" (è una nota taverna il cui locandiere è noto per essere un appassionato di letture fantasy). Equipaggiai tutti gli Spadaccini con spada e brocchiere. Con l'abilità *spadaccini esperti* sono pericolosi in carica.

Riportai sulla scheda della banda della Truppa il nome del gruppo, il numero di guerrieri (3) ed il tipo (Spadaccini). Avevo anche scritto il loro profilo e l'equipaggiamento, insieme all'abilità nel box delle Regole Speciali. Non avevo annerito alcun riquadro dell'esperienza in quanto la Truppa inizia senza PE. Spesi 150co per i tre Spadaccini (ognuno costa 35co più 15co di spada e brocchiere). Avevo ancora 139co da spendere.

Anche se la gente di Middenheim è famosa per la notevole forza, spesso conviene avere degli arcieri. Alcuni dei miei possibili avversari, quali gli Skaven, sono veloci ed è più facile colpirli con le frecce che correrli dietro. Scelsi un gruppo di due Tiratori: i "Troll di Drakwald" (nessuno ha mai capito il perché di tale nome, escluso i Troll stessi) e li armai di arco lungo. Queste armi hanno un'eccellente gittata ed è possibile muovere e tirare nello stesso turno. Decisi di non dare loro altre armi o armature perché volevo mantenerli lontani dalla mischia. I Tiratori mi sono costati 40co l'uno (25co per il Tiratore e 15co per l'arco lungo).

Avevo così speso 441 Corone d'oro e decisi di lasciare il resto per il futuro. Avrei sempre potuto avere bisogno di uomini od equipaggiamenti nuovi od aver bisogno di reclutare un Avventuriero, magari un Gladiatore od un Elfo Ranger. Ma per il momento la mia banda era completa.

L'ultima cosa da fare era calcolare il Valore. Avevo 8 uomini, ognuno del valore di 5 punti, e l'esperienza accumulata dalla banda era 36 (20 per il comandante ed 8 per ogni Bravo), ottenendo così un Valore di 76.

Ora la banda era pronta per essere dipinta. Mordheim, attenta all'ira dei Giovani Lupi Neri!



Truppa



NOME DELLA BANDA: *Giovani Lupi Neri*

TIPO DI BANDA: *Middenheim*

TESORO:
Corone d'oro: *59*
Malapietra:

VALORE:
Esperienza: *36*
Membri (*8*) x 5: *40*
Valore: *76*

EQUIPAGGIAMENTO IMMAGAZZINATO

NOME *Schermitori del Nano Bianco*
NUMERO *3* TIPO *Spadaccini*
M AC AB Fo R Fe I A D
4 4 3 3 3 1 3 1 7

EQUIPAGGIAMENTO
*Pugnale
Spada
Broccchiere*

REGOLE SPECIALI
Spadaccini esperti (in carica ripetono i tiri per colpire falliti)

PE del gruppo:

NOME *Troll di Drakwald*
NUMERO *2* TIPO *Tiratori*
M AC AB Fo R Fe I A D
4 3 3 3 3 1 3 1 7

EQUIPAGGIAMENTO
*Pugnale
Arco lungo*

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:



Truppa



NOME DELLA BANDA:

TIPO DI BANDA:

TESORO:
 Corone d'oro:
 Malapietra:

VALORE:
 Esperienza:
 Membri () x 5:
 Valore:

EQUIPAGGIAMENTO IMMAGAZZINATO

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:



PRODOTTO IN UN MOMENTO DI PAZZIA DALLA GAMES WORKSHOP

Citadel ed il logo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop ed il logo Games Workshop, e Warhammer sono marchi registrati della Games Workshop Ltd in Gran Bretagna ed in altri paesi del mondo.

Augure, Uominibestia, Cullisti, Culto dei Posseduti, Anime Perdute, Reietti, Stregone Eshin, Flagellante, Magister, Mordheim, Skaven della Notte, Rattorchi, Skaven, Sorelle Sigmarite, Mastini, cacciatori di Streghe, Gaglioffi e Fanatici sono tutti marchi commerciali della Games Workshop Ltd. I torsoli di mela ed i pesci non sono marchi commerciali della Games Workshop Ltd.

Tutti i disegni nei prodotti Games Workshop e le immagini in essi contenuti sono stati prodotti da dipendenti o da collaboratori esterni.

Il copyright esclusivo dei disegni e delle immagini che rappresentano è di proprietà della Games Workshop Ltd.
© Copyright Games Workshop Ltd, 1999. Tutti i diritti riservati.

Non è stata condotta violenza contro rospi o topi durante la produzione di Mordheim. Alcuni pesci sono stati fritti in padella.

PRODUCT CODE: 02 01 11 99 001

ISBN: 1 84154 009 9

GAMES WORKSHOP®

GAMES WORKSHOP ITALIA
WILLOW ROAD,
LENTON
NOTTINGHAM
NG7 2WS
GRAN BRETAGNA

UFFICIO VENDITE: 0044 115 916 8220
MAIL ORDER: 0044 115 916 8075
FAX: 0044 115 916 8080

E-MAIL
gwitalia@games-workshop.co.uk
E-MAIL MAIL ORDER
motilea@games-workshop.co.uk
PAGINA WEB
www.gamesworkshop.it

Mordheim non è disponibile in videocassetta.
La colonna sonora non può essere acquistata nei migliori negozi.