

L'Impero in Fiamme

Un'espansione per Mordheim nelle terre selvagge

Dagli scrittori Steve Hambrook, Nick Kyme, Mark Havener
ed Anthony Reynolds

Illustrazione di Copertina
"The Balewolf"
Paul Jeacock

Logo di
Nuala Kennedy

Mordheim di
Tuomas Pirinen

Illustri
Illustratori e
Decoratori

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

Vittori dei
Componenti
di Gioco

Jonathon Taylor-Yorke,
Mark Latham e Darron
Bowley

Dedicato alla
Memoria di
Steve Hambrook
1970-2003

Fanatic Studio

Jervis Johnson
Steve Hambrook
Andy Hall
Matt Keefe
Keith Krelle
Tom Merrigan
Gary Roach
Ulisse Razzini
Mark Bedford

Produzione,
Design ed Editing

Steve Hambrook, Darius
Hinks, Dan Drane,
Ulisse Razzini e Michelle
Barson

Realizzazione
delle Miniature

Mark Bedford, Felix
Paniagua, Dave Andrews,
Colin Dixon, Gary Morley,
Aly Morrisson, Trish
Morrisson, Brian Nelson,
Alan Perry e Michael Perry

e tante grazie
ai seguenti:

Terry Maltman, Steve
Gibbs, Rinku e Space
McQuirk per il loro
preziosi consigli.

Anthony Reynolds, Paul
Jeacock, Darius Hinks e
Dan Drane per tutto il loro
generoso aiuto in
tempi difficili.

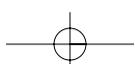
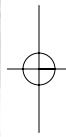
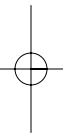
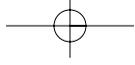
www.Mordheim.com

Versione Italiana a cura del FANATIC TEAM ITALIA

Andrea "DOA" Bonvini, Nicola "Nikoroma" Brunetti, Filippo "Turin Turambar" Della Fonte, Alessandro
"Nashira" Festa, Mark "Masp" Paolini, Raffaele "Hunter335" Riccucci, Paolo "Robbia" Robbiati,
Matteo "Wargul" Rondolini, Marco "Il Magno" Starnini, Luigi Maria "Eltharion" Zinnanti

Si ringrazia il ForumGWTilea per la fattiva collaborazione

www.forumgwtilea.it



L'Impero in Fiamme

Indice

L'Impero in Fiamme 4

Regole per le Terre Selvagge

Terreno 13

Nuovo Equipaggiamento 16

Esplorazione 18

Guerrieri in Arcione 24

Veicoli dell'Impero 30

Barche 34

Scenari

Cacciatori di Taglie 37

Assalto al Convoglio 39

Persi nelle Paludi 40

La Cosa nel Bosco 42

La Folla Inferocita 44

Scenari degli Uominibestia 46

Hobby

Sezione a Colori 49

Bande

Il Carnevale del Caos 58

Razziatori Uominibestia 67

Avventurieri

Cacciatore di Bestie 77

La Cosa nel Bosco 78

Bandito 79

Guardastrada 80

MORDHEIM

Background

Una Nazione Divisa...

“Oltre le grandi mura delle nostre belle e prosperose città, oltre i fertili campi delle ampie pianure che li circondano, si trovano sterili lande, fredde e minacciose montagne e le buie e sinistre foreste dell’Impero. Quali orrori giacciono entro questi malvagi e desolati luoghi? Quali maligne e perverse creature, mosse solo da istinti diabolici e in attesa degli incauti viaggiatori? Queste sono le ombre oscure dell’Impero, dove l’onesto sigmarita e la gente timorosa non osano avventurarsi; solo uomini disperati o i temerari, tentati dagli oscuri segreti che covano, vi si inoltrano...”

Questa nuova espansione per Mordheim intende portare i combattimenti dalle strette e limitate strade della città in rovina fuori, nelle selvagge e pericolose lande dell’Impero. L’Impero, fuori dal sicuro ambiente delle sue grandi città e delle piccole cittadine, dove la giustizia degli uomini prevale, è un luogo funesto. Le profonde e buie foreste covano bande di Uomini Bestia adoratori del Caos, banditi, mutanti e molto peggio. Nei prossimi capitoli saranno descritte nuove regole per giocare scaramucce ambientate nelle lande dell’Impero: nuovi scenari, bande,

equipaggiamenti, Avventurieri e articoli di modellismo dettagliati, che necessitano interamente di terreni differenti. In questa espansione, abbiamo fissato la scena, fornendo nel dettaglio la geografia, la storia e la politica dell’Impero.

La Terra di Sigmar

L’Impero è una vasta e antica terra, a nord confina con il Mare degli Artigli, oltre il quale si trova Norsca e la Desolazione del Caos. A est è delimitata dalle alte vette delle Montagne ai Confini del Mondo, che separano le verdi e fertili terre dell’Impero dalle tette Terre Oscure infestate dagli Orchi. A sud si trovano i Monti Neri, per attraversarli c’è il Passo Fuoco Nero, fortificato pesantemente, che protegge l’Impero dalle invasioni. I Monti Grigi a ovest formano un confine politico tra l’Impero e il regno di Bretonnia. Le terre dell’Impero sono ricoperte da grandi foreste boschive e solo nelle pianure erbose del sud, libere dalla densa boscaglia, si trovano fertili fattorie attorno alle grandi città e alle piccole cittadine.

“Viaggiatori, tenete bene a mente le mie parole, perché questi sono tempi bui e sospetti. La nostra grande nazione: l’Impero degli Uomini, è diviso.

In tre reggono le fila del potere. Questa è un’oscura scommessa, le loro trame ambiziose sono tessute con la politica e gli intrighi e tale divisione non poteva arrivare in un momento peggiore. Gli indovini ai bordi delle strade: profeti di sventura cantano le loro litanie al nostro indimenticato signore Sigmar, predicono la rovina in arrivo....C’è conflitto sia all’interno che all’esterno; la struggente massa di poveri cresce giornalmente, così come il loro rancore verso la profumata corte dell’aristocrazia imperiale. Questo è il sintomo di una guerra segreta, una guerra di classe, come c’era sempre stata e dove i nobili stanno vincendo. C’è un dissenso diffuso all’interno degli insediamenti fortificati di questa terra, mescolato ad una paura che attanaglia per le cose che si nascondono al di là, mentre gli intrighi e la corruzione vagano incontrollati per le terre selvagge e misteriose...”

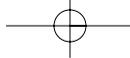




All'interno di queste frontiere naturali e politiche, ci sono numerosi stati più piccoli e semi-autonomi. Gli otto più grandi di questi stati, sono conosciuti come province elettorali perchè ad ognuno dei loro governatori è stato concesso, per tradizione, la facoltà di voto durante l'elezione dell'Imperatore. Queste province includono il Principato del Reikland, il Ducato del Middenland, il Principato dell'Ostland, il Ducato del Talabecland, la Contea dello Stirlant, la Contea dell'Averland, la Baronia del Sudenland, la Contea di Sylvania e La Contea degli Halfling.

Nel 1999, L'Impero giace spaccato dai dissensi, diviso dalla spada, poiché in questa era non c'è un Imperatore e la guerra civile imperversa per il regno. La paura e la superstizione sono gli unici alleati dei popolani mentre i Conti Elettori sono divisi gli uni dagli altri. In nessun altro luogo la povera gente ed i contadini soffrono di più; le loro

terre sono state devastate dalla guerra, i loro raccolti e il bestiame bruciati o rubati, le loro tasche derubate dai crudeli esattori delle tasse e i loro corpi consumati dalle carestie. Nonostante il crollo socio-economico di quello che una volta era il potente Impero, vi sono orrori peggiori di quelli che un uomo può immaginare, poiché la malapietra non si trova esclusivamente nella Città dei Dannati. Molti piccoli frammenti della cometa a due code sono caduti come nera pioggia, sulle terre attorno a Mordheim, sparpagliati per centinaia di leghe in ogni direzione. Dentro i neri cuori delle oscure foreste, i semi del Chaos sono stati seminati e ora attirano le deformi creature della notte, così come le falene sono attratte dalla fiamma della candela. Anche gli uomini ne sono attratti poiché nei loro cuori l'avidità brucia come una fiamma malevola e gli esseri umani sono più che disposti ad uccidere, pur di ottenere anche pochi frammenti di malapietra.



Una Terra Rurale...

“L'impero è conosciuto per le sue distese rurali. Esiste una grande comunità isolata, oltre la civiltà, in cui le solitarie fattorie si stagliano e risaltano sul solitario sfondo delle tetre lande e delle misteriose e selvagge foreste. È una comunità mercantile, un ingranaggio industriale in continuo movimento, che procede nonostante le inondazioni le malattie o le carestie. I mercanti seguono i sentieri più battuti, attraverso le lande selvagge ed inesplorate, diretti verso le grandi città, come onnipresenti vascelli provenienti da terre lontane portano merci esotiche nella penetrante nebbia della città. Tutti questi mercanti, temono le leggende di creature decadute e di uomini mutati di cui si narra in timorosi sussurri. Abomini che si ritiene si rifugino nelle oscure regioni selvagge dove le pattuglie Imperiali sono rare. Altri sono ancora più audaci, e vagano nelle periferie delle città depredando l'incauto o il dannato.”

Di Monti Perigliosi

L'Impero è parzialmente circondato da tre alte catene montuose: le Montagne Grigie ad ovest, le Montagne Nere a sud e le Montagne dei Confini del Mondo ad est. Queste montagne convergono nell'altopiano a sud denominato le Volte. Queste formano una barriera difensiva che tiene alla larga gli invasori, ma ospitano anche molti nemici pericolosi, sia in superficie che al di sotto dei loro alti picchi. Vi sono solo pochi passi che rimangono aperti tutto l'anno, sebbene molti piccoli sentieri possono essere attraversati liberamente durante i mesi estivi. Questi passi permanenti sono di vitale importanza per la sicurezza dell'Impero e non può sorprendere che siano presidiati, nei loro punti strategici, da fortezze.

Le Montagne Grigie separano l'Impero da Bretonnia, l'altro grande reame degli uomini del Vecchio Mondo. Sui monti ci sono insediamenti Nanici, ma questi sono meno numerosi e meno prosperosi rispetto alle possenti roccaforti Naniche delle Montagne dei Confini del Mondo. I pochi grandi passi che attraversano le Montagne Grigie sono presidiati da fortezze Bretoniane ed Imperiali. La maggior parte dei passi, tuttavia, sono piccoli e pericolosi, larghi abbastanza per un mercante ed i suoi somari ma inadatti per carri e cavalli.

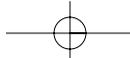
Il passo più largo è posto a sud-ovest di Altdorf ed è conosciuto come Passo Colpodascia. Il lato imperiale di questo passo è protetto dalla fortezza di Helmgart, un'enorme torre che si erge dal fianco della montagna ed i cui bastioni

dominano il sentiero sottostante. Le estremità nord delle Montagne Grigie degradano gradualmente in una regione collinare conosciuta come le Lande di Gisoreaux – la rotta principale tra Bretonnia e l'Impero.

Le Montagne dei Confini del Mondo sono estremamente alte e praticamente impossibili da valicare lungo i confini dell'Impero. Esiste un passo nel profondo nord nelle terre di Kislev detto Passo Picco e uno nell'estremo sud dove le Montagne dei Confini del Mondo si separano dai Monti Neri – il Passo Fiamma Nera. Oltre queste due rotte non c'è modo di passare in superficie ma vi sono molti passaggi sotterranei che conducono sotto le montagne.

Le Montagne Nere si elevano tra le Montagne Grigie e le Montagne dei Confini del Mondo e separano l'Impero dalle selvagge terre del sud, dei Principati di Confine. Le Montagne Nere sono probabilmente il luogo più inospitale di tutti i confini dell'Impero. Il tempo è imprevedibile e le montagne eccezionalmente alte nello stagliarsi verso le Volte. L'unico passo sicuro è il Passo della Fiamma Nera, una profonda fenditura nella roccia i cui lati salgono a picco sul sentiero sottostante. Il passo si allarga al centro del suo tracciato, creando un grande altopiano. Fu qui che Sigmar combatté la sua famosa battaglia contro gli Orchi.

I Monti neri sono crivellati dalle gallerie dei Goblin. Queste sono rozze e strette se paragonate alle miniere dei Nani delle altre



catene montuose e rischiano improvvisi crolli. L'intera catena montuosa è infestata da Goblin delle Tenebre, Troll, Skaven ed innumerevoli altre creature più rare ma ugualmente mortali.

L'altra regione montana all'interno dell'Impero è la catena dei Monti di Mezzo. Questi si estendono nella parte nord dell'Impero e al di là di essi si trova l'Ostland, la provincia più a nord dell'Impero. Questa massiccia catena montuosa è circondata da folte foreste ed è evitata dagli uomini, fatta eccezione per i banditi e altri sgradevoli soggetti. Non vi sono insediamenti Nanici in questa zona e le rocciose zone montane sono usate come rifugio da bande del Caos, Uomini bestia, Orchi e Goblin saccheggiatori.

Occasionalmente, le forze Imperiali tentano di scacciare i peggiori di questi nemici, ma la zona rimane selvaggia e pericolosa. La Foresta delle Ombre a nord è fitta, scura e abitata da Goblin delle Foreste e da feroci branchi di lupi. Questa è un'area dell'Impero che non è mai stata veramente civilizzata.

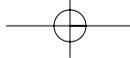


Di Grandi Fiumi

Circondato da catene montuose, l'impero, di fatto, è come un grande bacino, che raccoglie gli innumerevoli torrenti montani. Avendo inizio da scroscianti torrenti e spettacolari cascate in alto sulle montagne, queste acque convergono rapidamente formando impetuosi fiumi. Giunti nei territori pianeggianti, diventano profondi e consistenti – i più grandi corsi d'acqua del Vecchio Mondo. Questi fiumi profondi e molto ampi sono tipici dell'Impero, dove viaggiare sulle imbarcazioni è spesso più veloce e più pratico che viaggiare sulle vecchie strade.

La gente dell'Impero tende a chiamare le zone adiacenti i fiumi con i nomi degli stessi, ad esempio Talabecland intorno al fiume Talabec, il Reikland sulle rive del fiume Reik e così via.





Il Sol è il fiume più a sud dell'Impero. Nasce sulle Volte e le sue veloci acque correnti, vengono ulteriormente accresciute dai molti corsi d'acqua che scorrono dal lato orientale dai Monti Grigi. Durante la primavera, il Sol diventa un torrente quando le acque del disgelo aumentano notevolmente la sua portata. Le acque del Sol sono famose per essere fredde, e la temprata gente che vive in quella regione è abituata alle montagne ed al clima estremo.

L'Alto Reik comincia appena poco più a sud del Passo Fiamma Nera, dove gli innumerevoli ruscelli montani convergono per formare quello che molta gente considera l'inizio del possente Fiume Reik. Le sue acque sono veloci e cristalline. Il Sol confluisce nell'Alto Reik a sud di Nuln e continua verso nord fino a che non converge nelle acque blu dell'Aver per formare il Reik proprio a Nuln.

Il fiume Aver ha origine da un gruppo di veloci torrenti che scorrono dai pendii occidentali delle rovine della fortezza Nanica di Karak Varn a nord del Passo Fiamma Nera. Tuffandosi oltre una serie di alte cascate, questi diventano due vasti fiumi di un blu intenso che infine si uniscono nella Contrada. Questi fiumi sono l'Aver Reach a nord e il Blu Reach a sud. Il fiume Aver continua a ovest oltre la capitale provinciale di Averheim ed infine confluisce nel Reik a Nuln.

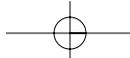
Lo Stir può essere delineato dai torrenti, che scorrono dai pendii occidentali della fortezza Nanica di Karak Kadrin. Si sviluppa rapidamente in un importante fiume che scorre all'interno di una profonda valle boscosa. Lo Stir scorre per quasi tutta la sua lunghezza attraverso la Grande Foresta, ed è alimentato da numerose fonti e ruscelli. La grande ampiezza del fiume e i pochi guadi, rendono lo Stir una barriera difensiva e un confine naturale tra lo Stirland a sud e il Talabecland a nord. Questo è anche il fiume che attraversa le rovine di Mordheim.

Il fiume Talabec nasce dai rapidi torrenti delle Montagne dei Confini del Mondo, fra la fortezza Nanica di Karak Kadrin e le rovine di Karak Ungor. I due affluenti principali: l'Alto e il Basso Talabec, scorrono verso ovest, unendosi presso oscure pinete dalla pessima fama. Qui nelle terre di confine

dell'Impero ci sono molte bande erranti di Orchi e Goblin, così come Bande del Caos, Uomini Bestia, ed altre creature. A sud di dove si unisce all'Urskoy, il fiume è ampio ed impossibile da attraversare, diventando gradualmente più largo mentre scorre verso ovest in direzione di Talabheim.

A Talabheim c'è un importante traghetto essendo il fiume troppo largo per costruirvi un ponte. Tra Talabheim ed Altdorf, al fiume si uniscono molti torrenti, carichi degli scuri terreni scavati dai pendii di montagna, che fluiscono verso sud dai Monti di Mezzo. Se considerato come singolo corpo d'acqua, tra la sua fonte e la foce, situata come il Reik, presso Marienburg, questo è il più lungo e più importante sistema fluviale nel Vecchio Mondo.

Il Reik è in effetti il singolo fiume più lungo nel Vecchio Mondo, anche se solo perché, prende il suo nome dalla fonte dell'Alto Reik fin dove poi si unisce al mare a Marienburg. Il corso d'acqua di Talabec/Basso Reik è infatti più grande per lunghezza totale. Il Reik è indubbiamente il fiume più importante nell'Impero ed i territori ad esso circostanti: il Reikland, sono i più prosperi.



È una trafficata via fluviale, con traffico marino che si estende tra Marienburg e Nuln per più di 500 miglia. Questa striscia d'ampie acque, porta attualmente più spedizioni fluviali rispetto a tutti i restanti fiumi dell'Impero messi insieme ed è la rotta principale per il commercio nell'Impero. A nord di Nuln, il Reik è troppo largo e profondo per potervi costruire un ponte. L'ultimo ponte a Nuln è una delle meraviglie del Vecchio Mondo e la sua sezione centrale di legno può essere sollevata ed abbassata per formare una barriera difensiva.

Ad Altdorf, il Reik ed il Talabec si uniscono. Nell'unirsi il Talabec deposita il terreno nero dei Monti di Mezzo, formando una ampia zona di superficie fangosa. La città di Altdorf è costruita su un'isola formata da questi depositi ed è circondata da paludi e isole che dividono il Reik in tanti canali mutevoli.

Questi si riuniscono nuovamente in un singolo grande corso d'acqua appena a nord di Altdorf, e da qui il fiume prende un differente carattere. Vasto e profondo, scorre sopra un letto roccioso che a volte straripa dal suo corso per formare ripide isole rocciose situate in mezzo al fiume. Queste isole sono posti sicuri e sono siti su cui vengono edificati villaggi, piccole città e perfino imponenti fortezze. Il Reik infine raggiunge il mare a Marienburg, il più grande e facoltoso porto commerciale, nonché la città più popolosa del Vecchio Mondo.

Di Foreste Oscure ed Ingannatrici...

La maggior parte dell'Impero è ricoperto da decidue e contorte foreste tenebrose. Verso nord diventano pinete ed infine si diradano per poi diventare le erbose pianure di Kislev. Le foreste sono posti selvaggi e pericolosi, sebbene all'interno dei loro confini boscosi vi si trovino innumerevoli villaggi e città. Le foreste servono da nascondiglio per molti nemici dell'Impero, compresi i Goblin delle Foreste, le Bande del Caos ed Orchi violenti. Le foreste più profonde sono un territorio virtualmente ostile, dove ben pochi esseri umani si avventurano.

La Foresta delle Ombre comprende la maggior parte del principato di Ostland ed è situata a nord dei Monti di Mezzo. È una fitta pineta buia ricolma di predoni, banditi e Bande del Caos. La strada tra Middenheim e la città

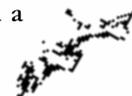
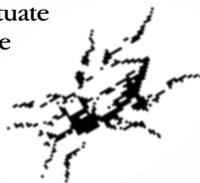
Kislevita di Erengrad passa attraverso questa foresta proibita.

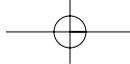
La foresta di Reikwald è situata a sud di Altdorf tra il Fiume Reik e i Monti Grigi. Questa è il covo preferito dagli esiliati dell'Impero, dove i fuggitivi dalla giustizia o dalla persecuzione intraprendono una vita da banditi. La strada principale tra Bretonnia e l'Impero passa attraverso questa foresta e si arrampica oltre il Passo Colpodascia.

La foresta di Drakwald si trova nella zona intorno a Middenheim. È una foresta abbastanza rada formata principalmente da alberi di betulle su un leggero terreno sabbioso. La zona non è molto fertile e così non è mai stata bonificata per la coltivazione. In alcuni posti gli alberi crescono più folti e su alcune zone collinari crescono i pini. La strada fra Marienburg e Middenheim passa attraverso questa foresta.

La Grande Foresta è un antico, vasto e molto vario terreno boscoso, al cui interno si trovano molte vecchie querce maestose e vecchi salici. Si estende dai Monti di Mezzo nel nord fino a Nuln nel sud, e da Altdorf ad ovest fino ai confini di Kislev, ad est. Insieme alle altre foreste dell'Impero forma un blocco continuo di terre boschive che dominano la zona centrale di tutto l'Impero.

L'antica foresta di Laurelorn si trova a nord della grande città di Middenheim ed è situata lungo la costa del Mare degli Artigli. Molti credono che questa foresta sia infestata e pertanto in essa si trovano ben pochi insediamenti umani. I superstiziosi affermano che questa è l'ultimo rifugio nell'Impero degli esaltati Elfi e che la loro magia fatata e le potenti illusioni proteggano, i pochi superstiti in declino, dai pericoli. La maggior parte degli uomini non vogliono avere niente a che fare con queste creature e quindi assai raramente escono dal percorso che taglia dalla Grande Strada del Nord di Middenheim alla grande città portuale di Marienburg nella Desolazione.





Di Paludi e Sterili Lande

La Desolazione è una sterile pianura spazzata dal vento; in gran parte inadatta alla colonizzazione offrendo poco riparo dai pungenti venti che soffiano dal Mare degli Artigli. Questa terra è una zona depressa e paludosa, che si estende dai confini della Foresta del Reikwald a est, fino ai piedi delle colline delle Pallide Sorelle a ovest. Si dice ospiti bande di predoni Orchi e Uominibestia. Ci sono poche altre grandi distese di paludi, rimaste nell'Impero, sebbene la contea di Sylvania è rinomata per le sue infide sabbie mobili ricoperte dalle nebbie. Questi luoghi sono pieni dello stesso tipo di banditi tagliagole e mutanti che sono in agguato nelle peggiori foreste, e di molte altre creature, persino peggiori.

Sospetto e Sfiducia...

“Le foreste conservano molti oscuri segreti; le loro ombre create da fitte tettoie di frasche sono il rifugio ideale per tutti i tipi di mutanti, fuorilegge e scherzi della natura. Questi rifugiati si rivelano quando la luna di Morrslieb, risplende piena illuminando della sua invidia, il mondo. Racconti di grandi bestie dai rossi occhi fiammeggianti di fuoco del Caos, assetati di sangue umano, e di altre creature sono diffusi, non senza veridicità. La lunga notte è, oltre la sicurezza offerta dalla civiltà, nel suo apice più oscuro e i contadini conoscono bene i suoi pericoli, pertanto trattano tutti i forestieri con sospetto e sfiducia. Ci sono voci frequenti riguardo carrozze trovate ribaltate e abbandonate sulla strada, orme che conducono all'oblio in qualche angolo buio e dimenticato. Vittime di un'ostinata ignoranza, questi contadini lasciano inascoltate, o a volte rifiutano, le richieste d'aiuto di viaggiatori assaliti e lasciano che questi sfortunati vengano travolti dalle creature della notte, nella speranza di essere lasciati in pace. Tale è la via degli uomini sospettosi, uomini che raramente si rivolgono agli dei, un raccolto maturo e la libertà dai banditi vagabondi hanno priorità sul senso di devozione verso i templi di Sigmar, Ulric e Morr. Una cieca fede è lontana, distante come un ricordo per uomini i cui cuori sono nati nel pragmatismo piuttosto che nella penitenza. Raramente sussurrano la parola "Caos", tuttavia i Poteri Perniciosi qui sono prevalenti, più che da qualunque altra parte. Creature mutate, di cui si dice abbiano parti di uomo e parti di bestia, creano i loro disgustosi covi nei recessi più oscuri della foresta, una ferita putrida in un già nero cuore, si avventurano



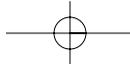
per saccheggiare le carovane indifese e i viaggiatori solitari. Grida e ululati bestiali si fondono attraverso la notte rimanendo tuttavia inascoltati; le carte di pergamena raffiguranti i dispersi restano affisse in ogni stazione e avamposto, accartocciate e sbiadite dagli anni e dall'inettitudine...”

Dura Gente di Campagna

Le lande dell'Impero sono generalmente posti selvaggi e pericolosi. Quelli che vivono fuori della relativa sicurezza delle città sono dura gente di campagna abituata ai pericoli delle terre selvagge dell'Impero. Questo si riflette nei vari insediamenti sparsi sul territorio, molti dei quali sono villaggi e fattorie interamente dipendenti dalla terra per la loro sussistenza. Tutti gli insediamenti richiedono una fonte di acqua corrente e così sono in genere situati vicino i fiumi o i laghi. Questi insediamenti sono sempre parzialmente fortificati, con un muro fatto con pali di legno, o una palizzata in cima ad un terrapieno. Le abitazioni sono spartane e semplici, con stanze per i membri anziani della famiglia, e spazi nelle stalle o nei fienili per i braccianti.

Le locande si trovano in tutto l'Impero lungo le grandi strade che attraversano le lande. Queste sono solidamente costruite con alti muri di pietra e porte e finestre sprangabili, a protezione dalle erranti bande di Uomini Bestia e di banditi. Queste sono incredibilmente importanti, servendo come sicuro rifugio per le tante carovane e carri che sono, insieme a quello fluviale, il principale mezzo di trasporto. Poche carovane viaggiano di notte, visto che questo è un modo sicuro per ottenere una morte brutale. Le locande sono inoltre basi utili per i Guardastrada, instancabili marescialli che perlustrano le strade dell'Impero avendo a che fare con i banditi ed i rapinatori, facendo rapporto sui problemi non appena ne trovano. In tempi agitati, le locande diventano gli epicentri di difesa della popolazione che cerca protezione dietro le loro robuste mura.

Altri luoghi abitati isolati sono i caselli daziari sulle strade trafficate, i sacrari dedicati ai molti dei dell'Impero situati sul ciglio della strada e le chiuse che regolano il traffico sui molti grandi fiumi.



Il Nemico all'Interno...

"Le strade portano le impronte di molti viaggiatori. I circensi sono diffusi nelle terre selvagge, si muovono di città in città percorrendo percorsi raramente utilizzati per paura di essere interrogati dalle pattuglie di inquisitori o dai più zelanti cacciatori di streghe dato che, all'aperto, sono senza la protezione di un facoltoso benefattore. Questi "intrattenitori" esercitano il loro inusuale mestiere presso le comunità delle città che hanno molto bisogno di evasione e di umorismo.

Tuttavia, c'è un avvertimento, sotto i cappucci e le mascherine, inosservati agenti, devoti ai Poteri Perniciosi possono sfuggire alle maglie della giustizia, infiltrandosi nelle città. I culti del Caos si trovano vicino al cuore dell'impero, le città abbondano di istigatori di sedizioni ed anarchia, nascosti sotto un velo subdolo di più maligni intenti. Congregazioni di oscuri adoratori del Caos si trovano nei quartieri più degradati ma adottano anche la pomposità e i finti sorrisi dell'aristocrazia. Il male prende molte forme e per ciascun nobile scoperto come perverso adoratore del Caos ci sono altri che rimangono marionette al servizio degli oscuri signori, i loro maestri circolano in libertà nelle terre in rovina oltre le fredde e rigide mura del presunto ordine..."

Bande delle Terre Selvagge

Non è solo la Città de Dannati che tenta gli uomini avidi, dato che nelle terre selvagge dell'Impero ci sono raccolti ricchi da conquistare



e non solo l'oro degli incauti viaggiatori. La malapietra può essere trovata nelle foreste più profonde dell'Impero. Per quelli abbastanza coraggiosi da infiltrarsi nel covo di un bandito o nella tana di un Uomobestia le ricompense in ricchezze ed in malapietra sono inimmaginabili. Molte delle bande che si dirigono a Mordheim possono colpire, con fortuna, lungo l'oscura strada che vi conduce, sebbene la maggior parte delle bande siano comunque poco più che ladri e banditi.

Mercenari di Marienburg, Reikland, Middenheim, Ostland, Averland ed i Cacciatori di Streghe non sono gli unici che si trovano a vagabondare per le terre selvagge dell'Impero sia in direzione della corrotta Mordheim che di ritorno con i loro guadagni illeciti. Ci sono molti tipi più sinistri che si possono incontrare nelle oscure foreste e nelle isolate pianure, situate tra le grandi città. I mutati uomini-ratto del mondo sotterraneo dominano le pianure, i loro tunnel sotterranei permettono loro di comparire ovunque vogliono. Chi conosce il limite della loro infiltrazione? E poi ci sono i molti culti e cabale di gente corrotta e diabolica che riverisce, piuttosto che oltraggiare, gli Oscuri Dei. Stupidi mortali che cercano di guadagnare favori agli occhi dei mutatori, pagando il sommo prezzo delle loro anime. Alcuni di questi si riuniscono sotto l'apparenza di attori in viaggio e insoliti spettacoli, spargendo la loro disgustosa infezione agli ignari e agli incauti mentre attraversano le dimore dei paesani.

Anche il malvagio Conte Von Carstein di Sylvania si adatta al territorio e il suo nero artiglio arriva oltre la sola Città dei Dannati. Poiché Negromanti, Vampiri ed i loro servi zoppicanti si possono trovare quasi ovunque vi siano cimiteri e ossari, a profanare morti tra atti blasfemi.

Bande di creature mostruosamente mutate e Uominibestia si nascondono all'interno degli oscuri confini delle foreste. Si parla inoltre di creature che sono uomini durante le ore diurne ma si trasformano in feroci creature con zanne ed artigli nelle ore notturne, cacciando i propri simili come bestiame.

E così la lotta continua, non limitata alle mura possedute dai demoni di quella che era una volta una bella città ma si riversa fuori nelle province dell'Impero degli Uomini.



MORDHEIM

Regole per le Terre Selvagge

Le partite ambientate nell'Impero in Fiamme avvengono nelle terre selvagge dell'Impero. Tuttavia, mentre sono nelle terre selvagge, le bande non sono mai troppo lontane dalla civiltà. Semplicemente viaggiano verso il più vicino insediamento dell'Impero per riequipaggiarsi lì. Questa sezione spiega le nuove regole, Equipaggiamento e tabelle di Esplorazione da usare nell'ambientazione l'Impero in Fiamme.

Bande

Ognuna delle bande pubblicate nel manuale di Mordheim, nell'annuale di Mordheim o nella rivista Town Cryer sono perfettamente adatte ad essere usate in partite ambientate nell'Impero in Fiamme. Chiaramente, però, alcune bande sono più adatte a giocare nell'ambientazione selvaggia dell'Impero. Le seguenti bande precedentemente pubblicate sono le più adatte a giocare nelle terre selvagge dell'Impero: Cacciatori di Streghe, Orchi & Goblin, Nani Cacciatori di Tesori, Posseduti, Nonmorti, Kisleviti, Skaven e Mercenari umani (di ogni tipo).

Inoltre, nuove bande sono state create proprio per questa ambientazione.

Tesori

Le partite ambientate nell'Impero in Fiamme sono tutte basate sulla raccolta di tesori. I tesori possono essere una varietà di cose - pezzi di malapietra, piccoli artefatti, gioielli fatti di metalli preziosi e gemme incastonate, o anche merci di commercianti. Qualunque sia la loro forma, sono esattamente come i pezzi di malapietra nel gioco base: sono trovati nelle Esplorazioni (o a volte come obiettivo in uno scenario), e sono venduti usando la stessa tabella a pag. 134 del manuale di Mordheim. Nota che al posto della normale tabella usata per calcolare in numero di tesori trovati, questa ambientazione usa un particolare gruppo di tabelle dell'Esplorazioni.

Perduto!

Anche se le arene esistono in altre parti dell'Impero, non sono così popolari come a Mordheim e certamente non come nei pressi degli insediamenti relativamente grandi. Perciò, è improbabile che i guerrieri ottengano un risultato 'Venduto alle arene' sulla tabella delle Ferite Gravi; se dopo la partita ottieni questo risultato per un Eroe, usa al suo posto quest'altro: 65 Perduto!

L'Eroe si è perso. Ha subito un colpo alla testa e vaga intontito, o è rotolato giù da una collina quando è stato reso incosciente e quando si è ripreso ha scoperto che i suoi compagni l'hanno abbandonato. Ferito e confuso, l'Eroe ha difficoltà a trovare la strada di ritorno al campo. Dovrà saltare le prossime D3 partite mentre si orienta. L'Eroe guadagna +1 punti Esperienza per le avventure nelle quali si imbatte mentre cerca la strada del ritorno.



Terreno

Le seguenti tavole servono come lineaguida per i tipici terreni che si possono incontrare in una partita ambientata nell'Impero in Fiamme. Ovviamente non ci sono giungle o deserti nell'Impero - la maggior parte della campagna è formata da pianure aperte o foreste, terreni pianeggianti interrotti da basse colline, che quando ci si avvicina nei pressi delle montagne le colline iniziano ad essere più frequenti. Piccole fattorie interrompono il panorama selvaggio, sono circondate da campi che sono brulli o coltivati, in base al periodo dell'anno.

TERRENO APERTO

- Nessuna penalità al movimento.
- Campi incolti (o campi che non hanno ancora prodotto grano).
- Colline basse e senza ostacoli.
- Ponti o guadi su corsi d'acqua.
- Gradini o scale che portano verso l'alto o il basso.

TERRENO ACCIDENTATO

- I modelli si muovono a metà del movimento.
- Piccoli ruscelli (corsi d'acqua larghi meno di 4").
- Terreno roccioso.
- Campi di grano.
- Rovine abbandonate.
- Terreno paludoso.
- Boschi.

TERRENO MOLTO ACCIDENTATO

- I modelli si muovono di un quarto del movimento e non possono caricare.
- Fiumi (corsi d'acqua larghi 4" o più).
- Paludi o acquitrini più profondi.
- Siepi o boschi folti.

TERRENO INTRANSITABILE

I modelli non possono muovere attraverso questo terreno. Se costretti a farlo per qualsiasi ragione i guerrieri sono considerati Fuori Combattimento.

- Alti affioramenti di rocce.
- Fiumi profondi o laghi.

BOSCHI

I boschi dell'Impero sono davvero fitti e oscuri, composti da molti enormi alberi antichi che bloccano la luce del sole. Nelle partite in questa ambientazione, le bande raramente vagano per i boschi più oscuri e profondi, perciò necessitano

di essere rappresentati solo piccoli gruppi di alberi. Le regole sotto riflettono gli effetti dei boschi:

Una sezione di bosco blocca la linea di vista sull'altro lato, non importa quanto sia larga. Questo significa che due modelli su entrambe i lati di una sezione di bosco non possono vedersi anche se larga 1" se nessuno di loro ne è all'interno.

Un modello all'interno di una sezione di bosco può vedere ed essere visto per 2". Questo significa che non possono esserci più di 2" tra un guerriero nel bosco e un modello nemico per permettere al guerriero di caricarlo o tirargli liberamente, e lo stesso vale per i modelli nemici che vogliono caricare o tirare ad un guerriero nel bosco. I modelli con più di 2" di bosco tra di loro possono ancora testare per vedere se possono caricare il modello nemico non in vista come per le normali regole di Mordheim.

I boschi sono terreno accidentato e riducono il movimento di metà.



PALUDE O ACQUITRINO PROFONDO

Ci sono molte aree dell'Impero dove le acque provenienti dai vari corsi d'acqua hanno formato infide paludi. I modelli che entrano in questi luoghi selvaggi mettono a repentaglio le loro vite, dato che le paludi sono fra i luoghi più pericolosi nelle terre selvagge. All'interno di una palude si possono trovare rettili velenosi, gruppi di banditi, eremiti pazzi, streghe e sabbie mobili. Molte aree vicino ad una palude sono di fatto libere, ma le seguenti regole rappresentano il movimento sopra effettive sezioni di terreno paludoso (rappresentate da una piccola pozza).

Quando un modello muove attraverso una sezione di palude, tira un D6. Con un risultato di 1, il modello è caduto nelle sabbie mobili! Finché non viene soccorso il modello non può muoversi e se ciò non succede entro D3+1 turni di gioco (alla fine dell'ultimo turno) va giù ed è perso (rimuovi il poveretto dalla lista della banda). Sugeriamo di mettere un D6 vicino al modello per mostrare il numero di turni rimanenti. Per soccorrere un modello intrappolato prima che scada il tempo, un modello amico deve muoversi entro 2" dal





modello intrappolato e superare un test di Forza nella successiva fase di Combattimento del giocatore. Se il test di Forza riesce, il modello intrappolato viene tirato fuori (può muovere normalmente da questo punto in poi e non deve più preoccuparsi di venire risucchiato). Se non viene superato il test di Forza, il modello può tirare nuovamente nella prossima fase di Combattimento. Modelli aggiuntivi possono aiutare a tirar fuori il modello intrappolato tramite test di Forza aggiuntivi aggiungendo +1 per modello aiutante alla forza del modello originale che effettua il test. Nota che un risultato di 6 sul test di Forza è sempre un fallimento. Nota inoltre che un modello ingaggiato in corpo a corpo non può tirar fuori un modello amico nè aiutarlo in altri modi (il modello è troppo impegnato a cercare di salvarsi per preoccuparsi del compagno!).

Le sezioni di palude sono sempre considerate terreno molto accidentato.

Fiumi

L'Impero è attraversato da molti grandi fiumi impetuosi. Questi sono la linfa vitale dell'Impero dato che portano il commercio nelle città in difficoltà e funzionano come la maggiore via di trasporto fra loro.

Per rappresentare come i modelli interagiscono con l'acqua applica queste regole base:

I giocatori dovranno decidere all'inizio della partita in che direzione scorre il fiume.

Tutti i fiumi contano come terreno accidentato (o peggio) per tutti i modelli eccetto quelli considerati acquatici. Guarda i precedenti Tipi di Terreno.

I modelli che nuotano a favore della corrente raddoppieranno il loro movimento di base.

I modelli che nuotano contro una corrente non molto forte possono muovere solo di un quarto del loro movimento base ma non possono nuotare contro una forte corrente.

I modelli acquatici non subiscono una riduzione del loro movimento base quando nuotano contro una corrente non molto forte ma potrebbero non riuscire a nuotare contro una forte corrente.

I modelli che indossano armature non possono muovere attraverso acque anche poco profonde.

Scudi e brocchieri non contano dato che si assume siano stati legati dietro la schiena.

Se un modello che indossa un'armatura viene a trovarsi in acque profonde - è letteralmente in cattive acque! Per ogni turno in cui il modello è in acqua dovrà fare un test di Forza, se fallisce si considera Fuori Combattimento.

I modelli acquatici sia in acqua che in paludi, ruscelli o fiumi possono dichiararsi nascosti a discrezione del giocatore. I modelli non possono muoversi controcorrente in fiumi impetuosi senza un mezzo di trasporto galleggiante, come una barca o una canoa.



Combattere in Acqua

La maggior parte dei giocatori troverà vantaggioso combattere vicino, o proprio all'interno, di corsi d'acqua. Abbiamo incluso alcune semplici regole per rappresentare il combattimento in acqua.

Se un modello non-acquatico è atterrato in un fiume o ruscello poco profondo è trasportato dal fiume per D6". I modelli acquatici che sono stati atterrati non verranno trasportati dalla corrente e potranno rialzarsi e combattere il turno successivo.

Se un qualsiasi modello è stordito mentre si trova in acque poco profonde dovrà fare un test di Iniziativa. Se superato, può essere girato a faccia in su nel turno seguente. Se fallisce, si considera annegato e messo fuori combattimento. Il giocatore dovrà tirare per le ferite alla fine della partita. Questo non significa che il modello è perso per sempre ma che ha solo bevuto un po'!

Qualsiasi modello Nonmorto che è atterrato in acque poco profonde si riprenderà normalmente in accordo con le regole standard per i Nonmorti.

Ogni modello che combatte in un corso d'acqua poco profondo mentre indossa un'armatura leggera è considerato fuori combattimento se stordito. Non dovrà fare nessun test d'Iniziativa. Ciò non si applica ai modelli la cui pelle o vestiario è considerato armatura leggera naturale.



Edifici

L'Impero può essere un luogo pericoloso e nessun posto lo è più delle terre selvagge. Gli edifici sono trattati un po' diversamente nelle partite ambientate nell'Impero in Fiamme. Queste regole non riguardano le rovine, che sono di solito considerate semplicemente terreno accidentato.

Chiuso, Maledizione!: Prima di tutto, a meno che l'edificio non sia un'osteria (le porte delle osterie sono sempre chiuse di notte), le porte saranno chiuse (o qualcuno starà semplicemente trattenendo la porta dall'altro lato!). Secondo, gli edifici avranno finestre chiuse con imposte e/o che hanno un'intelaiatura con vetro intatto.

Per muovere attraverso una porta chiusa o una finestra bloccata, il guerriero deve prima aprirla, cosa che richiede un po' di forza. Il guerriero può sia cercare di divellere con la sua forza bruta la porta per aprirla, che buttarla giù facendola a pezzi con le sue armi o sfondarla. Strappare via una porta dai suoi cardini a mani nude viene fatto alla fine della fase di Movimento del guerriero e richiede che il guerriero superi un test di Forza con una penalità di -2. Se fallisce può riprovarci di nuovo nel prossimo turno. Solo un guerriero alla volta può cercare di farlo. Ad abbattere una porta facendola a pezzi si impiegano D3+1 turni completi nei quali non si può fare nient'altro che attaccare la porta. Fino a due guerrieri amici possono aiutare ad abbattere la porta - sottrai -1 turni dal totale (fino ad un minimo di 1 turno). Una porta può essere sfondata alla fine della fase di Movimento di qualsiasi guerriero e richiede il superamento di un test di Forza. Se superato, il guerriero si trova all'interno della stanza dall'altro lato della porta (il suo slancio lo porta all'interno). Un guerriero che entra in una stanza in questo modo viene piazzato a 1" in avanti all'interno della stanza, spostando i modelli nemici per fare posto se necessario. Se dopo essere stato posizionato è a contatto con dei modelli nemici, il guerriero si considera in corpo a corpo con loro come se li avesse caricati. Se il test di Forza è fallito, il guerriero subirà un colpo automatico con Forza pari alla sua e dovrà tentare di nuovo il turno successivo se vuole aprire quella porta.

Le porte che sono state fatte a pezzi non possono più essere chiuse (guarda sotto). Le porte che sono state forzate possono essere chiuse solo con un tiro di 4+ (tira appena la porta è stata forzata), diversamente sono state danneggiate troppo gravemente dal cattivo trattamento per poter essere chiuse di nuovo prima di essere riparate (qualche tempo dopo la partita!). Diversamente le porte verso l'esterno e quelle all'interno degli edifici sono considerate aperte.

Aprire o chiudere una porta richiede ovviamente che il modello sia in contatto con la porta quando cerca di interagire con questa! Inoltre, un modello che ha appena forzato una porta impedirà a modelli nemici di richiuderla (può farlo infilandoci un piede o un'arma).

Fuori da Mia Casa!: Un Guerriero che entra in un edificio durante una partita potrà facilmente trovarlo occupato. Un guerriero che muove all'interno di un edificio intatto subirà D3-1 colpi automatici a Forza 3 da parte di chi è all'interno: gli abitanti gli mostrano la loro indignazione per averli coinvolti nello scontro. Se il giocatore lo desidera, il guerriero può

utilizzare un intero turno per cercare di calmare gli abitanti - fai un test di Disciplina per il guerriero. Se riesce, non subirà più altri colpi mentre è all'interno dell'edificio. Se fallisce, subisce immediatamente altri D3 colpi automatici a Forza 3 in questo turno: gli abitanti hanno trovato poco convincente la sua argomentazione per non essere attaccato. Se membri di due bande nemiche sono all'interno dello stesso edificio questa regola viene ignorata, gli abitanti realizzano che la battaglia è ora arrivata nelle loro case ed è tempo di andare e cercare un posto dove nascondersi!

Ingombro: Mentre le aree all'esterno sono libere da detriti, all'interno degli edifici è tutta un'altra storia. Tavoli, sedie, mobili, piatti caduti, legna da ardere, ecc., cose che rendono difficile l'equilibrio in combattimento. Per questa ragione, l'interno di un edificio è considerato terreno accidentato.

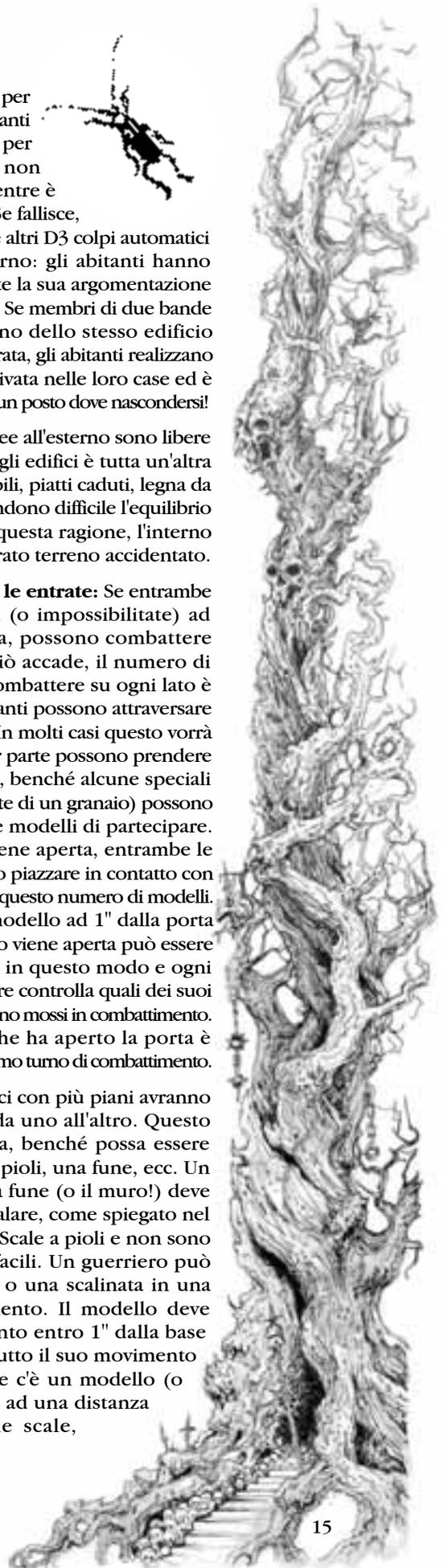
Combattere attraverso le entrate: Se entrambe le parti sono riluttanti (o impossibilitate) ad oltrepassare un'entrata, possono combattere attraverso di essa. Se ciò accade, il numero di modelli che possono combattere su ogni lato è uno in più rispetto a quanti possono attraversare la porta fianco a fianco. In molti casi questo vorrà dire che due modelli per parte possono prendere parte al combattimento, benché alcune speciali porte larghe (p.es. le porte di un granaio) possono permettere a più di due modelli di partecipare.

Appena una porta viene aperta, entrambe le parti possono piazzare in contatto con l'ingresso questo numero di modelli.

Ogni modello ad 1" dalla porta quando viene aperta può essere mosso in questo modo e ogni giocatore controlla quali dei suoi modelli sono mossi in combattimento.

La fazione che ha aperto la porta è considerata in carica nel primo turno di combattimento.

Scale e simili: Gli edifici con più piani avranno un modo per passare da uno all'altro. Questo tipicamente è una scala, benché possa essere una rampa, una scala a pioli, una fune, ecc. Un guerriero che scala una fune (o il muro!) deve seguire le regole per scalare, come spiegato nel manuale di Mordheim. Scale a pioli e non sono comunque un po' più facili. Un guerriero può salire una scala a pioli o una scalinata in una singola fase di Movimento. Il modello deve iniziare il suo movimento entro 1" dalla base di una scala e spende tutto il suo movimento per arrivare in cima. Se c'è un modello (o modelli) nemico sopra ad una distanza di 1" dalla cima delle scale, colui che sale può caricarlo.



Nuovo Equipaggiamento

Sebbene "Impero in Fiamme" sia una nuova ambientazione per Mordheim, molto dell'equipaggiamento (inclusi prezzi e disponibilità) rimane lo stesso... siamo ancora nell'Impero dopo tutto! Ci sono, comunque, alcuni nuovi oggetti d'equipaggiamento disponibili. Descritti qui sotto.

Grimaldelli **Raro 8** **Costo: 15co**

Un pezzo d'equipaggiamento standard, per i personaggi un po' scrupolosi. Un set di grimaldelli viene solitamente usato da coloro che si affidano più all'abilità con le armi ed alla astuzia, piuttosto che alla forza bruta, per aprire porte che altri hanno serrato. Un modello equipaggiato con un set di grimaldelli, può scegliere se effettuare un test sull'Iniziativa invece che sulla sua Forza per tentare di aprire le porte. Il test si effettua alla fine della sua fase di Movimento, come se il modello volesse strappare la porta dai suoi cardini; poiché si usa l'Iniziativa invece che la Forza, il modificatore di -1 non si applica e non c'è possibilità che la porta risulti troppo danneggiata per essere chiusa successivamente.

Torcia **Comune** **Costo: 2co**

I guerrieri che non hanno fondi per permettersi una lanterna possono ripiegare sulle torce. Le torce funzionano esattamente come le lanterne, aggiungendo 4" alla distanza a cui un modello può scoprire i nemici nascosti; hanno altresì alcune regole speciali addizionali. Una torcia durerà solo una partita. Un modello armato di una torcia causa *Paura* agli animali (Cani da Caccia, tutti i destrieri cavalcati, Orsi, Lupi, ecc.), può anche usare la torcia come una mazza improvvisata. Quando usata in combattimento, una torcia è trattata come una normale mazza, ma con un modificatore di -1 per colpire. Ogni modello con la regola speciale *Rigenerazione* (come i Troll) non potrà, durante la battaglia, rigenerare le ferite causate da una torcia. (Le torce possono anche incendiare gli edifici - vedi: 'Let the Damned Burn' da Town Cryer 8).

Bardatura **Raro 11** **Costo: 30co**

La bardatura è un'armatura per cavalli così come un'armatura leggera o pesante lo è per un uomo. Protegge la pelle e a volte la testa della cavalcatura. Un modello in arcione ad un cavallo bardato riceve un +1 addizionale al tiro Armatura (+2 invece del +1 per essere in arcione). Inoltre, una cavalcatura che indossa una bardatura sarà uccisa solo con un risultato di 1 su un tiro di D6 se il modello è stato messo fuori combattimento. (solo per Destrieri).

Martello da Cavaliere **Raro 10** **Costo: 12co**

E' un grande martello simile a quello usato dai Cavalieri del Lupo Bianco. Troppo ingombrante da usare con una mano, un martello da cavaliere è più adatto nel combattimento in arcione, dove l'impeto del cavallo può essere usato in aggiunta alla potenza dell'arma.

Gittata:	Corpo a corpo del modello +1
Forza:	<i>A Due Mani</i>
Regole Speciali:	<i>Carica in Arcione</i>

Regole Speciali

A Due Mani: Un modello armato con un martello da cavaliere non può usare uno scudo, un broccchiere, o armi addizionali in corpo a corpo. Se il modello è equipaggiato con uno scudo continuerà a ricevere il bonus di +1 al suo tiro Armatura contro il tiro.

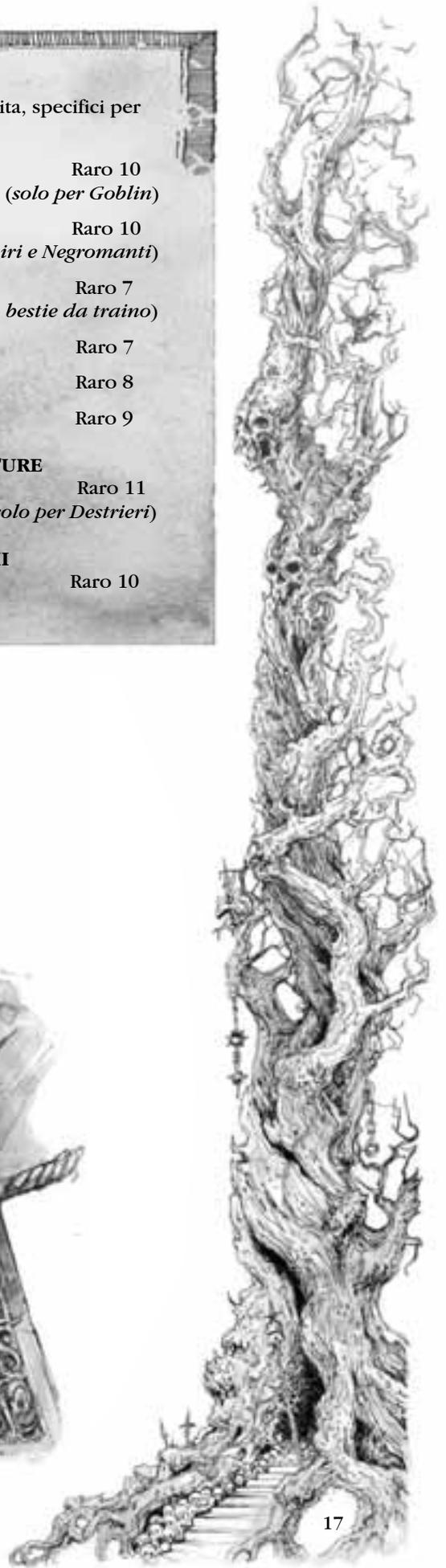
Carica in Arcione: Un modello armato con un martello da cavaliere può usare la velocità della sua carica per incrementare la potenza dei suoi attacchi. Un modello su destriero con un martello da cavaliere guadagna un ulteriore bonus di +1 alla Forza quando carica. Questo bonus vale solo per il turno in cui carica.



Tabella dei Prezzi

La seguente tabella riporta il costo degli oggetti addizionali, in vendita, specifici per l'ambientazione nelle terre selvagge de L'Impero in Fiamme.

Oggetto	MERCE VARIA			Costo	Disponibilità
	Costo	Disponibilità			
Torcia	2co	Comune	Ragno Gigante	90co	Raro 10 <i>(solo per Goblin)</i>
Grimaldelli	15co	Raro 8	Incubo	95co	Raro 10 <i>(solo per Vampiri e Negromanti)</i>
Mulo	30co	Raro 7	Carro	100co	Raro 7
Cavallo da Corsa/Tiro	40co	Raro 8 <i>(solo per Umani)</i>	Diligenza	100co	<i>(senza bestie da traino)</i>
Destriero da guerra	80co	Raro 11 <i>(solo per Umani)</i>	Barca a remi	40co	Raro 7
Destriero Elfico	90co	Raro 10 <i>(solo per Elfi)</i>	Barca da fiume	100co	Raro 8
Cinghiale da guerra	90co	Raro 11 <i>(solo per Orchi)</i>	Chiatta	200co	Raro 9
Lupo Gigante	85co	Raro 10 <i>(solo per Goblin)</i>	Bardatura □	30co	Raro 11 <i>(solo per Destrieri)</i>
					ARMATURE
			Martello da Cavaliere	12co	Raro 10
					ARMI



Esplorazione

Esplorazione

Molti degli incontri qui sotto permettono ad una banda di interagire in modo da ricevere ricompense o punizioni. I membri della banda messi fuori combattimento durante la partita non possono prendere parte agli incontri qui sotto. Questo significa che non possono guadagnare Esperienza, non possono attaccare, ecc. Certo, questo significa anche che non potranno essere messi fuori combattimento in un incontro...

Nota anche che possono esserci ulteriori conseguenze per chi attacca in alcuni dei seguenti incontri: Cacciatori dell'Impero, Pattuglia dell'Impero, Ranger Halfling, Sant'Uomo, Grande Fattoria, Bambini Dispersi, Mercanti, Profughi di Mordheim, Venditore Ambulante, Pellegrini, Preti di Sigmar, Piccola Fattoria. Se una banda attacca in uno di questi incontri, tira un D6: con un risultato di 1-3 la banda è stata sconsigliata e ha lasciato testimoni! Se la banda ottiene nuovamente questo risultato sul tiro Esplorazione, tratta l'incontro come un 1 Casa Colonica Abbandonata (si è sparsa la notizia sulla banda e vengono evitati come la peste!).



Due uguali

(1 1) Casa Colonica Abbandonata

La banda si imbatte nelle rovine fumanti di una fattoria bruciata.

Esaminando i resti delle rovine, la banda trova D6 co.

(2 2) Lunatico Delirante

La banda scorge un uomo dall'aspetto trasandato che barcolla alla cieca vicino la foresta. Appena la banda si avvicina, notano che sembra stia mormorando qualcosa circa 'arcieri invisibili che uccidono chiunque', sebbene le parole esatte siano confuse e difficili da capire...

La banda può scegliere sia di interrogare l'uomo che di ucciderlo. Le bande di Nonmorti che lo uccidono guadagnano uno Scheletro o uno Zombie a nessun costo. Le bande di Caotici o di Uominilucertola possono sacrificare il povero sfortunato ai loro Dei Oscuri per far guadagnare 1 Punto Esperienza al loro comandante. Le altre bande possono interrogarlo per sapere cosa sa; tira un D6:

D6 Risultato

1-4 Non sa niente.

5-6 Conosce un tunnel segreto che porta a ricchezze immense (nella prossima battaglia la banda può schierare fino a tre membri della banda ovunque sul campo purché non in vista e a non meno di 10" da un guerriero nemico. Tutti e tre devono essere schierati nella stessa area (entro 4" l'uno dall'altro)).

(3 3) Bambini Dispersi

Si sente chiaramente la voce di un bambino che piange lì vicino. Quando i membri della banda seguono il suono fino alla sua sorgente, trovano due bambini che si stringono l'uno all'altro sotto una quercia imponente.

Se il giocatore lo desidera, la banda può aiutare questi bambini dispersi a trovare i loro genitori. Se ciò viene fatto, i genitori grati donano alla banda tutto ciò che hanno di valore (D6 co; se ottieni un 6, invece donano alla banda un singolo Tesoro). Le bande di Nonmorti, Caotici o Uominilucertola possono sacrificare i poveri sfortunati ai loro Dei Oscuri (o semplicemente li divorano!) per far guadagnare 1 Punto Esperienza al loro comandante.

(4 4) Profughi di Mordheim

La banda scorge un variegato gruppo di persone dall'aspetto triste con i vestiti stracciati. Che possano essere profughi provenienti dalla città dannata di Mordheim?

Se la banda è di Umani (non Posseduti!), Elfi (non Elfi Oscuri), Nani (non Nani del Caos) o Halfling, i profughi chiedono di essere aiutati e offrono in cambio alla banda informazioni sulle terre circostanti. Tira un D6:

D6 Risultato

1-3 L'informazione è falsa ed inutile.

4-6 L'informazione è utile e la banda, dopo la prossima partita, può tirare un dado in più del normale per il tiro Esplorazione.

Se la banda non appartiene a nessuno dei tipi indicati, possono sacrificare i poveri sfortunati ai loro Dei Oscuri (o semplicemente li divorano!) - il comandante della banda guadagna +1 in Esperienza.

(5 5) Luogo di Sepoltura

La banda si imbatte in un piccolo cimitero. Un'ulteriore ispezione rivela quella che sembra essere una tomba aperta nell'angolo lontano. Nella tomba, comunque, non c'è nessun corpo e infatti gli unici indizi a mostrare che qualcuno è stato qui di recente sono la terra smossa e un medaglione d'oro abbandonato sul terreno, chiazzato con qualcosa che sembra essere ruggine...

Il medaglione può essere venduto per D6 co.

(6 6) Cervo Selvatico

Dopo che la banda ha viaggiato a lungo, si sente un fruscio nella boscaglia. Un grande cervo appare all'improvviso sul loro percorso e sembra spaventato di vedere i guerrieri, come loro di vedere lui.

Ogni membro della banda con armi da tiro può tirare al cervo. Se colpito (con un tiro senza modificatori) e ferito (Resistenza 3) il cervo è abbattuto e la banda può fare un festino! La prossima volta che la banda vende Tesori, è considerata di una misura in meno (così una banda con 10-12 membri è invece considerata di 7-9 membri), come se avessero comprato meno cibo per rifornirsi di approvvigionamenti.



Tre uguali

(1 1 1) Accampamento di Orchi

La banda sente il fumo di una mezza dozzina di fuochi da campo. Quando arrivano di soppiatto nella successiva radura si imbattono in un accampamento di Orchi!

Una banda di Pelleverde può avvicinarsi e cercare di contrattare. Se ciò viene fatto, tira un D6 - con un risultato di 1 gli Orchi falliscono il loro test di Animosità e attaccano (seguì le regole sotto per le altre bande che combattono gli Orchi). Se gli Orchi non attaccano, la banda di Pelleverde può comprare qualsiasi equipaggiamento con un 25% di sconto (tira comunque per gli oggetti Rari), arrotondato per difetto. Possono anche vendere oggetti agli Orchi con un costo del 10% in più del normale di oro, arrotondato per eccesso. Se la banda non comprende Pelleverde, possono segnalare l'Accampamento di Orchi alle autorità locali per una ricompensa di 2D6co. Oppure possono attaccare gli Orchi. Ogni banda che attacca gli Orchi riceve D6 Punti Esperienza, che possono essere divisi fra gli Eroi della banda che non sono fuori combattimento e 2D6co di bottino. Tuttavia, tira un D6 per ogni membro della banda; con un risultato di 1-2, il guerriero è messo fuori combattimento e deve tirare per le Ferite Gravi.

(2 2 2) Zingari

I membri della banda scorgono più avanti una piccola carovana di carri dai colori sgargianti... zingari!

Gli zingari sono conosciuti per la loro generosità ma anche per la loro reputazione di ladri in tempo di carestia. La banda può sia commerciare con gli zingari che attaccarli. Una banda che attacca gli zingari guadagna D3 Punti Esperienza da dividere fra i suoi Eroi, 2D6co e D3 pugnali. Una banda che commercia con gli zingari può comprare qualsiasi tipo di equipaggiamento (tira normalmente per gli oggetti Rari) con uno sconto del 20% (calcola il prezzo normalmente e poi sottra il 20% dal totale, arrotondando per eccesso). Tuttavia, alla fine della trattativa, il giocatore deve tirare un D6 - con un risultato di 1-3 gli zingari hanno derubato la banda. Rimuovi ogni corona d'oro non spesa e i Tesori.

(3 3 3) Piccola Fattoria

La banda si ritrova in una piccola fattoria. Notano che i campi e il bestiame sono in ottimo stato. Appena la banda si avvicina, la porta si apre e ne esce una giovane coppia.

Se la banda è più incline al bene che al male, la giovane coppia gli prepara un buon pasto. Quando si calcola il guadagno della vendita di Tesori, riduci la dimensione effettiva della banda di uno (p.es. 10-12 guerrieri sono considerati come 7-9), come se fosse stata ridotta la cifra necessaria per comprare il cibo. Se la banda è

malvagia o Caotica, potranno uccidere la giovane coppia e saccheggiare la loro fattoria, ricevendo così 2D6co e la possibilità di ridurre le dimensioni della banda di uno, come prima.

(4 4 4) Pellegrini

La banda avvista un gruppo di umani vestiti con toghe che si immette sulla strada. Sembra che stiano cantando canzoni religiose.

E' un piccolo gruppo di pellegrini. Se la banda è più incline al bene che al male, i pellegrini gli mostrano una scorciatoia attraverso le paludi vicine. Nella prossima partita, la banda può automaticamente scegliere il lato e prendere il primo turno; se in una partita due bande hanno questo bonus, tira per vedere quale banda ne beneficerà nella partita. Inoltre, il loro capo è un Anziano della loro congrega e può rimuovere una maledizione lanciata su un membro della banda. Se la banda è malvagia o Caotica, possono uccidere i pellegrini e prendere i loro miseri averi (D6 co e una Sacra Reliquia).

(5 5 5) Villaggio di Orchi Abbandonato

La banda si imbatte in un variegato gruppo di capanne, molte delle quali sono state buttate giù e mostrano i segni di un vecchio incendio. Questo luogo sembra abbandonato...

Se la banda cerca, troverà 2D6co e qualche centinaio di denti sepolti sotto una capanna (la tesoreria del villaggio). Se la banda comprende dei Pelleverde (Orchi e/o Goblin), l'ammontare di monete è triplicato, dal momento che i denti sono realmente qualcosa di valore per loro!

(6 6 6) Pattuglia dell'Impero

La banda sente una forte voce che urla "Alt!" e si muovono fuori dagli alberi una dozzina di uomini, vestiti con la divisa locale ed equipaggiati con moschetti e alabarde.

Se la banda è più incline al bene che al male, la pattuglia li lascia passare facendogli solo qualche domanda. La pattuglia inoltre gli indica il nome di un onesto mercante nella successiva città (la prossima volta che la banda si equipaggerà, i prezzi saranno ridotti del 10%, arrotondati per difetto). Se la banda è malvagia o Caotica, la pattuglia cercherà di arrestarli! Alla fine di un breve scontro, la banda guadagna D6 Punti Esperienza, D6co, D3 alabarde, D3 spade e D3 archibugi. Tuttavia, tira un D6 per ogni membro della banda - con un risultato di 1-2, il membro della banda è stato messo fuori combattimento durante lo scontro e il giocatore dovrà quindi tirare per le Ferite Gravi!

Quattro uguali

(1 1 1 1) Tesoro Nascosto

Mentre i guerrieri vagano fra i boschi, un membro della truppa nota un cumulo di foglie che sembra un po' strano. L'ispezione rivela che qualcosa è stato sepolto lì di recente. Scavando nell'area i guerrieri recuperano un piccolo scrigno.

Nello scrigno i guerrieri trovano D6x10co.

(2 2 2 2) Pietra del Branco

La banda entra in una radura e trova un'enorme pietra verticale, coperta di glifi rozzi e con alla base quello che sembra essere un piccolo cumulo di spazzatura.

La banda ha scoperto una pietra del branco degli Uominibestia. Se la banda non è di natura Caotica, possono deturpare la pietra del branco e possono setacciare le offerte alla sua base alla ricerca di oggetti di valore. Il comandante della banda guadagna 1 Punto Esperienza e la banda trova D3 Tesori. Se la banda è Caotica, possono lasciare una piccola offerta di 10co e adorare l'altare chiedendo o di rimuovere una maledizione (tira un D6: con un risultato di 4-6 la maledizione è stata rimossa), o di guadagnare esperienza. Se ha scelto l'esperienza tira un D6; con 1-3: uno degli eroi della banda urla all'improvviso come se la sua mente fosse riempita dalla conoscenza ed è messo immediatamente fuori combattimento; tuttavia se sopravvive all'esperienza guadagna una singola abilità di Conoscenza (anche se normalmente non può prenderla); con 4-6: la banda riceve D3 Punti Esperienza da dividere casualmente tra gli Eroi della banda e i gruppi di Truppa.

(3 3 3 3) Venditore Ambulante

La banda intravede un uomo che conduce un paio di muli carichi di oggetti. Appena vede i membri della banda gli occhi dell'uomo si illuminano e inizia a muoversi rapidamente verso di loro.

La banda può commerciare con il venditore. Se lo fa, può comprare oggetti con uno sconto del 20% (arrotondando il prezzo per eccesso). Può facilmente possedere oggetti difficili da trovare: ogni oggetto raro può essere cercato con un -2 alla difficoltà (tuttavia potrà possedere un solo oggetto di questo tipo). Se il venditore viene attaccato, i suoi muli saranno spaventati e scapperanno via, però un valore di 3D6co di oggetti cadranno dalle borse sovraccariche mentre scappano.

(4 4 4 4) Casa di Marzapane

La banda vede una casa dallo strano aspetto davanti a loro. Appena le si avvicinano, notano che è completamente fatta di marzapane candito!

La banda può prendere un po' di marzapane per rifornirsi. Se lo fanno sono considerati di due grandezze in meno quando vendono Tesori (p.es. una banda di 10-12 membri è considerata come se fossero 4-6), e ogni avventuriero richiede alla banda solo metà del normale mantenimento. Ad ogni modo, c'è una possibilità che la vecchia megera che vive nella casa possa vederli e lanciare una potente maledizione sulla banda. Tira un D6: con 1-2, la megera ha maledetto la banda. Fino a quando la maledizione non viene rimossa, i membri della banda devono ritirare ogni tiro per colpire riuscito in corpo a corpo o nel tiro.

(5 5 5 5) Banda Ferita

I guerrieri sentono deboli lamenti nelle vicinanze e dopo un'indagine trovano una piccola banda di guerrieri, come loro, distesi dappertutto in una piccola radura. I guerrieri sono coperti di sangue e hanno numerose evidenti ferite.

Se la banda aiuta questi uomini in difficoltà, la banda ferita donerà loro il bottino (2D6co e D3 Tesori). Se invece la banda decide di finire i guerrieri feriti, guadagnano D6co e il comandante della banda guadagna 1 Punto Esperienza.

(6 6 6 6) Cacciatori dell'Impero

Mentre si sposta lungo un sentiero attraverso alcuni boschi intricati, la banda è sorpresa da un gruppo di uomini con abiti verdi e marroni usciti fuori da dietro gli alberi, pronti con le frecce incoccate.

Se la banda è di Umani (non Posseduti!), Elfi (non Elfi Oscuri), Nani (non Nani del Caos), o Halfling, i Cacciatori mostrano loro una strada segreta attraverso il bosco verso un luogo che si pensa sia pieno di tesori (e pericoli). La banda può scegliere automaticamente: il prossimo scenario, il lato del tavolo e può automaticamente prendere il primo turno. Se due o più bande hanno questo bonus, tira per vedere a chi i cacciatori hanno mostrato la strada per primi.



Cinque uguali

(1 1 1 1 1) Grande Fattoria

La banda trova una grande fattoria. Notano che i campi sono in buone condizioni e il bestiame numeroso ed in buona salute. Appena la banda si avvicina, la porta si apre ed esce fuori un uomo attempato e paffuto.

Se la banda è più incline al bene che al male, il contadino e sua moglie gli preparano un ottimo pasto. Quando si calcola il guadagno dalla vendita di Tesori, riduci le dimensioni effettive della banda di due (p.es 10-12 Guerrieri sono considerati come 4-6) come se fosse stata ridotta la cifra necessaria per comprare il cibo. Inoltre, il contadino fa il nome di un onesto mercante (la prossima volta che la banda comprerà equipaggiamento, i prezzi saranno ridotti del 20%, arrotondati per eccesso). Se la banda è malvagia o Caotica, possono uccidere i contadini e depredare la loro fattoria, e ricevono 2D6co in monete e D3 Esperienza da distribuire tra gli Eroi della banda e possono ridurre la dimensione della loro banda di due, come sopra. Inoltre tira un D6 per ogni membro della banda se attaccano i contadini: con un risultato di 1, il membro della banda è stato messo fuori combattimento nello scontro e deve tirare per le Ferite Gravi.

(2 2 2 2 2) Ranger Halfling

"Alt!" grida una voce acuta dall'oscurità. Non appena la banda si ferma e si guarda attorno, una piccola figura esce fuori dalle ombre - un Halfling!

Se la banda è più incline al bene che al male, gli Halfling condividono le loro razioni da viaggio con i guerrieri. Quando si calcola il guadagno dalla vendita di Tesori, riduci le dimensioni effettive della banda di due (p.es. 10-12 Guerrieri sono considerati come 4-6) come se fosse stata ridotta la cifra necessaria per comprare il cibo. Se la banda è malvagia o Caotica, i valorosi piccoli ranger attaccano! La banda riceve D6co, D6 archi corti, D6 pugnali, D3 Punti Esperienza che possono essere distribuiti fra i suoi Eroi e possono ridurre le dimensioni della loro banda di due mangiando le razioni degli Halfling come sopra. In aggiunta, tira un D6 per ogni membro della banda - con un risultato di 1-2 questo membro della banda è stato riempito di buchi, messo fuori combattimento nello scontro e deve tirare per le Ferite Gravi.

(3 3 3 3 3) L'Albero dell'Impiccagione

La banda giunge davanti ad una scena orribile - una grande quercia con dozzine di corpi impiccati ai suoi rami. Ci sono anche una coppia di corpi ingabbiati. Appena si avvicinano,

i guerrieri sentono una debole richiesta di aiuto da uno dei prigionieri.

Se la banda lo libera, l'Assassino (guarda l'Annuario di Mordheim) offre gratis i suoi servigi alla banda (nessun costo di reclutamento, anche se dovranno pagarne il mantenimento dopo la prima partita). Inoltre, la banda trova tra i corpi: D6co nascoste negli stivali, ecc., D3 pugnali e un Portafortuna (ovviamente non funziona tanto bene!).

(4 4 4 4 4) Prete Oscuro

La banda vede una figura vestita di scuro che si avvicina. Quando è più vicina vedono un occhio furtivo apparire da sotto il cappuccio ombroso...

È un Prete Oscuro. Può essere ucciso (il comandante della banda guadagna 1 Punto Esperienza e una Reliquia Empia) oppure una banda di Nonmorti o Caotica può cercare la sua benedizione. La benedizione del Prete Oscuro rimuoverà tutte le maledizioni che affliggono la banda.

(5 5 5 5 5) Circolo Fatato

I guerrieri esausti giungono su un piccolo cerchio di funghi. Luoghi come questo si pensa siano di natura magica e posseggano potenti qualità curative.

Se la banda non è di Nonmorti o di natura Caotica, possono riposare nel circolo fatato e guadagnano il riposo di una notte di sonno. Ogni guerriero della banda che è stato messo fuori combattimento nell'ultima partita è automaticamente curato da ogni ferita - non c'è bisogno di tirare per le Ferite Gravi. Una banda di Nonmorti o Caotica può distruggere il circolo fatato ricevendo D6 Punti Esperienza che possono essere divisi fra i loro Eroi. Comunque, una distruzione deliberata di questo tipo ha un prezzo - le fate lanceranno una potente maledizione sulla banda. Da ora fino a quando la maledizione non verrà tolta, ogni volta che un membro della banda viene messo fuori combattimento, tira due volte per le Ferite Gravi e applica il risultato più basso.

(6 6 6 6 6) Banda Assalita

I guerrieri osservano corpi sparsi in tutta la radura, diverse frecce sono conficcate in ognuno di loro. Quel vecchio eremita vi aveva avvisati che la gente dei boschi preferisce mantenere il suo isolamento...

Se i guerrieri depredano questi corpi, troveranno i seguenti oggetti: D3 spade, un'armatura leggera completa, D6 pugnali, D3 lance, D6 scudi e 2D6co. Inoltre, tira un D6: con un risultato di 5 o 6, la banda trova un Tesoro su uno dei corpi.

Sei uguali

(1 1 1 1 1) Nido di Grifone

La banda giunge dinanzi ad un pinnacolo di roccia, alto un paio di dozzine di piedi da terra. Sulla sommità del pinnacolo c'è un enorme nido, e all'interno del nido i membri della banda possono scorgere la parte superiore delle uova!

Un Eroe può arrampicarsi fino al nido e portare giù le uova, una alla volta. L'Eroe deve superare un test d'Iniziativa ogni volta che sale e ogni volta che scende, per ogni uovo che desidera rubare (il nido contiene cinque uova). Se fallisce un tiro per salire non accade nulla, però, se fallisce un tiro per scendere, subisce immediatamente 6 colpi a Forza D6 e l'uovo che stava portando giù è perso. In aggiunta, ogni volta dopo la prima che l'eroe prova a fare il test, tira un D6: con 1, il genitore Grifone è ritornato. Se il guerriero ha appena superato il test per salire sul nido, non prende nessun uovo e viene immediatamente buttato giù subendo i danni della caduta. Se il guerriero era a terra quando il Grifone è apparso, non subisce altri effetti dannosi. In entrambe i casi, però, nessun altro uovo può essere trafugato. Ogni uovo recuperato può essere venduto per 50+2D6co.

(2 2 2 2 2) Spada nella Roccia

La banda trova una spada incastrata nella dura roccia! C'è un'incisione sulla roccia... qualcosa riguardo chi estrae la spada che diventerà il prossimo re di Bretonnia / condurrà la prossima Grande Waaagh / ucciderà il lucertolone Grackensfeld il possente... o qualcosa del genere!

Un Eroe può estrarre la spada dalla roccia se fa un tiro minore o uguale alla metà della sua Forza (arrotondata per difetto). Ogni Eroe può fare un solo test e solo la Forza di base dell'Eroe è usata per questo test... Non si applicano gli effetti magici o di droghe. Se un Eroe estrae la spada dalla roccia, riceve una spada magica (in una campagna, chiedi all'arbitro se ha un'opportuna spada per te da prendere... altrimenti ha +1 per colpire e +1 per ferire).

(3 3 3 3 3) Drago Morto

La banda giunge su una scena davvero strana: i resti maleodoranti di un'enorme lucertola che è stata trafitta da una lunga, esile lancia e il corpo spezzato (e quasi della stessa puzza) di un cavaliere e il suo fido destriero, anche lui morto (e maleodorante!).

Non ci sono indizi su dove sia la tana del drago, normalmente i resti del drago sono privi di valore mentre le uniche parti vendibili sono i pezzi di ossa. La lancia e la spada del cavaliere sono integre e avranno un

buon prezzo. Tutto ciò conta come D3+2 Tesori aggiuntivi che la banda può aggiungere al suo gruzzolo.

(4 4 4 4 4) Icona del Caos

Nel letto di un torrente asciutto, uno dei membri della banda vede il luccichio di qualcosa d'oro. È uno strano amuleto, per lo più sepolto nella melma e nella sabbia.

Scegli un Eroe e mettilgli l'amuleto intorno al collo (sì, uno di loro lo ha preso!). Questo Eroe da adesso è soggetto alle regole per la *Furia* e non può essere tolta neanche se l'Eroe viene stordito o atterrato. All'inizio di ogni partita tira un D6 per l'Eroe - con un risultato di 1, L'Eroe ha sentito la chiamata degli Dei Oscuri prodotta attraverso l'amuleto e si dirige a nord verso le Desolazioni del Caos (rimuovilo dalla lista della banda). Questo amuleto porta una potente maledizione, che bisogna togliere dall'Eroe per poterlo rimuovere dal suo collo (guarda precedentemente per rimuovere le maledizioni).

(5 5 5 5 5) Sant'Uomo

La banda osserva un uomo anziano fortemente curvato su un bastone nodoso che si muove lentamente verso di loro...

Se la banda non è di Nomorti o di natura Caotica, il vecchio uomo si rivela come prete di Sigmar e offre aiuto alla banda per la loro prossima avventura. Può, o rimuovere qualsiasi maledizione che affligge la banda, o conferire loro una potente benedizione: dopo la prossima battaglia, ogni membro ferito della banda tira due volte per le Ferite Gravi e il giocatore può scegliere quale risultato subirà il guerriero.

(6 6 6 6 6) Famiglio

Mentre i guerrieri viaggiano attraverso un bosco particolarmente fitto, sentono un misterioso gracidio. Appena l'intera banda inizia a tremare per paura del terribile rumore, un grosso rospo salta su un ceppo vicino. Egli guarda i guerrieri con una misteriosa intelligenza...

Se la banda include un mago, possono prendere il famiglio come un oggetto dell'equipaggiamento. Il famiglio funziona come un focalizzatore di potere e sussurra segreti nelle orecchie del mago mentre dorme, incrementando enormemente il suo potere. Il mago guadagna un ulteriore incantesimo e un +1 al tiro per lanciare i suoi incantesimi (questo è cumulativo con l'abilità *Stregoneria*) fino a quando possiede il famiglio. Una banda senza un mago non interessa al famiglio, ed esso salta subito via non appena si rende conto di ciò.

Guerrieri in Arcione

Così come è popolato dalle varie razze umanoidi, il Vecchio Mondo contiene anche varie specie animali, alcune delle quali sono state addomesticate e addestrate per funzioni utili. Queste possono essere generalmente divise in due gruppi: gli animali che possono essere cavalcati (come cavalli, lupi giganti, Naggaronti, etc.) e quelli che non possono esserlo (come mastini da guerra, ratti giganti, etc.). Queste regole servono ad ampliare quelle per i guerrieri in arcione di pag. 163 del regolamento di Mordheim.

Rappresentazione con Modelli

Se vuoi includere animali da cavalcare o bestie addomesticate, devi avere dei modelli per rappresentarli. Per un guerriero in arcione devi avere sia un modello a cavallo che uno a piedi. È consigliabile non incollare il cavaliere, ma utilizzare il Blu-tack o qualcosa di simile, così da poter essere staccato quando è a piedi e la sua cavalcatura è libera.

Abilità nell'Addestrare Animali

Molte bande utilizzano animali combattenti che non possono essere cavalcati. Spesso uno o più membri della banda devono prendersi cura degli animali, cibandoli e addestrandoli.

Addestratore (es: Addestratore di Cani)

Questa abilità porta molti benefici se la banda include animali non cavalcati. Questa abilità deve essere acquisita per animali specifici e può essere presa più volte per animali diversi. Rappresenta la conoscenza dell'animale e della sua cura, così come delle tecniche di addestramento.

Un guerriero con questa abilità ha effetti benefici sugli animali che cura. Se un guerriero ha l'abilità Addestratore per un tipo di animale particolare, ogni animale di quel tipo può usare la sua Disciplina se è entro 6". Se anche il comandante della banda è vicino, il giocatore può scegliere di usare il suo valore di Disciplina, a meno che l'animale sia *stupido*: in questo caso si può usare solo la Disciplina dell'Addestratore. Inoltre, animali *testardi* con un Addestratore a contatto di basetta ignorano gli effetti della *testardaggine*. Questa conta come un'abilità Accademica.

Cavalcare Animali

La maggior parte dei guerrieri di Mordheim può solo sognare di possedere una cavalcatura. Costosa da acquistare e da mantenere richiede la capacità di cavalcare, è anche un simbolo di prestigio che va oltre la portata di umili guerrieri. Per chi

ha abbastanza ricchezze e abilità, però, è un bene senza prezzo, che gli permette di muoversi velocemente sul campo di battaglia, che lo aiuta in combattimento grazie alla sua altezza e il suo peso e, a volte, combattendo a sua volta.

Montare. Montare o smontare da una cavalcatura richiede metà del valore di Movimento del guerriero. Una cavalcatura o il suo cavaliere non può correre o caricare nel turno in cui il guerriero monta o smonta, a meno che il cavaliere non abbia una Speciale abilità da Cavaliere che lo permetta.

Non all'Interno. Le cavalcature non possono di norma entrare in edifici o sottoterra, a meno che non si stia giocando uno scenario che lo permetta.

Terreno Pieno di Ostacoli. Le cavalcature sono rare sia tra le rovine di Mordheim che tra le giungle claustrofobiche di Lustria. Un terreno pieno di ostacoli rende difficile cavalcare, e avere un gran numero di cavalieri è estremamente inefficiente. Quindi in questi scenari una banda può avere un massimo di due cavalcature (non includendo quelle appartenenti agli Avventurieri). In scenari più aperti, come i campi delle campagne attorno a Mordheim o i deserti di Khemri, una banda può avere tutte le cavalcature che si può permettere.



Controllare una Cavalcatura. Le Abilità Speciali da Cavaliere possono essere usate solo da guerrieri con una cavalcatura, ma solo dopo aver acquisito l'abilità Cavalcare; i guerrieri che vengono acquistati insieme alla cavalcatura hanno già questa abilità. Guerrieri senza questa abilità possono comunque cavalcare animali, ma devono testare sulla loro Disciplina se colpiti da un'arma da tiro, e all'inizio di ogni fase di combattimento se sono a contatto di basetta con un nemico. Se il test viene fallito, perdono il controllo della cavalcatura e devono tirare sulla tabella "Ehi, Attento!". Notare che se il nemico non è in piedi, il guerriero in arcione non è considerato in combattimento e quindi non deve testare per la perdita di controllo.

Bonus Armatura. Tutte le cavalcature danno al loro cavaliere un +1 al tiro Armatura.

Bersaglio Grande. Tutti i modelli in arcione di questa sezione sono Bersagli Grandi come definito nelle regole del Tiro. Le creature non cavalcate non sono Bersagli grandi.

Cavalcature in Fuga. In alcuni casi, una cavalcatura può fuggire. Una cavalcatura che sta fuggendo deve fare un test di Disciplina all'inizio del turno



del suo giocatore; se ha successo, smette di correre, altrimenti continua a scappare. Il modo più semplice di determinare la direzione in cui la cavalcatura fugge è usare un dado Artiglieria. Altrimenti, tira 2D6 e usa il metodo dell'orologio. La direzione in cui è girato il cavallo è il 12, quella opposta il 6: il cavallo scapperà nell'appropriata direzione indicata dall'orologio.

Condurre Animali. In alcuni casi, un guerriero potrebbe voler condurre una cavalcatura invece di cavalcarla. Può condurre una sola cavalcatura, a meno che abbia l'abilità Addestratore per quel tipo di animale, nel qual caso può condurne

quanti ne vuole. Gruppi di animali condotti sono legati l'uno all'altro e devono mantenere tra di loro il contatto di basetta; almeno uno di essi deve essere in contatto di basetta con il guerriero che li conduce. Cavalcature che vengono condotte non tirano per la perdita di controllo. Se è richiesto un test di Disciplina (ad esempio quando caricati da un nemico che causa *paura*), usano il valore di Disciplina del guerriero che li conduce. Un guerriero che conduce un animale può muovere e combattere normalmente ma mantenendosi sempre a contatto di basetta con l'animale.

Cavalcature Libere. Animali che non sono cavalcati o condotti rimarranno fermi, ma solo dopo aver superato un test di Iniziativa all'inizio del loro turno. Se lo falliscono andranno in fuga, con tutte le regole descritte sopra.

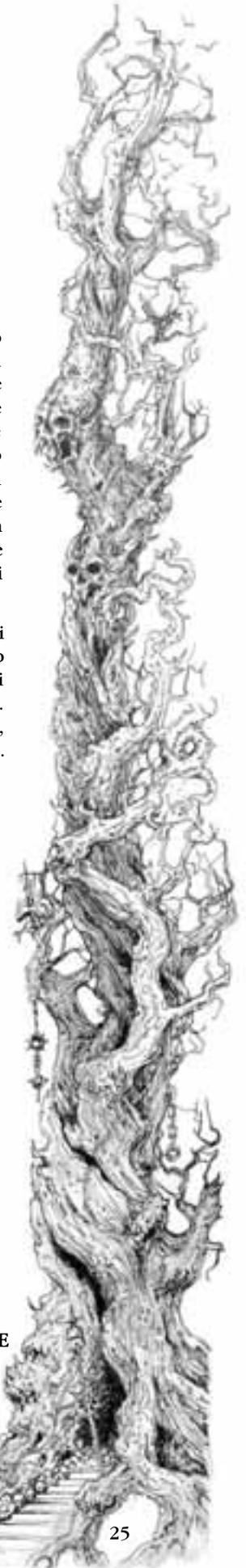
Abilità Da Cavaliere

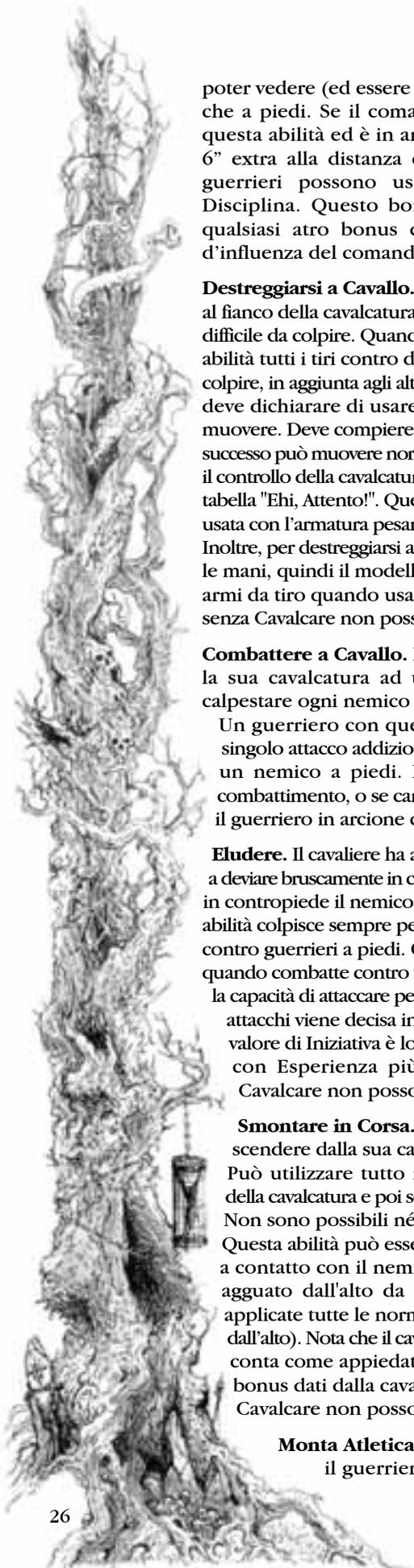
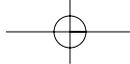
Le abilità possono essere usate solamente una alla volta. Se due sono applicabili a una situazione, il giocatore può scegliere quale utilizzare. Tutti i bonus sono cumulativi con quelli dati dalla cavalcatura, se non è indicato diversamente.

Cavalcare (es. Cavalcare Cavalli)
Questa abilità è vitale per un cavaliere che voglia combattere in sella. È specifica per un particolare tipo di animale e deve essere acquisita di nuovo se un guerriero vuole essere capace di cavalcare un altro tipo di animale. Per esempio, un guerriero con l'abilità Cavalcare Cavalli deve guadagnare l'abilità Cavalcare Destrieri se vuole essere in grado di cavalcare una così energica cavalcatura.

ABILITÀ SPECIALI DA CAVALIERE

Comandante a Cavallo. Gli Eroi in arcione sono una vista impressionante. In più hanno il vantaggio di





poter vedere (ed essere visti) molto più lontano che a piedi. Se il comandante della banda ha questa abilità ed è in arcione, può aggiungere 6" extra alla distanza entro la quale gli altri guerrieri possono usare il suo valore di Disciplina. Questo bonus è cumulativo con qualsiasi altro bonus che aumenta il raggio d'influenza del comandante.

Destreggiarsi a Cavallo. Tenendosi atleticamente al fianco della cavalcatura, il guerriero si rende più difficile da colpire. Quando un cavaliere usa questa abilità tutti i tiri contro di lui subiscono un -1 per colpire, in aggiunta agli altri modificatori. Il cavaliere deve dichiarare di usare questa abilità prima di muovere. Deve compiere un test di Iniziativa, se ha successo può muovere normalmente. Se fallisce perde il controllo della cavalcatura e deve tirare subito sulla tabella "Ehi, Attento!". Questa abilità non può essere usata con l'armatura pesante, poiché richiede agilità. Inoltre, per destreggiarsi a cavallo servono entrambe le mani, quindi il modello non può usare scudi o armi da tiro quando usa questa abilità. Guerrieri senza Cavalcare non possono usare questa abilità.

Combattere a Cavallo. Il cavaliere ha addestrato la sua cavalcatura ad usare la sua mole per calpestare ogni nemico appiedato davanti a lui.

Un guerriero con questa abilità può fare un singolo attacco aggiuntivo a Fo4 quando carica un nemico a piedi. Nei successivi turni di combattimento, o se caricato da guerrieri nemici, il guerriero in arcione combatte normalmente.

Eludere. Il cavaliere ha allenato la sua cavalcatura a deviare bruscamente in combattimento, prendendo in contropiede il nemico. Un cavaliere con questa abilità colpisce sempre per primo in corpo a corpo contro guerrieri a piedi. Quando viene caricato, o quando combatte contro un nemico anch'esso con la capacità di attaccare per primo, la sequenza degli attacchi viene decisa in ordine di Iniziativa. Se il valore di Iniziativa è lo stesso, inizia il guerriero con Esperienza più alta. Guerrieri senza Cavalcare non possono usare questa abilità.

Smontare in Corsa. Il cavaliere è in grado di scendere dalla sua cavalcatura in movimento. Può utilizzare tutto il valore di movimento della cavalcatura e poi scendere immediatamente. Non sono possibili né altri movimenti né tiro. Questa abilità può essere utilizzata per arrivare a contatto con il nemico, contando come un agguato dall'alto da un'altezza di 2" (sono applicate tutte le normali regole per l'agguato dall'alto). Nota che il cavaliere dopo il movimento conta come appiedato e non guadagna più i bonus dati dalla cavalcatura. Guerrieri senza Cavalcare non possono usare questa abilità.

Monta Atletica. Senza fermare il passo, il guerriero è in grado di balzare

in sella alla cavalcatura e spingerla al galoppo immediatamente. Una volta che il guerriero è in sella la cavalcatura può muovere o caricare come di norma. Il guerriero deve essere a non più della metà del suo valore di movimento dalla bestia per usare questa abilità.

Arciere a Cavallo. Il cavaliere ha appreso l'abilità dei nomadi delle steppe ed è in grado di tirare da una cavalcatura in corsa. Può tirare in qualsiasi direzione e mentre la sua cavalcatura è in corsa, però il tiro subisce una penalità di -1 in aggiunta a tutti gli altri modificatori. Guerrieri senza Cavalcare non possono usare questa abilità.

Maestro del Combattimento in Sella. Il cavaliere è particolarmente abile nel combattimento contro un guerriero in arcione. Se il modello sta combattendo in arcione contro un nemico anch'esso in sella e riesce a ferire l'avversario, il modello ferito deve aggiungere un +1 al suo tiro sulla tabella "Ehi, Attento!". Guerrieri senza Cavalcare non possono usare questa abilità.

Perdita di Controllo

Se un guerriero in arcione perde la sua ultima ferita, il giocatore deve tirare sulla tabella "Ehi, Attento!". Che sostituisce la normale tabella delle Ferite. Se si subiscono colpi critici, tira tante volte quanto richiesto, scegliendo il più alto.

Tabella "Ehi, Attento!"

D6	Risultato
1-2	Il cavaliere è temporaneamente disorientato e la sua cavalcatura si impenna. Il guerriero riesce a restare in sella ma deve spendere il suo turno successivo per riprendere il controllo, non può né muoversi né tirare. Se viene attaccato, consideralo come atterrato.
3-4	Il cavaliere cade di sella e resta stordito, subisce inoltre un colpo a Forza 2 senza tiro Armatura. In più, tira un altro D6: con un risultato di 1-3 la cavalcatura fugge di 3D6 pollici in una direzione casuale e continua fino a quando non lascia il tavolo (verrà recuperata dopo la battaglia); con un risultato di 4-6 la cavalcatura resta ferma e il guerriero può rimontare una volta ripresosi. Nota: la cavalcatura in questo caso non conta come libera o non guidata.
5-6	Il cavaliere e la sua cavalcatura cadono a terra insieme. Sono entrambi fuori combattimento. Inoltre, tira un D6: con un risultato di 1-2 la cavalcatura cade sopra al guerriero, schiacciandolo. Se questo accade, il guerriero deve



tirare due volte sulla tabella delle Ferite Gravi dopo la battaglia. Inoltre, tira un D6 dopo la battaglia: con un risultato di 1-2 la cavalcatura è stata azzoppata o uccisa nella caduta e viene rimossa dalla lista della banda.

Bestiario

Ciò che segue è un elenco degli animali che si trovano comunemente in varie parti del mondo, insieme ad alcune specie meno comuni. Nota che gli animali non sono particolarmente svegli, per cui non guadagnano Esperienza. Nota anche che questi animali possono essere cavalcati, ma questo non significa che tutti vogliono esserlo!

Animali da Attacco

L'animale da attacco più comune nel Vecchio Mondo è il fedele mastino, favorito in particolare dai Cacciatori di Streghe. Altre bande hanno i loro animali da attacco preferiti: Ratti Giganti per gli Skaven, Lupi Neri per i Vampiri, Naggaronti per i Druchii, Scorpioni per i Re dei Sepolcri. Qualunque siano le differenze tra le specie, un guerriero con un gran numero di artigli e fauci alle spalle è un nemico molto più pericoloso di un guerriero solitario.

Per i dettagli dei vari animali da attacco disponibili per le diverse razze, vedi il regolamento di Mordheim o le relative liste delle bande.

Cavalcature

Agli Umani piacciono i loro cavalli, agli Orchi i loro cinghiali, ai Goblin i loro lupi. Tutti sono d'accordo che due gambe vanno bene, ma quattro sono meglio.

Cinghiale da Guerra

Costo: 90co

Disponibilità: Raro 11 (Solo Orchi)

Grossi, feroci e irascibili: una cavalcatura perfetta per un Capoguerra Orco. Occasionalmente le bande orchesche fanno uso di queste fetide bestie mentre esplorano le rovine di Mordheim e dintorni. Non è comunque una cosa comune, visto che gli Orchi più grossi e meschini tendono a tenere i Cinghiali per loro stessi.

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	7	3	0	3	4	1	3	1	3

REGOLE SPECIALI

Carica Furiosa: I Cinghiali da Guerra attaccano con +2 alla Forza quando caricano, per via della loro mole. Nota che questo si applica solo al Cinghiale, non al cavaliere.

Pelle Dura: La pelle dura e il pelo arruffato del Cinghiale lo rendono molto difficile da ferire. I Cinghiali conferiscono un bonus addizionale di +1 al TA del cavaliere (cioè un totale di +2).

Lupo Gigante

Costo: 85co

Disponibilità: Raro 10 (Solo Goblin)

Il Lupo Gigante è comune nella maggior parte delle catene montuose del Mondo Conosciuto. D'altra parte, catturare una di queste aggressive e rapide bestie è altra cosa, specialmente se sei un Goblin.

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	9	3	0	3	3	1	4	1	4

Nota: I Lupi Giganti non possono essere usati in una banda che contiene anche Ragni Giganti.

Ragno Gigante

Costo: 100co

Disponibilità: Raro 11 (Solo Goblin)

Il Ragno Gigante è l'essenza dell'incubo. Tipicamente lunghi tra i cinque e i sei piedi, sono molto apprezzati dai Goblin della Foresta come cavalcature.

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	7	3	0	3(4)	3	1	4	1	4

REGOLE SPECIALI

Attacco Venefico: Gli attacchi di un Ragno Gigante sono velenosi. Gli attacchi sono considerati avere Forza 4, ma non modificano il TA.

Arrampicamuri: I Ragni Giganti (con i loro cavalieri) possono salire e scendere dalle pareti senza fare test di Iniziativa. Possono saltare solo di 2" in lungo o in basso però conta come un agguato dall'alto. Quando il Ragno salta il cavaliere deve fare un test di Iniziativa. Se fallisce qualcosa è andata male: tira sulla tabella "Ehi, Attento!". Nota che anche se il cavaliere ha l'abilità Smontare in Corsa la distanza massima di agguato dall'alto è di solo 2".

Nota: I Ragni Giganti non possono essere usati in una banda che contiene anche Lupi Giganti.

Mulo

Costo: 30co

Disponibilità: Raro 7 (qualsiasi banda)

La loro testardaggine è leggendaria, ma nonostante ciò, queste bestie da soma sono occasionalmente cavalcate da Halfling, Nani e anche da qualche chierico soprappeso!

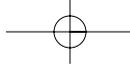
Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	6	2	0	3	3	1	2	0	4

REGOLE SPECIALI

Lento: I Muli non sono certo le cavalcature più veloci, fuggono di soli 2D6".

Testardo: Se un guerriero sta cavalcando o è a contatto di basetta con un Mulo,





deve superare un test di Disciplina ogni turno o il mulo rifiuterà di muoversi.

Irascibile: Senza un cavaliere o senza qualcuno che lo conduce, un Mulo comincerà a vagare in una direzione casuale. Se si trova entro 6" da un combattimento corpo a corpo, fuggirà automaticamente in direzione opposta.

Non combatte: I Muli non combattono e non possono essere usati per caricare in combattimento: rifiuteranno semplicemente di muoversi. Se un guerriero nemico carica un cavaliere su un Mulo, tira immediatamente sulla tabella "Ehi, Attento!". Se un Mulo non cavalcato viene caricato, scappa automaticamente in direzione opposta al nemico.

Cavallo da Corsa

Costo: 40co

Disponibilità: Raro 8 (solo Umani)

I Cavallo da Corsa non sono addestrati per il combattimento e normalmente non attaccano il nemico. Sono comunque utili per muoversi rapidamente sul campo di battaglia.

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	8	1	0	3	3	1	3	0	5

Destriero da Guerra

Costo: 80co

Disponibilità: Raro 11 (solo Umani)

I Destrieri da Guerra sono cavalli grossi e ben addestrati, completamente a loro agio in battaglia. Ne fanno uso principalmente le bande di Umani.

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	8	3	0	3	3	1	3	1	5

REGOLE SPECIALI

Addestrato alla Battaglia: La cavalcatura è stata opportunamente addestrata a combattere sul campo di battaglia. Il cavaliere può ritirare ogni test fallito di Perdita di Controllo. Ogni test può essere ripetuto una sola volta.



Destriero Elfico

Costo: 90co

Disponibilità: Raro 10 (solo Elfi)

I Destrieri Elfici sono animali aggraziati, ma hanno un'indole brutale quando vengono condotti in battaglia. Si dice che persino gli Elfi Oscuri allevino queste eleganti bestie. Solitamente i destrieri degli Alti Elfi sono grigi e bianchi, quelli degli Elfi Silvani sono marroni e bianchi, e quelli degli Elfi Oscuri sono neri come la notte.

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	9	3	0	3	3	1	4	1	5



REGOLE SPECIALI

Addestrato alla Battaglia: La cavalcatura è stata opportunamente addestrata a combattere sul campo di battaglia. Il cavaliere può ritirare ogni test fallito di Perdita di Controllo. Ogni test può essere ripetuto una sola volta.

Incubo

Costo: 95co

Disponibilità: Raro 11 (solo Vampiri e Necromanti)

I Conti Vampiro occasionalmente necessitano di avere destrieri demoniaci per i propri spostamenti. Chi si preoccupa se sono morti? O che abbiano o meno ancora le zampe?

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	8	2	0	3	3	1	2	1	5

REGOLE SPECIALI

Non Può Correre: Essendo una creatura Nonmorta, un Incubo non può correre, ma può caricare normalmente.

Immune ai Veleni: Gli Incubi sono immuni agli effetti dei veleni.

Immune alla Psicologia: Essendo creature Nonmorte, gli Incubi sono immuni alla psicologia, non devono mai fare test di Disciplina, e rimarranno sempre fermi se rimangono senza cavaliere. Comunque, se il cavaliere viene ferito, deve tirare sulla tabella "Ehi, Attento!" come di consueto.





Destriero del Caos

Costo: 90co

Disponibilità: Raro 11 (solo bande di Posseduti)

I Destrieri del Caos sono deformi e degradate parodie dei magnifici Destrieri Imperiali. Sono usati dai Posseduti e dalle altre bande Caotiche.

Profilo	M	AC	AB	F	R	Fe	I	A	D
	8	3	0	4	3	1	3	1	5

REGOLE SPECIALI

Non può essere cavalcato da un Posseduto: Persino i Destrieri del Caos sono nervosi vicino ad un ripugnante Posseduto e per questo motivo non si lasceranno cavalcare da loro.

Addestrato alla Battaglia: La cavalcatura è stata opportunamente addestrata a combattere sul campo di battaglia. Il cavaliere può ritirare ogni test fallito di Perdita di Controllo. Ogni test può essere ripetuto una sola volta.



Veicoli dell'Impero

Ci sono tre modi principali per spostarsi nell'Impero: viaggiare in barca, cavalcare animali (come cavalli e muli) e viaggiare in carro o in carrozza. Le regole per Cavalcare animali sono già state trattate nella sezione Guerrieri in Arcione a pag. 24. Qui parleremo invece delle regole per viaggiare con barche e carri.

Carri

Questa definizione comprende carretti, diligenze e tutte le forme di trasporto a due o a quattro ruote che si trovano comunemente nell'Impero.

MOVIMENTO

Il movimento di un carro è determinato dal carico di merci e di passeggeri. Quindi durante una partita il movimento di un carro potrebbe cambiare con lo scarico e il carico di passeggeri e merci. Consulta la tabella sottostante per determinarne il movimento. I carri non possono caricare, arrampicarsi, nascondersi, correre o fuggire.

CONVERSIONI

I carri, di qualsiasi dimensione, possono fare una singola conversione fino a un massimo di 45° al termine del movimento. Si può anche applicare la regola del frustare. Le conversioni vanno effettuate facendo ruotare il veicolo sul suo punto centrale.

FRUSTARE!

Ci sono molti motivi per cui un conducente di carro possa voler spronare le sue bestie ad andare più veloci – nel caso sia inseguito da banditi o da mutanti, per esempio! Dando una frustata alle sue bestie da tiro, il conducente di un carro può tentare di guadagnare del movimento extra. Dopo che il carro ha mosso normalmente, il giocatore può tirare un D6. Un risultato di 2+ indica di quanti pollici extra il carro possa muovere (in avanti in linea retta). Con un risultato di 1, qualcosa di drastico è accaduto. Tira un D6 e consulta la tabella sottostante:

Frustare

D6 Risultato

1-2 Destrieri Stanchi – Le bestie stanno diventando troppo stanche – se il conducente frusta anche il turno successivo il risultato viene dimezzato arrotondando per eccesso.

3-4 Conducente Scosso – A causa della velocità del carro, il conducente viene sbalzato da tutte le parti. Il turno successivo non può frustare perché deve recuperare la sua posizione.

5-6 Fuori controllo – Fai un tiro sulla tabella Fuori Controllo.

Movimento del Carro

N. di passeggeri o di carico	Movimento standard	Frustare!
1 (conducente – obbligatorio)	10	+D6
2-3	8	+D6
4-6	6	+D6





TERRENI

Terreno Accidentato: Se un carro entra in un terreno accidentato, tira un D6. Con un risultato di 1 tira immediatamente sulla tabella Fuori Controllo, mentre con altri risultati il carro passa normalmente.

Terreno Molto Accidentato: Se un carro entra in un terreno molto accidentato, tira un D6 sulla tabella Fuori Controllo con un modificatore di +1.

Muri/Ostacoli: Se un carro viene a contatto con un muro o un altro ostacolo solido, si arresta immediatamente. Il carro subisce D3 colpi a Forza 7 (vedi sotto).

Terreno Intransitabile: Se un carro entra in un terreno intransitabile viene immediatamente distrutto, e tutti i membri dell'equipaggio e le bestie da tiro devono effettuare un tiro per le Ferite. Rimuovi il carro e posiziona tutti i sopravvissuti entro 3" di distanza dal luogo dell'incidente.

COLLISIONI

Se un carro collide con un altro carro, entrambi subiscono D3 colpi a Forza 7 (tira per la parte del carro e il danno come di norma - vedi sotto). Nel caso che sia attaccanti che difensori blocchino la strada a un carro e questo non possa girargli attorno, passerà attraverso i modelli, anche se si tratta di modelli amici. Tutti i modelli toccati da un carro obbligato a muovere tra di loro devono tirare un D6: se il risultato non è un numero uguale o inferiore al loro valore di Iniziativa, subiscono un colpo a forza 4 con tutte le sue conseguenze. Guerrieri fuori combattimento non possono evitare il carro e sono quindi colpiti automaticamente. Ogni volta che un carro collide contro qualsiasi cosa tira un D6: con un risultato di 1 fai un tiro sulla tabella Fuori Controllo.

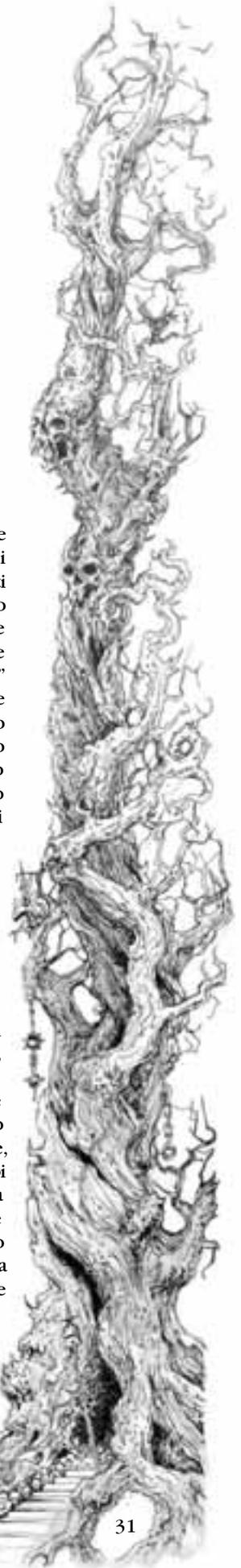


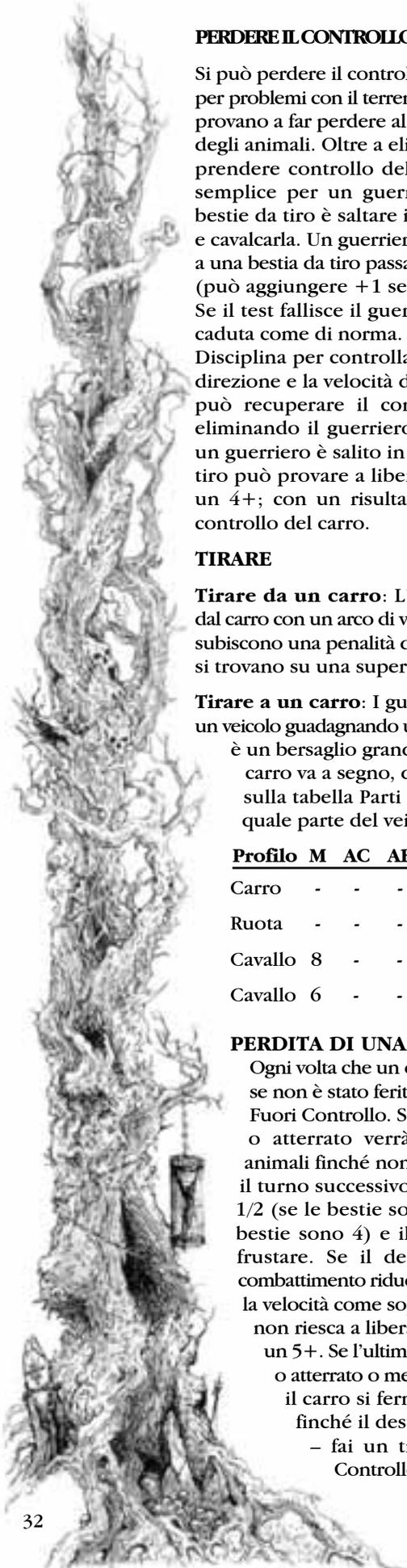
TRASPORTO

Per amor di semplicità, tutti i carri e le carrozze possono trasportare non più di sei guerrieri di taglia umana o inferiore (non si sono ancora visti carrettieri Ogre!) o l'equivalente in merci (questo sarà spiegato dettagliatamente nella sezione Scenari). Un membro dell'equipaggio deve essere il conducente e un altro può essere il "porta-fucile" accanto a lui. Il conducente non può fare nulla se non guidare mentre il carro è in movimento, visto che è troppo occupato a tenere le redini. Nel caso il conducente venga atterrato, stordito o messo fuori combattimento, un membro dell'equipaggio che sta portando il fucile può afferrare le redini e diventare il nuovo conducente.

SALIRE/SCENDERE

Un guerriero amico può salire a bordo di un carro fermo semplicemente arrivando a contatto con esso (i carri vengono considerati fermi se non si sono mossi nel loro ultimo turno). Posiziona il modello sul carro o muovilo con il carro a contatto di basetta per far capire che il guerriero è trasportato dal carro. Allo stesso modo, un guerriero può scendere da un carro fermo allontanandosi da esso. Un guerriero può tentare di salire o scendere da un carro in movimento passando un test di Iniziativa. Se questo fallisce, il guerriero subisce un danno di caduta da D3 colpi automatici con Forza uguale alla metà della velocità del veicolo. Un guerriero può anche provare a salire a bordo di un carro in movimento saltando da un altro carro in movimento o da una cavalcatura in movimento con un modificatore di -1 all'Iniziativa - conta come una carica.





PERDERE IL CONTROLLO DELLE BESTIE DA TIRO

Si può perdere il controllo di un carro, oltre che per problemi con il terreno, anche se gli attaccanti provano a far perdere al conducente il controllo degli animali. Oltre a eliminare il conducente e prendere controllo delle redini, il modo più semplice per un guerriero di controllare le bestie da tiro è saltare in groppa a una di esse e cavalcarla. Un guerriero può saltare in groppa a una bestia da tiro passando un test di Iniziativa (può aggiungere +1 se ha l'abilità Cavalcare). Se il test fallisce il guerriero subisce danni da caduta come di norma. Deve passare un test di Disciplina per controllare la bestia e quindi la direzione e la velocità del carro. Il conducente può recuperare il controllo del carro solo eliminando il guerriero (basta una ferita). Se un guerriero è salito in groppa a una bestia da tiro può provare a liberarla dagli attacchi con un 4+; con un risultato inferiore perderà il controllo del carro.

TIRARE

Tirare da un carro: L'equipaggio può tirare dal carro con un arco di vista di 360 gradi. I tiratori subiscono una penalità di -1 per colpire visto che si trovano su una superficie in movimento.

Tirare a un carro: I guerrieri possono tirare a un veicolo guadagnando un +1 per colpire, poiché è un bersaglio grande. Se un tiro contro un carro va a segno, deve essere fatto un tiro sulla tabella Parti del Carro per decidere quale parte del veicolo è stata colpita.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Carro	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Ruota	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Cavallo	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Cavallo	6	-	-	3	3	1	2	-	-

PERDITA DI UNA BESTIA DA TIRO

Ogni volta che un destriero è colpito, anche se non è stato ferito, fai un tiro sulla tabella Fuori Controllo. Se un destriero è stordito o atterrato verrà trascinato dagli altri animali finché non viene recuperato – per il turno successivo la velocità si riduce di 1/2 (se le bestie sono due) o di 1/4 (se le bestie sono 4) e il conducente non può frustare. Se il destriero è messo fuori combattimento riduci in maniera permanente la velocità come sopra finché il conducente non riesca a liberare l'animale ottenendo un 5+. Se l'ultimo destriero viene stordito o atterrato o messo fuori combattimento il carro si ferma e non può muovere finché il destriero viene recuperato – fai un tiro sulla tabella Fuori Controllo con un +2 al risultato.

Fuori Controllo

D6 Risultato

1-3 Scarto – Il conducente perde temporaneamente il controllo e il carro cambia direzione bruscamente. Tira un D6:

- 1-3 – Devia di 45 gradi a sinistra.
- 4-6 – Devia di 45 gradi a destra.

A questo punto il carro muove di 6" nella direzione predeterminata.

4-5 Fuga – Gli animali impazziscono e il conducente ne perde il controllo. Determina a caso ogni turno la direzione in cui va il carro tirando un D6:

- 1-2 – Devia di 45 gradi a sinistra.
- 3-4 – Devia di 45 gradi a destra.
- 5-6 – Prosegue dritto.

Il carro continua a muoversi a velocità massima e i tiri per frustare sortiscono sempre il risultato di 1 finché le bestie sono in fuga. Ogni turno il conducente può provare a riprendere il controllo delle bestie passando un test di Disciplina. I membri dell'equipaggio non possono usare armi da lancio perché sono troppo occupati a tenersi stretta la loro cara vita.

6 Senza controllo – Il carro va completamente fuori controllo. Tira un D6:

- 1 – Il carro devia a destra (vedi sopra).
- 2 – Il carro devia a sinistra (vedi sopra).
- 3-4 – Il carro si ferma di colpo.

5 – Il giogo del carro si stacca e gli animali fuggono via. Il veicolo muove in avanti per altri 6" e poi si ferma. Non può più muovere.

6 – Il carro colpisce una roccia o un buco nella strada e si ribalta! Il carro muove D6" in direzione casuale determinata dal dado Artiglieria. Ogni guerriero/bestia con cui collide subisce l'usuale danno da collisione. Tutti i membri dell'equipaggio e gli animali da traino subiscono D3 colpi a forza 4. Il carro è distrutto.

Parti del Carro

D6 Risultato

1-2 Bestia da tiro – Tira per ferire come di norma – vedi Perdita di una bestia da traino sopra per gli effetti.

3 Equipaggio – Scegli a caso un membro dell'equipaggio e tira per ferire come di norma – vedi sopra Perdita del conducente sopra se applicabile. Ogni membro dell'equipaggio che viene ferito deve fare un test di Iniziativa. Se lo fallisce cade dal carro e subisce i normali danni da caduta.

4-5 Telaio – Tira per il danno del veicolo seguendo le indicazioni riportate sotto.

6 Ruota – Tira per il danno della ruota seguendo le indicazioni riportate sotto.

Danni delle Ruote

D6 Risultato

1-4 Ruota danneggiata – Il Movimento del carro è ridotto permanentemente di -2".

5-6 Ruota volata via! – Il carro devia immediatamente (vedi lo Scarto nella tabella Fuori Controllo sopra) e poi si ferma. Il carro è ora immobile. Tira un D6, con un risultato di 5-6 si ribalta (vedi il ribaltamento nella tabella Fuori Controllo).

DANNO ALLA RUOTA

Un danno a una ruota è potenzialmente disastroso. Determina casualmente quale ruota è stata danneggiata e tira sulla tabella sopra aggiungendo un +1 se la ruota aveva già subito danni.

DANNO AL TELAIO

Quando il carro perde la sua ultima ferita/danno è distrutto, si ferma immediatamente e tutti i membri dell'equipaggio e le bestie da traino devono effettuare un tiro per le Ferite.

COMBATTIMENTO

I guerrieri possono colpire un carro fermo in corpo a corpo caricandolo e colpendo le parti con cui sono in contatto (animali da tiro/equipaggio/ruote/telaio).

Telaio/ruote: gli attacchi colpiscono automaticamente – semplicemente calcola il danno.



Equipaggio: L'equipaggio a bordo di un carro fermo è considerato dietro ad un ostacolo difeso ed è richiesto un 6 al tiro per colpire, qualsiasi sia il valore di AC dell'attaccante. Se un membro dell'equipaggio è messo Fuori Combattimento, un attaccante può salire a bordo nel suo turno successivo.

Bestie da Tiro: Le bestie da tiro possono essere attaccate come al solito, oppure l'attaccante può decidere di liberarle dal carro ottenendo un 2+ su un D6. Bestie da tiro liberate contano come bestie non controllate (vedi pag. 25).

I guerrieri possono tentare di attaccare un carro in movimento caricandolo come al solito. Nota: caricare un carro in movimento non lo fa fermare (dopo aver risolto il combattimento il carro è libero di muovere nella sua successiva fase di Movimento; se poi è in Fuga è obbligato a muovere). È meglio per i guerrieri attaccare il lato e il retro, visto che se attaccano di fronte potrebbero venire investiti nel turno successivo del carro! Visto che attaccare un carro in movimento è una cosa casuale, l'attaccante deve determinare il punto in cui colpisce tirando sulla tabella Parti del Carro. Il telaio e le ruote sono colpiti automaticamente, risolti solo il danno. Le bestie da tiro vengono attaccate come di norma, ma l'attaccante non può tentare di liberarle. L'equipaggio è difficile da colpire ed è richiesto un 6 per colpirli, qualsiasi sia il valore di AC.

Se l'attaccante riesce a salire a bordo del carro fermo o a saltarci dentro quando si muove, può ingaggiare in combattimento i membri dell'equipaggio come di norma, senza modificatori o penalità. Nota: attaccanti e difensori che vengono feriti mentre combattono a bordo di un carro devono passare un test di Iniziativa per non cadere.



Barche

Questa definizione comprende dalle piccole barche a remi alle grandi chiatte di fiume. Nota che queste sono regole di base per piccole scaramucce sui fiumi dell'Impero, un regolamento più ampio comprendente le navi nell'oceano è in preparazione.

MOVIMENTO

Una barca muove di 6" quando segue la corrente del fiume (la direzione della corrente deve essere stabilita all'inizio della partita) e di 4" quando va contro corrente. Una barca deve muovere almeno per metà del suo valore di movimento, a meno che non sia ancorata o legata alla costa.

CONVERSIONI

Le barche, di qualsiasi dimensione, possono fare una sola conversione di non più di 45 gradi alla fine del movimento.

TERRENI

Una barca può incontrare terreni naturali come scogli o artificiali come ostacoli posizionati apposta per ostruire il suo movimento. Entrambi i tipi di terreno menzionati sono intransitabili per le barche e gli causano D3 danni a Forza 3 se ci passano sopra (e si devono fermare immediatamente).

COLLISIONI

Vedi a pag. 31 come per i carri.

TRASPORTO

Si applicano tutte le regole descritte per i carri. In più, poiché le barche sono più grandi dei carri possono trasportare molto di più.

Una barca a remi può trasportare al massimo sei guerrieri di taglia umana o più piccoli, o l'equivalente in merci.

Una barca di fiume può trasportare al massimo otto guerrieri di taglia umana o più piccoli, o l'equivalente in merci.

Una chiatte può trasportare al

massimo dodici guerrieri di taglia umana o più piccoli, o l'equivalente in merci.

SALIRE/SCENDERE

Vedi sopra per i carri, tranne: un guerriero che fallisce il test di Iniziativa per salire a bordo di una barca in movimento non subisce i danni ma cade nell'acqua – vedi le regole per nuotare.

TIRARE

Vedi a pag. 32 come per i carri.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Barca a remi	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Barca di fiume	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Chiatte	-	-	-	-	8	8	-	-	-

DANNI ALLA PROPULSIONE

I remi o l'albero e le sartie sono stati danneggiati. Tira un D6 e consulta la tabella a fronte:



Parti della Barca

D6 Risultato

1 Propulsione – Tira i danni della barca usando le caratteristiche qui sopra – se danneggiato tira ancora sulla tabella Danni alla propulsione sotto.

2 Timone – Tira i danni del timone usando le caratteristiche qui sopra – se danneggiato la barca ora può effettuare conversioni solo fermandosi completamente e usando una combinazione di remi e ganci.

3-4 Equipaggio – Scegli a caso un membro dell'equipaggio e tira per ferire come di norma – vedi sopra perdita del conducente se applicabile. Ogni membro dell'equipaggio che viene ferito deve fare un test immediato sull'Iniziativa – se viene fallito è caduto fuori dalla barca.

5-6 Scafo – Tira i danni della barca usando le caratteristiche qui sopra.



Danni alla Propulsione

D6 Risultato

1-3 Vela danneggiata/remi scheggiati – La velocità della barca è ridotta permanentemente di -1”.

4-5 Sartie danneggiate/remi spezzati – La velocità della barca è ridotta permanentemente di -2”.

6 Cade l'albero! – Con la perdita dell'albero (o di tutti i remi nel caso di barche a remi) la barca va alla deriva per 2” nella direzione della corrente. Tutti i membri dell'equipaggio devono immediatamente fare un test sull'Iniziativa per evitare l'albero che cade (ovviamente ciò non si applica a barche a remi). Se un membro dell'equipaggio fallisce il test subisce un colpo a Forza 6.

DANNI ALLO SCAFO

Quando la barca perde il suo ultimo punto danno/ferita è distrutta e affonda immediatamente. Ogni membro dell'equipaggio cade in acqua e deve eseguire gli opportuni test per nuotare.

COMBATTIMENTO

Vedi regole per i carri. Nota: guerrieri che nuotano non possono attaccare le barche!



MORDHEIM

Scenari

Qui, nella terza parte de L'Impero in Fiamme, abbiamo alcuni scenari nuovi ed esclusivi ambientati nelle regioni selvagge dell'Impero. Alcuni di questi scenari indicano l'uso di miniature a cavallo e di nuove miniature caratteristiche de L'Impero in Fiamme.

Scenari

Al posto della tabella degli scenari di pag. 126 del regolamento usate la tabella seguente. C'è una tabella separata per gli scenari multigiocatore. Come al solito, il vincitore dello scenario ha diritto ad un dado esplorazione in più - Tirate 2d6 per determinare lo scenario da giocare. Ovviamente disponete gli elementi scenici in modo da riflettere la natura selvaggia de L'impero in fiamme (vedete i nuovi scenari per avere un'idea del campo da preparare).

SCENARI PER 2 GIOCATORI

2D6	Risultato
2	La banda con meno esperienza sceglie lo scenario
3	Breccia
4	La Cosa nel Bosco
5	Caccia alla Malapietra
6	Schermaglia
7	Assalto al Convoglio
8	Cacciatori di Taglie
9	Persi nella Palude
10	Attacco a Sorpresa
11	Incontro Casuale
12	La banda con meno esperienza sceglie lo scenario

SCENARI MULTIGIOCATORI

2D6	Risultato
2	La banda con meno esperienza sceglie lo scenario
3	Il Principe Smarrito (vedi Annuario 2002 pag.30 o sul sito di Mordheim)
4	Caccia al Mostro (vedi Annuario 2002 pag.33 o sul sito di Mordheim)
5	Caccia al Tesoro (vedi Annuario 2002 pag.29 o sul sito di Mordheim)
6	Rissa da Strada (vedi Annuario 2002 pag.29 o sul sito di Mordheim)
7	Assalto al Convoglio
8	Cacciatori di Taglie
9	Persi nella Palude
10	La Cosa nel Bosco
11	Imboscata (vedi Annuario 2002 pag.32 o sul sito di Mordheim)
12	La banda con meno esperienza sceglie lo scenario

Cacciatori di Taglie

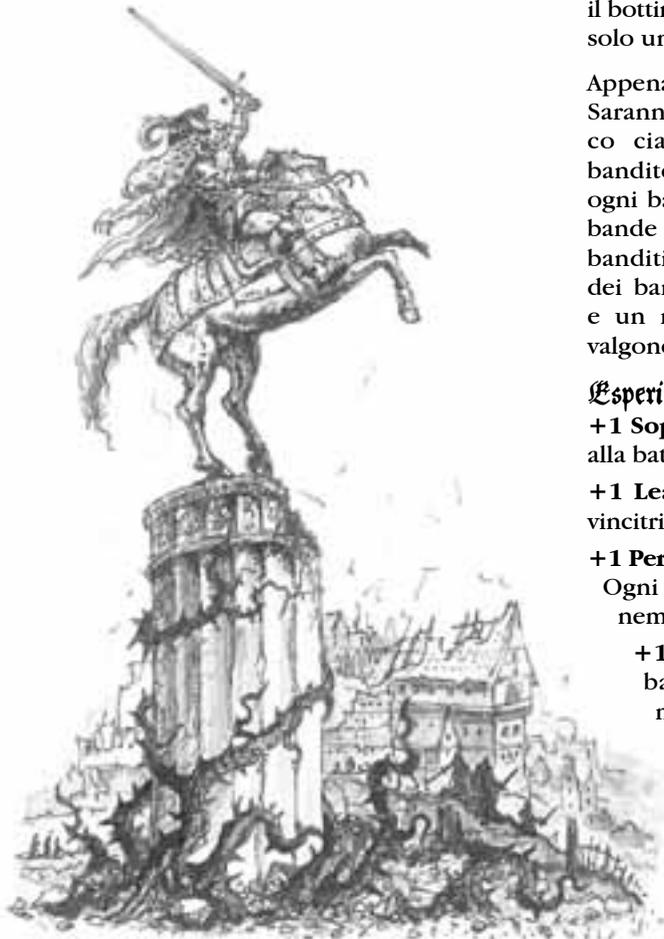
La tua banda ha seguito una famosa banda di fuorilegge al loro rifugio, sperando di portarli alle autorità e incassare la taglia sulle loro teste. Sfortunatamente, sembra che anche un'altra banda di presunti cacciatori di taglie sia sulle loro tracce...

Elementi Scenici

Ogni giocatore a turno posiziona un elemento scenico, sia un edificio, un muro, una collina, tratti di foreste o di paludi, fiumi o ruscelli, o un qualsiasi terreno o edificio adatto a L'impero in Fiamme. Deve esserci un grande edificio nel centro del tavolo per rappresentare il rifugio dei banditi.

Regole Speciali

I banditi sono all'interno del rifugio, e non sono molto entusiasti all'idea di essere catturati! Alla fine di ogni turno, D6 colpi di balestra partono da finestre e porte verso i membri della banda più vicina (non sparano ad una banda in particolare!). Ogni colpo sarà diretto verso un differente bersaglio se possibile. I colpi di balestra sono sparati con AB 3, cui vengono applicati i modificatori dati dal raggio e dalle coperture (e ovviamente deve esserci linea di vista da una finestra o da una porta verso il bersaglio). I membri delle bande non possono entrare nell'edificio finché non terminerà lo scenario.



Schieramento

I giocatori tirano un dado per vedere chi schiera per primo, il giocatore che tira più alto sceglie il bordo del tavolo e schiera per primo. Se ci sono due giocatori il secondo schiererà sul bordo opposto. Se ci sono più di due giocatori i restanti scelgono un lato e schierano le bande partendo da chi ha ottenuto il risultato più alto. Ogni giocatore deve schierare la propria banda entro 8" dal bordo del tavolo, e a più di 4" dal lato del tavolo, e a più di 10" da un'altra banda. Tieni presente che più di quattro giocatori dovranno giocare su un tavolo più grande del normale (vedi "Caos nelle Strade" un articolo sulle battaglie multigiocatore nell'Annuario 2002, pagina 26).

Iniziare il Gioco

Ogni giocatore tira un d6 per determinare chi inizia. Il gioco procederà in senso orario secondo la disposizione delle bande.

Finire il Gioco

La battaglia termina quando tutte le bande eccetto una hanno fallito il test di rotta. Le bande che vanno in rotta automaticamente hanno perso. Se una o più bande sono alleate, quando tutte le altre sono andate in rotta, possono scegliere se dividere il bottino e terminare il gioco, o continuare finché solo una banda sarà vittoriosa.

Appena si ha un vincitore i banditi si arrendono. Saranno consegnati alla autorità per 5+1D6 di co ciascuno (tira separatamente per ogni bandito), e nel covo ci sono 6 banditi +1 per ogni banda coinvolta nello scontro (se quattro bande partecipano allo scontro ci saranno 10 banditi). La banda vincente prenderà le armi dei banditi (6 balestre, d3 spade, 2d6 pugnali e un mucchio di razioni ammuffite che non valgono nulla).

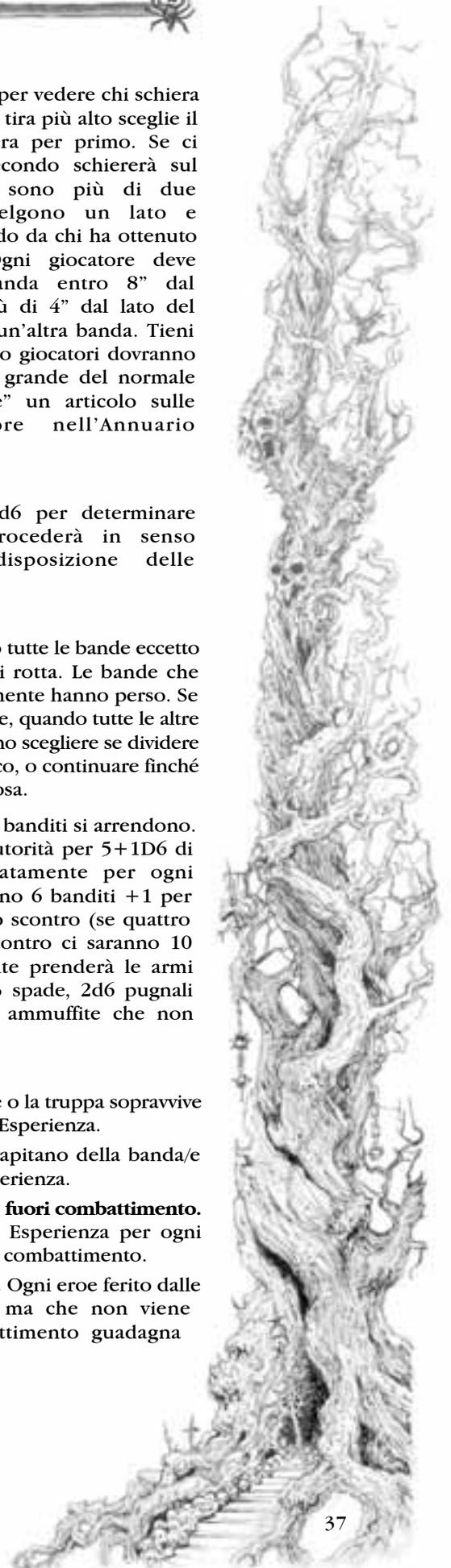
Esperienza

+1 Sopravvissuti. Se l'eroe o la truppa sopravvive alla battaglia guadagna +1 Esperienza.

+1 Leader Vincitore. Il capitano della banda/ vincitrice guadagna +1 Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che manda fuori combattimento.

+1 Ferito dai Banditi. Ogni eroe ferito dalle balestre dei banditi ma che non viene messo fuori combattimento guadagna +1 Esperienza.



Assalto al Convoglio



Le strade dell'Impero sono molto pericolose e brulicano di banditi di ogni tipo, uominibestia e mutanti. Una banda è stata pagata per proteggere il convoglio locale nelle pericolose strade fino alla prossima stazione di cambio. Una banda rivale si sta preparando con calma ad assaltare il convoglio in una parte del tragitto particolarmente appartata. Quando il convoglio e i suoi battistrada svolteranno una curva sulla strada scatterà l'imboscata e l'inseguimento!

Elementi Scenici

Ogni giocatore a turno posiziona un elemento scenico, sia un albero, alcuni arbusti o alcune rocce. Ci deve essere una strada ben segnata sul terreno di gioco da far seguire al convoglio. Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore che ha tirato più alto può posizionare degli elementi scenici lungo il bordo principale del tavolo, creando un continuo tratto di strada.

Schieramento

Il difensore può usare tutti i modelli che possono avere una cavalcatura. Solo i guerrieri a difesa del convoglio e quelli che montano un cavallo possono prendere parte allo scontro. La banda in difesa è schierata di fronte ad un lato corto del tavolo ad almeno 40" da quel lato (che rappresenta il tragitto per la fuga). Il convoglio deve essere schierato con la banda e rivolto nella direzione

del lato corto del tavolo. Fino al 50% della banda assalitrice può essere schierata nascosta ovunque sul terreno di gioco ma ad almeno 18" da ognuno dei difensori. Il resto degli assalitori è schierato 24" dietro i difensori, orientati nella loro stessa direzione - questa parte della banda assalitrice deve essere a cavallo.

Regole Speciali

Il convoglio ha un proprio conducente (usate il Mulattiere da 'Blazing Saddles' Annuario 2002 e rimpiazzate le sue abilità con Cavalcare e Guidare Carri, e la sua frusta con un trombone). Solo per questo scenario, il conducente conta come membro aggiuntivo della banda.

In più, i difensori hanno noleggiato alcuni cavalli (o altri tipi di cavalcatura applicabili) per i membri della banda dalle Stalle Imperiali (il difensore può spendere fino a 250 co in cavalcature che riconsegnerà alla fine della battaglia).

Una Ronda può essere assoldata dai difensori per questo scenario a metà prezzo.

Gli assalitori hanno noleggiato abbastanza cavalli (o altre cavalcature se non usano cavalli es. i Cinghiali per gli Orchi) per i membri della banda (l'attaccante può spendere fino a

Il fuoco tremolante creava fasci d'ombra sulla faccia del brizzolato veterano, mentre iniziava la sua storia. Una folla gli si era avvicinata nella tetra e affollata locanda, c'erano tutti gli abitanti del villaggio: pastori, guardiani, contadini, un giovane stalliere, le loro facce esauste e una grossa ma latente paura nei loro occhi che nessuna spada poteva domare.

"Ho viaggiato in lungo e in largo per queste terre selvagge" cominciò il vecchio uomo, la sua voce sembrava stridula e vibrante "ed ho visto le cose oscure che si celano ai veri confini del nostro Impero."

"Una notte come questa" continuò "questi esseri si avventurarono all'esterno. Essi sono come te o me" disse puntando lo stalliere, strappando un involontario brivido al ragazzo. "Si aggrappano all'oscurità e scivolano nascosti nelle nostre case nei cuori degli uomini, sussurrando oscure promesse e prendendo il bestiame. Una di queste creature è la Malabelva, lucido e nero, il pelo duro come il ferro, abbastanza forte da piegare una spada o una freccia ve lo giuro, Il suo corpo è creato dalla volontà del Caos" disse, sibilando. Molti degli avventori sussurrarono preghiere a quel commento e si fecero il segno del martello sul loro petto come difesa contro un male oscuro.

400 co in cavalcature da usare solo in questo scenario).

Solo bande di allineamento positivo possono proteggere il convoglio (es. mercenari umani, elfi, nani) non puoi avere Posseduti che proteggono un Convoglio Imperiale! Puoi comunque adattare lo scenario se hai solo bande malvagie e una di queste proteggerà il Carro del Carnevale del Caos dagli attacchi.

Un Bandito può essere assoldato dagli assalitori a metà prezzo in questo scenario.

L'Inseguimento - Questa regola speciale si applica solo ai modelli su cavalcatura e solo per questo scenario. I guerrieri a cavallo possono sempre lasciare il corpo a corpo se lo vogliono, e siccome sono a cavallo non sono automaticamente colpiti dai nemici (questo permette di muovere lungo lo scenario e di non essere troppo bloccati in corpo a corpo).

Ingegno Nanico - Se gli assalitori sono Nani Cacciatori di Tesori, gli è permesso posizionare delle barricate lungo la strada ad almeno 18" dal convoglio. Questo perché data la loro altezza non possono cavalcare. Se i Nani Cacciatori di Tesori sono i difensori gli è permesso prendere un carro oltre al convoglio per far viaggiare i guerrieri vicino al convoglio.

Usare gli Speroni! - Questa regola speciale si applica solo a chi cavalca e solo per questo scenario. Un cavaliere può usare gli speroni sulla sua cavalcatura per farla muovere più velocemente come la frusta sul convoglio. Un cavaliere non può caricare e usare gli speroni contemporaneamente. Tira un D6 e aggiungi il risultato al movimento. Se tiri un 1 tira sulla tabella seguente:

D6 Risultato

- 1-2 Cavalcatura Stanca** - La cavalcatura è stanca, se usi gli speroni nel prossimo turno dimezza arrotondando per eccesso il risultato tirato.
- 3-4 Cavaliere Scosso** - A causa dell'alta velocità del cavallo il cavaliere è stato scosso dalla sella, non può usare gli speroni il prossimo turno per recuperare la postura.
- 5-6 Fuori Controllo** - Tira sulla tabella "Ehi, Attento!".

Finire il Gioco

Lo scontro termina quando una delle due bande fallisce il test di rotta o il convoglio esce dal lato opposto del tavolo. Ogni banda che fallisce il test di rotta perde automaticamente.

Esperienza

+1 Sopravvissuti. Se l'eroe o la truppa sopravvive alla battaglia guadagna +1 Esperienza.

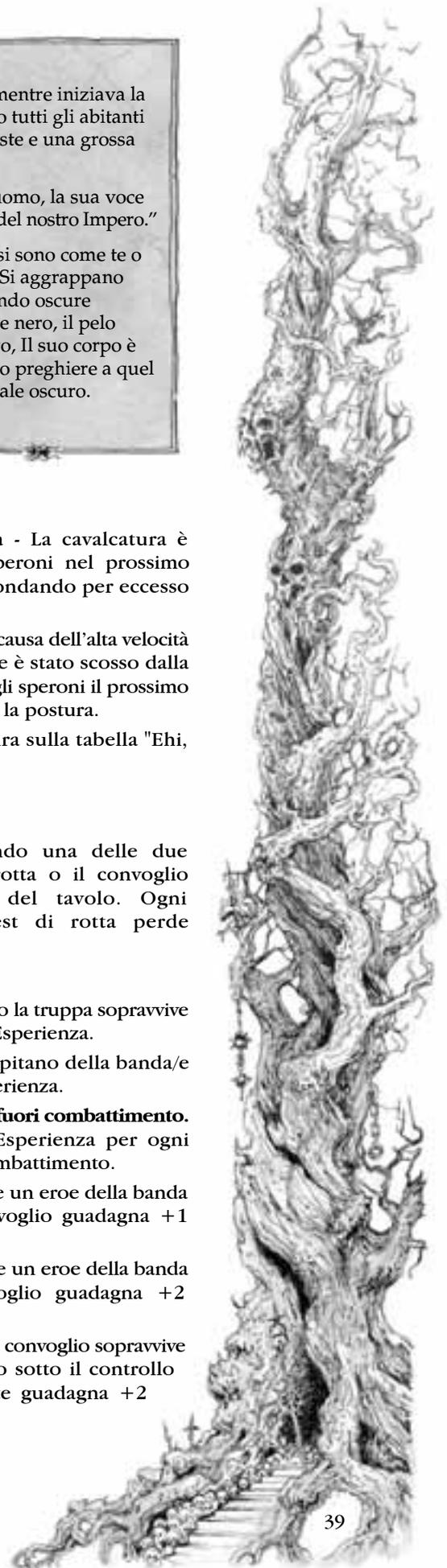
+1 Leader Vincitore. Il capitano della banda/e vincitrice guadagna +1 Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che manda fuori combattimento.

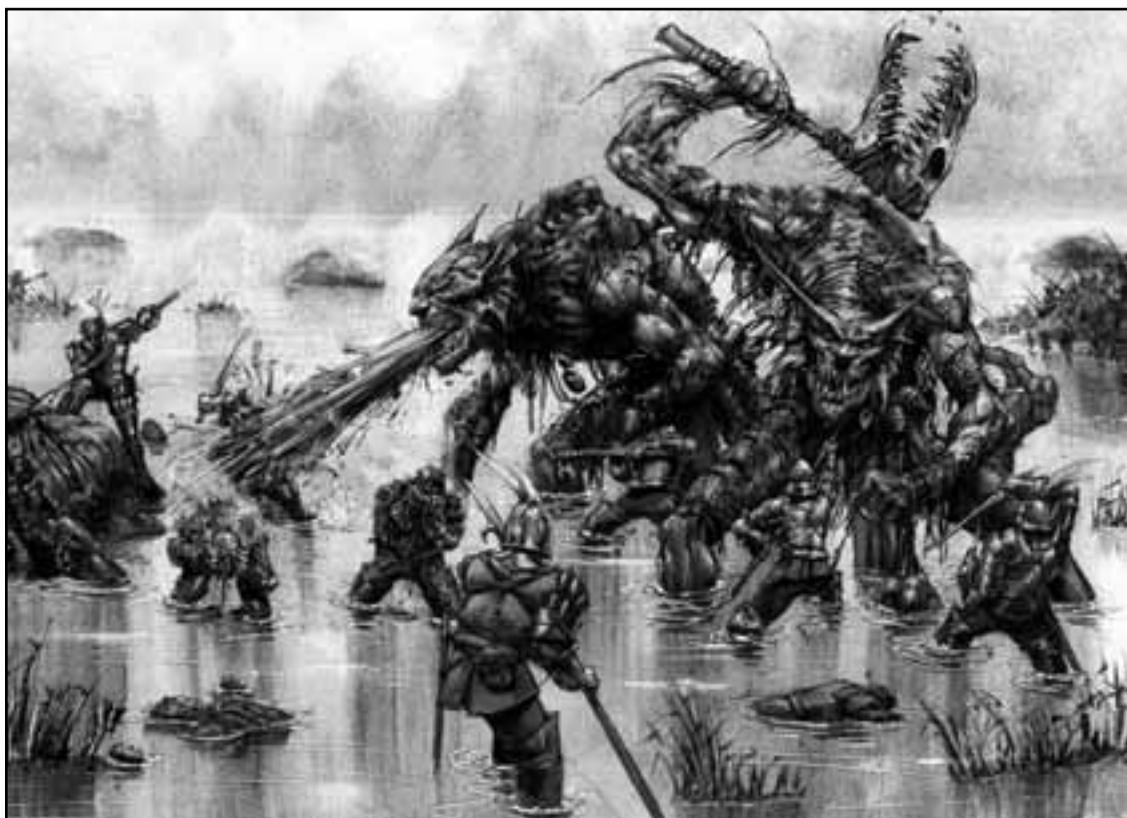
+1 Convoglio Distrutto. Se un eroe della banda assalitrice distrugge il convoglio guadagna +1 Esperienza.

+2 Convoglio Catturato. Se un eroe della banda assalitrice cattura il convoglio guadagna +2 Esperienza.

+2 Convoglio Fuggito. Se il convoglio sopravvive ed esce dal campo di gioco sotto il controllo dei difensori il comandante guadagna +2 Esperienza.



Versi nelle Paludi



Una delle bande si è persa e si è divisa nelle paludi (ovviamente è necessario un cambio nel comando!). Nel momento in cui si chiamano per trovarsi e riunirsi, altri guerrieri li sentono e decidono di sfruttare quella situazione...

Elementi Scenici

Ogni giocatore a turno posiziona un elemento scenico, sia una costruzione, alcune siepi o muri, delle colline, tratti di paludi, boschi, alcuni fiumi e qualsiasi altro elemento scenico adatto a L'impero in Fiamme. Almeno metà degli elementi devono essere sezioni di paludi o acquitrini.

Regole Speciali

La banda con più esperienza è la banda smarrita. Il proprietario piazza ogni membro della banda sul tavolo, ad almeno 10" dal bordo del tavolo e non entro 6" da un altro membro della banda. Dopo che questa banda è stata schierata ogni altra banda si schiera come spiegato in "Schieramento".

Schieramento

Dopo che la banda smarrita si è schierata, i restanti giocatori tirano un D6 per vedere chi inizia a schierare, col giocatore che tira più alto che decide il bordo del tavolo e schiera per primo. Se 2 giocatori non sono smarriti, il giocatore successivo schiererà sul bordo opposto del tavolo. Se ci sono più di due giocatori non smarriti i rimanenti giocatori

scelgono un lato e schierano le loro bande secondo quanto hanno tirato col dado, dal più alto al più basso. I giocatori devono schierare le loro bande entro 8" dal bordo del tavolo, ma ad almeno 4" dal bordo. Tieni presente che più di quattro giocatori dovranno giocare su un tavolo più grande del normale (vedi 'Caos nelle Strade' un articolo sulle battaglie multigiocatore nell'Annuario 2002, pag.26).

Iniziare il Gioco

Ogni giocatore tira un D6 per determinare chi inizia. Il gioco procede in senso orario (in base a dove sono schierate le bande). La banda smarrita è automaticamente ultima.

Finire il Gioco

La battaglia termina quando tutte le bande eccetto una hanno fallito il test di Rotta. Le bande che vanno in rotta hanno perso automaticamente. Se una o più bande sono alleate, quando tutte le altre sono andate in rotta, possono scegliere se dividere il bottino e terminare il gioco, o continuare finché solo una banda sarà vittoriosa.

Esperienza

+1 Sopravvissuti. Se l'eroe o la truppa sopravvive alla battaglia guadagna +1 Esperienza.

+1 Leader Vincitore. Il capitano della banda/e vincitrice guadagna +1 Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che manda fuori combattimento.

Era un disagio che Shalken non voleva portarsi dentro. Si era seduto lontano dalla folla, da solo al suo tavolo. C'era un boccale pieno, stretto fermamente nella presa della sua mano guantata, la sua balestra era in piena vista, la spada allentata alla cinta. Poteva udire sufficientemente bene i discorsi del vecchio, ma fu indifferente alla sua retorica. I suoi nemici erano molto più tangibili: il morso dell'inverno, i raccolti infruttuosi, un lupo in carne ed ossa che minacciava la sua fattoria. Si riteneva migliore di quei superstiziosi fantocci che pendevano dalle labbra del vecchio.

Osservando la stanza, Shalken notò che tutti gli avventori della taverna, tranne pochi, erano concentrati sull'anziano veterano. Era sorprendente come riuscisse a tenerli tutti così presi. Il fumo delle pipe di legno si era mescolato all'aria come una velata nebbia grigia, le teste impagliate di animali trofeo, cervi, volpi e lupi sporgevano sopra al bar con un'immobile espressione selvaggia quasi fossero gargoyles agresti. Numerosi altri oggetti erano inchiodati alle pareti: trappole per orso, lance, spesse pellicce e i molto diffusi sigilli di Sigmar che Krebb, l'oste sfregiato, aveva insistito facessero parte dell'arredamento della taverna. Erano simboli di uomini che esibiscono la prova tangibile della loro forza, strumenti di una comunità sospettosa che prosperava sui racconti di creature corrotte e di terribili ammonimenti che possono risultare pericolosi se non opportunamente mitigati. Shalken poteva vedere l'oscuro, diffidente timore di fondo che luccicava nei loro occhi alla pallida luce del fuoco. Era percepibile dalle armi che portavano, ben in vista, attaccate alle loro cinture e dal modo in cui tenevano i loro boccali vicino al cuore come un talismano di protezione.

Soltanto un uomo sembrava imperturbato al racconto del veterano. Sedeva in silenzio, solitario come Shalken, appena oltre la corona di flebile luce arancione emanata dal fuoco. Accarezzava distrattamente un robusto cane che se ne stava tranquillamente accucciato ai piedi del suo padrone, con le zampe e il muso coperti da folte ed ispide peli grigi. Aspirò da una pipa di legno e soffiò anelli di fumo nell'aria. Shalken credeva fosse un guardastrada e provò una strana affinità con lo straniero. La sua attenzione passò di nuovo al racconto.

"Disse che gli occhi della malabelva bruciavano di tutti i malevoli fuochi del caos".

Ci fu ancor più gente che si segnò, facendo scongiuri.

"e che una volta era un uomo, trasformato dal morso di un demone il cui sangue entrò nelle sue vene con l'intensità dell'acciaio fuso mutandolo."

A queste parole, ci furono ansimi e imprecazioni bisbigliate, il vecchio veterano chiaramente gradiva l'attenzione.

"Può essere uccisa?" la solida mano sollevata, il suo giovane viso colmo di paura e preoccupazione. Ci fu qualche mezza risata all'osservazione del ragazzo, proveniente da uomini dal poco convincente coraggio, che desideravano la risposta tanto quanto il ragazzo, nel loro finto scetticismo, era palpabile la paura.

"Soltanto un'arma che è benedetta dal potere di Sigmar può distruggerla, tutte le altre vengono respinte dall'oscurità delle sua anima", gli rispose l'anziano uomo avvicinandosi. "Qui, nel cuore," disse, colpendo il ragazzo esattamente sul torace, "o qui," ripeté, toccando la fronte del ragazzo tra gli occhi, "è dove devi colpire."

"Quando ho incontrato il demone-bestia, mi ha quasi disarmato, con la volontà di Sigmar ho lanciato un dardo benedetto da un prete errante e con quel colpo ho messo fine alla sua minaccia," si vantò.

Gli entusiasti ascoltatori si rilassarono.

"Allora non siamo in pericolo?" chiese speranzoso il ragazzo.

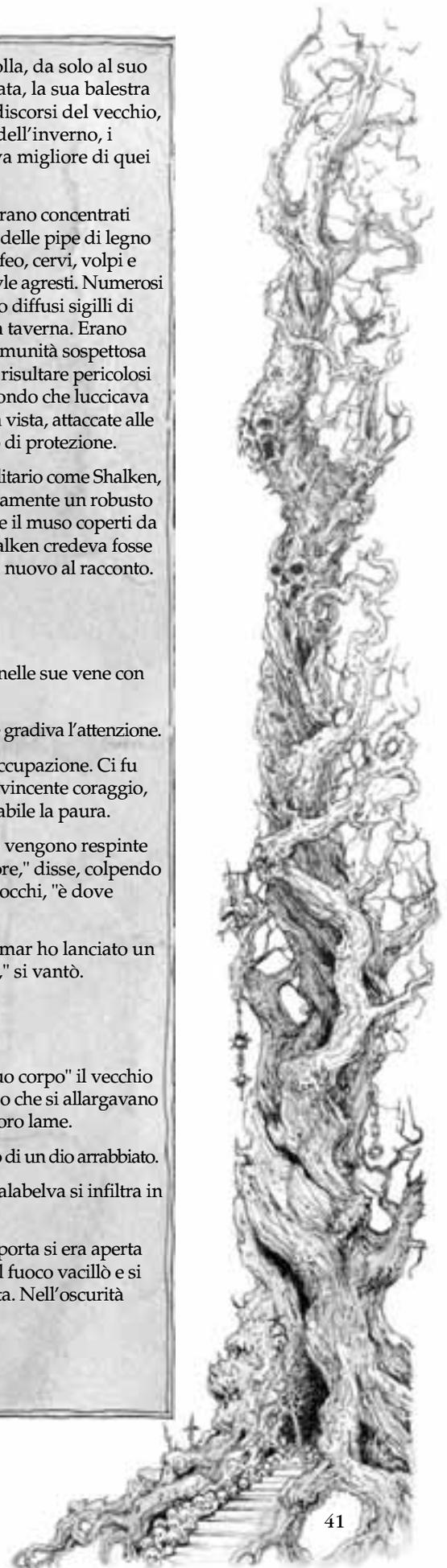
"Alas, disse che dopo la morte, lo spirito della malabelva si alza, come un'ombra, dal suo corpo" il vecchio veterano parlò con rimpianto, scuotendo la testa, ben consapevole degli occhi del ragazzo che si allargavano e i movimenti degli altri uomini, teoricamente più coraggiosi, mentre controllavano le loro lame.

Improvvisamente fuori cominciò a cadere la pioggia, colpiva la vecchia locanda come la mano di un dio arrabbiato.

"E quando i venti della tempesta si alzano," continuò, improvvisando, "l'anima della malabelva si infila in quella di un lupo comune e con il suo morso giunge il contagio del caos..."

Un fulmine tuonò, il lampo penetrò la locanda e proiettò una lunga ombra, dato che la porta si era aperta con forza. Una sagoma stava lì, la furia del vento fece cadere i boccali giù dai tavoli ed il fuoco vacillò e si spense. Il cane del guardastrada ringhiò con rabbia furiosa e paura alla figura sulla porta. Nell'oscurità l'unica cosa distinguibile, era una figura vagamente umana avvolta in panni fradici.

"La malabelva!" gridò un uomo, estraendo il suo robusto pugnale.



La Cosa nel Bosco

La tua banda sta viaggiando verso la prossima città quando improvvisamente noti che il bosco in cui stai viaggiando ha assunto un aspetto più minaccioso. Le ombre sono molto più cupe, e si possono udire strani rumori. Inoltre alcuni dei tuoi guerrieri dicono di aver visto qualcosa muoversi di nascosto. Avevi sentito vociferare che queste foreste dell'Impero erano state infestate da spiriti maligni e da creature della notte, ma le avevi ignorate considerandole solo superstizioni, fino ad ora! Poi un acuto ululato rompe il silenzio...

Elementi Scenici

Ciascun giocatore, a turno, posiziona un elemento scenico, un edificio, una siepe o un muro, una collina, una sezione di foresta, o di palude, un fiume o un ruscello o un elemento appropriato per l'Impero in Fiamme. Almeno metà degli elementi scenici posizionati devono essere sezioni di bosco.

Regole Speciali

Paura del Buio: Questi boschi inquietano gli animi delle bande. Ogni membro di una banda all'interno di una sezione di foresta deve superare un test Tutto Solo alla fine di ogni turno di gioco (anche se ci sono altri membri della banda nelle vicinanze). Fallire il test significa che il membro della banda fuggirà di 2D6" verso il lato più vicino del tavolo (i membri della banda che fuggono dal tavolo sono fuori dal gioco, tuttavia non tireranno sulla tabella Ferite Gravi dopo la battaglia).

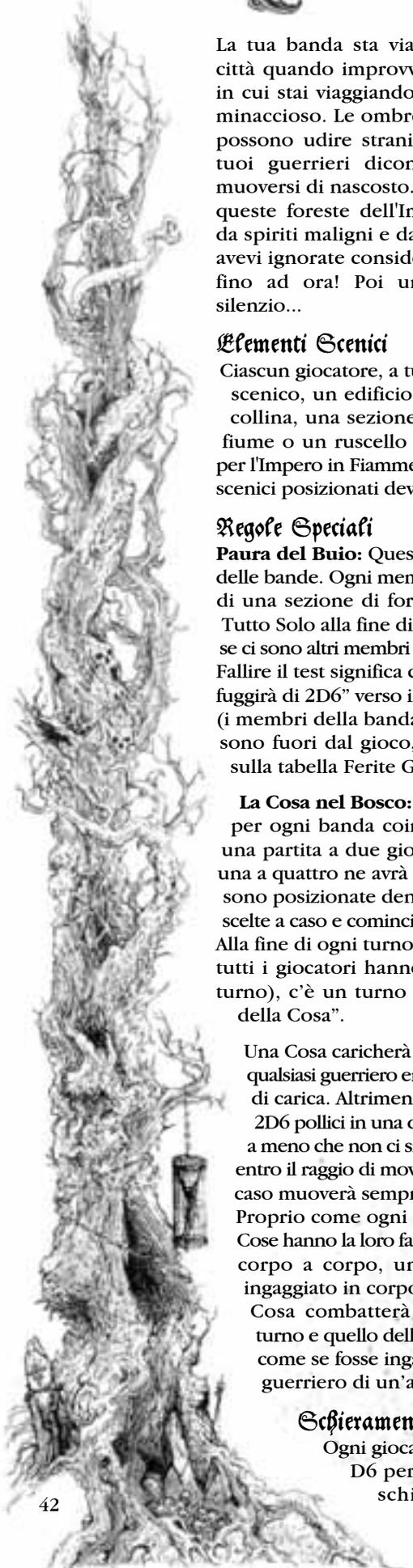
La Cosa nel Bosco: C'è una Cosa nel Bosco per ogni banda coinvolta nel gioco (cioè una partita a due giocatori avrà due Cose, una a quattro ne avrà quattro, etc). Le Cose sono posizionate dentro sezioni di foresta scelte a caso e cominciano il gioco nascoste. Alla fine di ogni turno di gioco (dopo che tutti i giocatori hanno terminato il loro turno), c'è un turno speciale: il "turno della Cosa".

Una Cosa caricherà automaticamente qualsiasi guerriero entri nel suo raggio di carica. Altrimenti si muoverà di 2D6 pollici in una direzione casuale a meno che non ci sia un'altra foresta entro il raggio di movimento in questo caso muoverà sempre verso la foresta. Proprio come ogni altro giocatore, le Cose hanno la loro fase di combattimento corpo a corpo, un guerriero che è ingaggiato in corpo a corpo con una Cosa combatterà durante il suo turno e quello della Cosa, proprio come se fosse ingaggiato con un guerriero di un'altra banda.

Schieramento

Ogni giocatore tira un D6 per vedere chi schiererà per

primo: il giocatore con il risultato più alto sceglie il lato del tavolo e schiera per primo. Se i giocatori sono due, il giocatore successivo schiererà nel lato opposto del tavolo. Se i giocatori sono più di due, i giocatori rimanenti scelgono un lato e schierano basandosi sui risultati dei dadi, dal più alto al più basso. Un giocatore deve schierare la sua banda entro 8" dal bordo del tavolo ma a più di 4" dai lati e ad almeno 10" da un'altra banda. Ricorda che con più di quattro giocatori si dovrebbe usare un campo di battaglia più grande del solito (guarda l'articolo "Caos nelle Strade", riguardo le partite multigiocatore, nell'Annuario di Mordheim del 2002, pag. 26).



Il cane si liberò dalla stretta del suo padrone e correndo attraverso la folla si gettò sullo straniero. Le sue fauci si serrarono su una debole mano. La figura urlò dal dolore, in modo distintamente umano.

“Staccategli quella bestia di dosso!” urlò Shalken. Aveva riconosciuto la voce e si era piantato in mezzo alla folla paralizzata. Il Guardastrada seguì il suo animale e lo afferrò rudemente per la collottola per tirare via la frenetica creatura dall’essere umano che si lamentava.

“Tutto a posto?” chiese Shalken all’uomo disteso per terra afferrandogli la mano. Il morso era stato terribile; il sangue gocciolava abbondante dalla ferita.

“Non capisco” ansimò il Guardastrada, lottando per trattenere il suo cane che ringhiava “non aveva mai attaccato nessuno prima in questo modo”.

La folla intorno fece un passo indietro. Lo straniero si tolse il cappuccio. Era un umano, dopotutto, con la faccia ancora contorta dal dolore.

“La fattoria è stata attaccata” ansimò a Shalken rabbrivendo.

“Ancora lupi?” chiese Shalken, esaminando la ferita. Il morso aveva tranciato di netto il suo guanto.

“Sì” sospirò.

Un timoroso brontolio si diffuse nella locanda, visto che tutti gli occhi erano puntati sul grosso sconosciuto venuto dall’esterno.

“Chi è costui?” chiese il Guardastrada, riuscendo finalmente a tenere malvolentieri la sua bestia sotto controllo.

“È mio fratello” disse Shalken.

Iniziare il Gioco

Ogni giocatore tira un D6 per decidere chi inizia per primo. Il gioco procede in senso orario (in base a dove i giocatori hanno schierato la propria banda) partendo dal primo.

Finire il Gioco

Il gioco finisce quando una banda fallisce il proprio test di Rotta. La banda in rotta perde automaticamente. Se una o più bande si sono alleate, quando tutte le altre bande sono andate in rotta, possono scegliere di dividersi la vittoria e finire il gioco o possono

continuare finché una non vince.

Esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, guadagna +1 Esperienza.

+1 Leader Vincitore. Il Comandante della banda/e vincitrice guadagna +1 Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo Fuori Combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che mette fuori combattimento.

+1 Per ogni Cosa nel Bosco messa Fuori Combattimento. Ogni Eroe che mette fuori combattimento una Cosa guadagna +1 Esperienza (sì, è cumulativo con il +1 per aver messo un nemico fuori combattimento!).

(Nota: Le regole per la Cosa nel Bosco le puoi trovare a pagina 78).





La Folla Inferocita



Negli anni seguenti alla caduta della cometa che ha distrutto l'edonistica città di Mordheim, l'Impero è diventato un luogo molto più tetto. È qui, nella più vasta indomita regione selvaggia dell'Impero, dove arditi contadini combattono le intemperie e traggono da vivere dalla terra, che si diffondono le dicerie più spaventose. I contadini e gli abitanti dei villaggi dell'Impero sono gente caratteristica, piuttosto indietro rispetto alla relativamente raffinata gente di città. Sono molto superstiziosi, religiosi zelanti che pregano gli dei: Sigmar, Ulric e Taal per un buon raccolto, fertilità e protezione dagli orrori dell'oscurità. Si dice anche che preghino antichi dei, dimenticati dalla gente di città attraverso i secoli.

I contadini sono rudi, poco istruiti ma gente che lavora duramente e che ha poco tempo per i forestieri, specialmente per quelli delle grandi città che vede come deboli ed effeminati. Spesso hanno vite brevi ed insoddisfacenti e col duro e sfiancante lavoro si ritrovano piegati in due entro la mezz'età.

Nonostante tutto ciò, la gente rurale dell'Impero è eccezionalmente coraggiosa, al punto di sfiorare un'incauta follia, e ha un incredibile senso della comunità. È anche molto sospettosa e prudente nei confronti di tutti gli stranieri e a volte può trattarli con sorprendente ostilità.

Guai a chiunque provi ad attaccare o derubare questa strana gente!

Elementi Scenici

Ogni giocatore a turno posiziona un elemento scenico, sia una barriera, un muro, una collina, una sezione di un fiume, una palude, una foresta o altri elementi simili. Dovrebbero esserci D3+1 edifici raggruppati nel centro del campo di battaglia per rappresentare la fattoria. La battaglia è combattuta in un'area di circa 4' x 4'.

Schieramento

I giocatori tirano un D6 e chi ottiene il numero più alto sceglie quale banda inizia. Questa banda è schierata entro 8" dal lato del tavolo che sceglie il giocatore. L'avversario (o gli avversari in caso di una battaglia multi-giocatore) poi schierano entro 8" dal lato opposto.



REGOLE SPECIALI

Edifici: Dovrebbero essere usate le seguenti regole per gli edifici descritte a pag.15 - Ingombro, Combattere attraverso le entrate e Scale e simili.

Saccheggiare un Edificio: Qualsiasi eroe che spende un intero turno vicino ad un edificio senza fare nient'altro se non rubare oggetti conta come se avesse saccheggiato l'edificio e può guadagnare Esperienza (vedi sotto). Un eroe non può saccheggiare un edificio se sta combattendo o se l'edificio è occupato. Ciascun edificio può essere saccheggiato una sola volta.

La Folla Inferocita: Non appena un guerriero di qualsiasi banda si avvicina entro 8" da un edificio, piazza D3+1 Abitanti Inferociti fuori dall'edificio, non più vicini di 5" dal guerriero. La Folla Inferocita muove nel suo turno, che avviene dopo che tutte le bande hanno mosso. Ogni Folla Inferocita conta come un gruppo separato di Truppa. All'inizio del suo turno la Folla Inferocita caricherà automaticamente qualsiasi guerriero entro il raggio di carica. Se non ci sono guerrieri entro il raggio di carica, la Folla si muoverà in modo da rimanere sempre entro 5" dall'edificio dal quale è uscita (es.: Se una carica precedente l'ha portata più lontano di 5" dal suo edificio).

Ciascun membro della Folla Inferocita ha il seguente profilo:

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

Armi/Armature: I membri della Folla Inferocita sono armati con un assortimento di attrezzi da contadino, armi improvvisate e torce accese. Ogni modello conta come se fosse armato con una mazza e una torcia accesa. Non indossano armatura.

Fanatici: Poiché stanno difendendo le loro case, i contadini sono soggetti ad una furia disumana. Passano automaticamente ogni test di Disciplina richiesto.

Finire il Gioco

La battaglia finisce quando tutte le bande sono in rotta, tranne una.

Esperienza

+1 Sopravvissuti. Se l'Eroe o la Truppa sopravvive alla battaglia guadagna +1 Esperienza.

+1 Leader Vincitore. Il Comandante della banda vincitrice guadagna +1 Esperienza.

+1 Saccheggio di un edificio. Se un Eroe riesce a saccheggiare con successo un edificio guadagna +1 Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo fuori combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che mette fuori combattimento.



Scenari Degli Uominibestia

Usare gli Scenari Degli Uominibestia

Se tu o il tuo avversario giocate una banda di Uominibestia, potreste voler usare uno di questi scenari speciali degli Uominibestia. Tira un D6 per determinare quale scenario giocare

1-2	L'imboscata
2-4	Razzia
5-6	Caccia alla Bestia

Primo Scenario Degli Uominibestia: L'imboscata

Nelle terre selvagge del Vecchio Mondo, le imboscate di bande di Uominibestia ad incauti viaggiatori, sono cosa comune. Colpiscono senza preavviso, sbucando dalla densa e contorta boscaglia e attaccando brutalmente coloro sufficientemente sfortunati da percorrere gli oscuri e dimenticati sentieri dell'Impero.

Elementi Scenici

Ogni giocatore a turno piazza un elemento scenico, un bosco, una palude, una foresta, un ammasso di rocce, o un altro elemento scenico tale da creare un fitto tratto di terre selvagge. Ci dovrebbe essere comunque un'area aperta larga 4" che tagli il centro del tavolo, da un lato all'altro, tale da rappresentare una strada. La battaglia viene combattuta in un'area di circa 4' x 4'.

Schieramento

La banda avversaria degli Uominibestia deve schierare per prima. La banda è in colonna lungo la strada, inizialmente ignara dell'imminente attacco. I membri di questa banda vengono schierati ovunque lungo la strada. Ogni membro della banda deve essere schierato ad almeno 4" di distanza da un altro membro. Nota che nessun modello di questa banda può usare regole di schieramento speciali (come l'Infiltrazione degli Skaven). Dopo che la banda in difesa ha finito di schierare, viene piazzata la banda di Uominibestia assalitori. Gli Uominibestia possono schierare ovunque sul tavolo purché fuori dalla linea di vista dei difensori, e ad almeno 16" dai modelli nemici.

Regole Speciali

La banda in difesa sa che scappare nella foresta avrà quasi certamente come risultato la sua rovina. Per rappresentare ciò, la banda del difensore non deve effettuare test di rotta fino a che il 50%, anziché il 25%, della banda è stata messa Fuori Combattimento.

Iniziare il Gioco

A volte una banda di Uominibestia colpisce la propria preda mentre è completamente ignara. Altre volte, la preda si renderà conto dell'imboscata appena prima che scatti. Lancia un D6 per vedere chi ha il primo turno, tuttavia il giocatore degli Uominibestia aggiunge +1 al proprio tiro (se non ha un minotauro nella sua banda!).

Finire il Gioco

Il gioco finisce quando una banda fallisce il proprio test di Rotta. La banda in rotta perde automaticamente.

Esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, guadagna +1 Esperienza.

+1 Leader Vincitore. Il Comandante della banda vincitrice guadagna +1 Esperienza. Se gli Uominibestia vincono lo scenario, il loro comandante guadagna +1 Esperienza addizionale (quindi +2), grazie al rispetto che guadagna per aver guidato l'imboscata con successo.

+1 Per ogni nemico messo Fuori Combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che mette Fuori Combattimento.

Secondo scenario Degli Uominibestia: Razzia

Gli Uominibestia attaccano spesso villaggi isolati e fattorie. Se un villaggio o una fattoria pensa di subire un saccheggio potrebbe racimolare dei soldi per assicurarsi l'aiuto di una banda di mercenari che li aiuti a difendere le loro case e famiglie.

Elementi Scenici

Ogni giocatore a turno piazza un elemento scenico, un bosco, una palude, una foresta, un ammasso di rocce, una palizzata, una siepe o un altro elemento scenico in modo da rappresentare un villaggio o una fattoria nel mezzo di un territorio selvaggio. Dovrebbero esserci D3+1 edifici raggruppati nel centro del campo di battaglia per rappresentare la fattoria o il villaggio. La battaglia viene combattuta in un'area di circa 4' x 4'.

Schieramento

I difensori schierano per primi. Possono essere posizionati ovunque entro 3" da uno degli edifici nel centro del tavolo. Una volta che i difensori sono stati schierati, tocca agli attaccanti. Possono essere posizionati ovunque sul tavolo, ma non più vicino di 20" da qualsiasi edificio nel centro del tavolo.

Regole Speciali

La banda del difensore viene pagata molto bene e non ha alcuna intenzione di perdere il proprio compenso!

Per rappresentare ciò, la banda del difensore non deve effettuare Test di Rotta fino a che il 50%, anziché il 25%, della banda è stata messa Fuori Combattimento.

La Folla Inferocita:

Quando un Uomobestia si avvicina entro 8" da uno degli edifici per la prima volta, posiziona D3 abitanti inferociti fuori dalla costruzione a non meno di 5" dall'Uomobestia. La Folla Inferocita si muove nel turno del difensore. Ogni Folla Inferocita conta come un gruppo separato di Truppa. All'inizio del suo turno, la Folla Inferocita caricherà automaticamente qualsiasi Uomobestia nel raggio di carica. Se non ci sono Uominibestia nel raggio di carica, la Folla si muoverà in modo da rimanere sempre entro 5" dall'edificio dal quale è uscita.

Ciascun membro della Folla Inferocita ha il seguente profilo:

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

Armi/Armature: I membri della Folla Inferocita sono armati con un assortimento di attrezzi da contadino, armi improvvisate e torce accese. Ogni modello conta come se fosse armato con una mazza e una torcia accesa. Non indossano armatura.



Fanatici: Poiché stanno difendendo le loro case, i contadini sono soggetti ad una furia disumana. Passano automaticamente ogni test basato sulla Disciplina.

Bruciate il Villaggio!

Qualsiasi membro della banda degli Uominibestia che spenda un intero turno a contatto con un edificio senza muoversi, combattere, tirare o lanciare incantesimi, può tentare di bruciare l'edificio. La costruzione prende fuoco con 4+ su un D6.

Iniziare il Gioco

L'Attaccante ha il primo turno.

Finire il Gioco

Gli Uominibestia vincono automaticamente lo scenario se danno alle fiamme tutti gli edifici (vedi sopra, Bruciate il Villaggio). Altrimenti, il gioco finisce quando una banda fallisce il proprio test di Rotta. La banda in rotta perde automaticamente.

Esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, guadagna +1 Esperienza.

+1 Leader Vincitore. Il Comandante della banda vincitrice guadagna +1 Esperienza. Se gli Uominibestia vincono lo scenario, il loro comandante guadagna +1 Esperienza addizionale (quindi +2), grazie al rispetto che guadagna per aver guidato la razza con successo.

+1 Per ogni nemico messo Fuori Combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che mette Fuori Combattimento.

Il Bottino

La banda vincitrice guadagna 5D6 co.



Terzo Scenario Degli Uominibestia: Caccia alla Bestia

Spinti dal desiderio di vendetta, gli abitanti del luogo hanno arruolato una banda per scovare nel profondo della foresta una banda di razziatori Uominibestia. Sono riusciti anche ad avvalersi dell'aiuto di un famoso Cacciatore di Bestie nella speranza che la minaccia delle bestie venga scacciata dalle loro terre. Hanno seguito le corrotte creature fino al loro accampamento, sistemato intorno ad alcune pietre del branco.

Elementi Scenici

Ogni giocatore a turno piazza un elemento scenico, un bosco, una palude, una foresta, un ammasso di rocce, o un altro elemento scenico tale da creare un fitto tratto di terre selvagge.

Un cerchio di pietre del diametro di circa 10", con al centro una pietra più grande, va posizionato al centro del tavolo. La battaglia è combattuta in un'area di circa 4' x 4'.

Schieramento

Gli Uominibestia schierano per primi. Vanno posizionati tutti entro il cerchio di pietre del branco. L'attaccante sceglie un lato del tavolo e schiera la sua intera banda (incluso il Cacciatore di Bestie) entro 8" dal bordo del tavolo.

Regole Speciali

Alla banda degli attaccanti si è unito un Cacciatore di Bestie, senza bisogno di pagare il Costo del Reclutamento.

Gli Uominibestia stanno difendendo le loro Pietre del Branco e non intendono abbandonarle tanto facilmente! Per rappresentare ciò gli Uominibestia non devono effettuare test di rotta fino a che il 50%, anziché il 25%, della banda è stata messa Fuori Combattimento.

Iniziare il Gioco

L'Attaccante ha il primo turno.

Finire il Gioco

Il gioco finisce quando una banda fallisce il proprio test di Rotta. La banda in rotta perde automaticamente.

Esperienza

+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, guadagna +1 Esperienza.

+1 Leader Vincitore. Il Comandante della banda vincitrice guadagna +1 Esperienza.

+1 Per ogni nemico messo Fuori Combattimento. Ogni Eroe guadagna +1 Esperienza per ogni nemico che mette Fuori Combattimento.

Il Bottino

Se la banda attaccante vince guadagna 4D6 co.



MORDHEIM

Reclutare una Banda

Questa sezione descrive due nuove bande – il Carnevale del Caos e i Razziatori Uominibestia da usare negli scenari di Impero in Fiamme. Queste bande seguono le regole delle bande presentate nel regolamento di Mordheim, che sono qui di seguito riassunte.

Usa le liste che seguono per reclutare ed equipaggiare la tua banda. Hai 500 corone d'oro da spendere. Ogni modello ed il suo equipaggiamento (se decidi di acquistame), costa un determinato numero di monete. Mentre effettui le tue scelte, sottrai i soldi "spesi" dal totale a tua disposizione, fino a quando avrai acquistato tutto ciò che puoi. Tutte le corone d'oro che non spendi verranno accumulate nel tesoro della banda e potranno essere spese in seguito o tenute da parte per qualcosa di più costoso.

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

eroi e truppa

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

eroi

Sono individui eccezionali con le potenzialità per diventare leggendari. Gli Eroi possono essere armati ed equipaggiati uno ad uno e possono trasportare 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 conduce i tuoi guerrieri attraverso le tetre e solitarie terre dell'Impero.

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, rispetto al limite imposto dalla lista.

truppa

La Truppa si divide sostanzialmente in due tipi. Alcuni guerrieri guadagnano esperienza e diventano migliori con l'avanzare del tempo (come spiegato nelle regole delle campagne nel regolamento di Mordheim). Questi vengono reclutati in gruppi composti da uno a cinque modelli.

Altri tipi di guerrieri sono troppo stupidi o primitivi per guadagnare esperienza.

La Truppa non può mai utilizzare gli equipaggiamenti speciali che troverai durante la campagna (a meno che non venga specificato diversamente); solo gli Eroi possono farlo.

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 che recluti può essere equipaggiato con un massimo di due armi da corpo a corpo, fino a due armi da tiro differenti e qualsiasi 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 rari 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 di Truppa devono essere equipaggiati allo stesso modo. Ciò significa che se vuoi acquistare delle spade per un gruppo di quattro guerrieri, dovrai acquistare quattro spade.

il valore della banda

Ogni banda ha un proprio *Valore*: più alto è, migliore è la banda. Il Valore si calcola moltiplicando il numero di guerrieri per 5, sommando al risultato i Punti Esperienza accumulati.

Grandi creature come i Minotauri valgono 20 punti più i Punti Esperienza accumulati.

Il Carnevale del Caos

Un'altra risata venne dalla folla come un tuono smorzato, quando il finto Cavaliere della Pantera, decorato da un'armatura di latta e brandendo una spada di legno, sguscio fuori da alcune interiora. Era la scena di un campo di battaglia; sangue di maiale, viscere srotolate e budella di animali erano sparpagliati come un finto massacro.

"Un cavallo, un cavallo, l'Imperatore è un cavallo!" urlò il Cavaliere quando la sua mente soccombette al Caos.

Gli attori itineranti erano arrivati nel villaggio senza bisogno di parole o accordi precedenti, con carri fatiscanti che avevano la doppia funzione di camerini e teatri improvvisati. Una moltitudine di personaggi colorati, che correvano e danzavano fianco a fianco, con un fare arguto e affascinante, annunciarono a tutti quanti che avrebbero interpretato una commedia, "Il vero volto dell'Imperatore".

Una folla si era radunata velocemente, inizialmente i bambini, poi le donne e infine gli uomini, e presto l'intero villaggio era sotto l'incantesimo degli attori. Demitri era stato uno degli ultimi a unirsi alla folla desiderosa e impaziente, inizialmente scettico ma in un attimo anche lui del tutto preso dallo spettacolo.

La commedia arrivò alla scena dei 'Rifiuti del Nord', un cartello di legno marcio recante la scena di un attore abbigliato come un demone con un ghigno apparentemente permanente. Demitri, meravigliato dagli altri personaggi demoniaci, i cui costumi erano stupidamente realistici, danzò e saltellò tra la folla ammirata. Penne di pollo lanciate dai demoni si adagiarono a terra come neve. Un giullare

meravigliosamente macabro eseguì acrobazie, picchiando la fronte dei bambini che sedevano nella prima fila quando saltò più in là con la sua bacchetta solleticante.

Un odore disgustoso e ripugnante riempì le narici di Demitri come una sgradevole sensazione di bruciore che gli saliva nel petto ma non poteva togliere gli occhi dallo spettacolo, completamente perso nello svolgimento del dramma. Sua moglie e suo figlio, seduti di fronte al palco, erano un ricordo lontano. Adesso esistevano solo lui e quegli stravaganti e macabri attori. Il Cavaliere della Pantera scivolò di nuovo e Demitri rise rumorosamente. Un demone della peste piombò sopra l'improbabile eroe della commedia e stupì il contadino ammaliato dal suo realismo. Allargando gli occhi, Demitri fissò incredulo come la piaga della creatura si gonfiava, lo stomaco si dilatava come se si stesse riempiendo di aria stagnante. Una figura con qualcosa somigliante a braccia e gambe si stava formando lì dentro allungando la carne sottile come una mucosa appiccicosa.

C'era qualcosa di sbagliato. La bocca della creatura pestilenziale si gonfiò fino a dimensioni angosciose ma Demitri non poté guardare altrove. Vomitò una piccola creatura demoniaca che si sedette sguazzando in mezzo ad un sudicio miasma di vomito e cumuli di bava provenienti dallo stomaco della creatura.



La farsa venne rivelata per quello che era; una congiura del Caos. Orme di muco lasciate dagli attori sfrigolavano e ribollivano. Occhi umani, teste; veri cadaveri malati e in decomposizione erano sparsi sulla scena. Queste cose non indossavano maschere ma erano demoni loro stessi!

Non appena Demitri provò ad alzarsi senti il peso come di una grande macina sul collo e sulle spalle. Si girò; il panico cresceva nel suo cuore. I poteri perniciosi stavano errando liberi e senza controllo nell'Impero! Guardò suo fratello in cerca d'aiuto, provando a dare l'allarme. Ma erano tutti morti, orribilmente gonfi per qualche invisibile pestilenza; pustole e bolle sulla loro pelle zampillavano intorno con tutto il fervore di una grottesca epidemia. Terrorizzato, Demitri guardò in basso verso il bruciore al petto, si strappò di dosso la camicia dal dolore e vide un'icona poggiata lì, incisa con il simbolo di Sigmar.

All'improvviso vide un pugnale sudicio e incrostato togliere l'amuleto dal suo petto, lasciandogli dietro un livido rosso.

“È un'icona di Sigmar quella che vedo davanti a me?” chiese una voce che ricordava la pelle ribollente. Era il capo degli attori, la sua faccia a forma di luna era coperta di verruche e bolle ed era vestito di abiti spessi e sgargianti.

Demitri era terrorizzato. “Cosa hai fatto?” balbettò, indietreggiando.

Il capo degli attori fece un passo avanti, facendone uno ogni volta che Demitri barcollava all'indietro.

“Sudicio adoratore del Caos!” gridò sprezzante, improvvisamente consapevole di essere circondato.

“Sì, abimè, è vero, mio nobile signore”,

confermò una voce alla sinistra di Demitri; un personaggio magro e basso, curvo, con la faccia come di qualche cupa maschera teatrale, sputò di fronte a lui. Un infestazione di mosche gli ronzava attorno quando sventolò un mazzo di tarocchi. “Ma le vostre parole mi feriscono, signore”, continuò con falsa offesa, aprendosi una ferita nel polso colpendolo di taglio con uno dei tarocchi. “Siamo di carne come te”, disse, avvicinandosi, “se ci ferisci, non sanguiniamo?”. Con un ghigno di disprezzo, il demone dei tarocchi sprizzò sangue dalla ferita, che cadde sopra l'amuleto Sigmarita, dissolvendolo come fosse acido.

Istantaneamente, Demitri poté sentire gli effetti di quel male che aveva colto i suoi parenti. Era indifeso. La testa gli girava, turbinò come ubriaco intorno a miriadi di facce ghignanti che lo circondavano; un clown dall'aspetto brutale, con delle orribili pitture sulla faccia impresse da una mutazione fisica, un oscuro e sogghignante giullare con un burattino demoniaco che parlava in sincronia con il suo portatore, una moltitudine di facce ghignanti e che lo deridevano lo circondarono di colori che erano sgargianti e sporchi allo stesso tempo.

Demitri fu colto dalla nausea e cadde sulle ginocchia nel fango. L'oscuro giullare gli alzò il mento per guardarlo mentre la sua marionetta parlava per lui.

“Perché dunque”, disse, mentre la resistenza del talismano si affievoliva, “il tuo stomaco è la mia ostrica”, continuò, quando un repentino bagliore argenteo di un pugnale catturò gli occhi di Demitri, “che io, con la spada, aprirò”, concluse il giullare tenebrosamente tra sé.

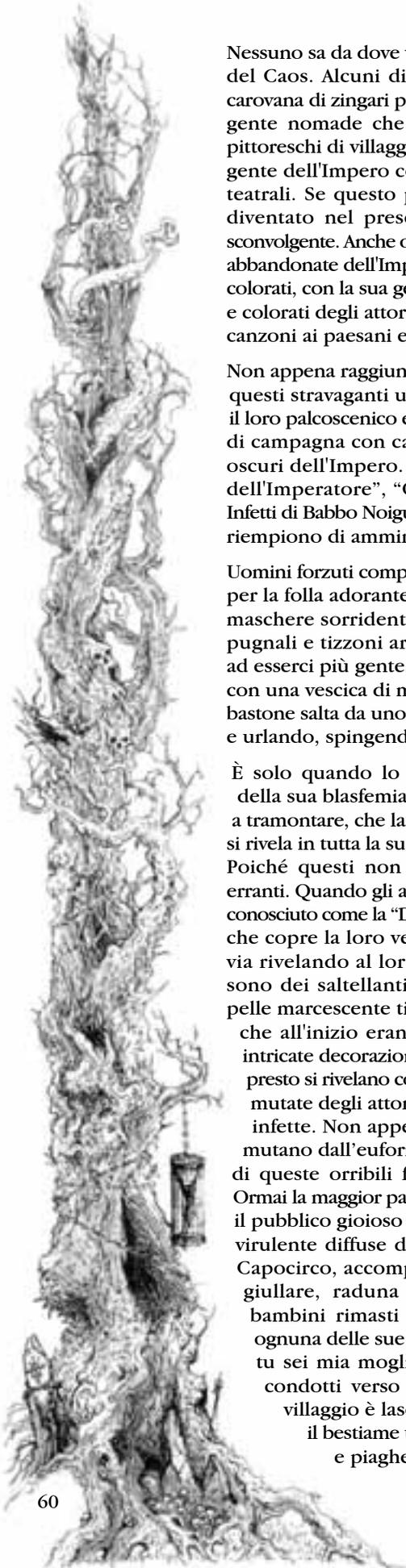
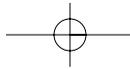
Come la lama penetrò e gli attori del Carnevale cominciarono il loro raccapricciante lavoro, un ultimo pensiero raggiunse Demitri.

“Helena!” gridò, con il suo ultimo respiro, “mia moglie...”

Il capo degli attori si delineò alla sua vista, la faccia come la luna oscurò il sole di Demitri per l'ultima volta.

“Lei è mia moglie adesso, Demitri...”





Nessuno sa da dove venga lo spaventoso Carnevale del Caos. Alcuni dicono che un tempo era una carovana di zingari proveniente dall'est dell'Impero, gente nomade che portava i propri passeggeri pittoreschi di villaggio in villaggio intrattenendo la gente dell'Impero con spettacoli sfarzosi e opere teatrali. Se questo passato è la verità, ciò che è diventato nel presente è molto più sinistro e sconvolgente. Anche ora vaga per le zone di campagna abbandonate dell'Impero, in un corteo di carrozzoni colorati, con la sua gente vestita con gli abiti sfarzosi e colorati degli attori itineranti, portando sonetti e canzoni ai paesani e ai contadini impressionabili.

Non appena raggiungono un nuovo insediamento, questi stravaganti uomini di spettacolo montano il loro palcoscenico e intrattengono la povera gente di campagna con canzoni e spettacoli sui giorni oscuri dell'Impero. Storie come: "La Vera Faccia dell'Imperatore", "Orfeo e il Pustoloso", "I Figli Infetti di Babbo Noigul" e "Un Incubo di Mezz'Estate" riempiono di ammirazione la folla ammaliata.

Uomini forzuti compiono gesta di incredibile abilità per la folla adorante, mentre attori con sgargianti maschere sorridenti fanno i giocolieri con palle, pugnali e tizzoni ardenti. Non appena comincia ad esserci più gente, un giullare in abiti sgargianti con una vescica di maiale gonfiata attaccata ad un bastone salta da uno spettatore all'altro scherzando e urlando, spingendo e pungolando.

È solo quando lo spettacolo raggiunge l'apice della sua blasfemia, non appena il sole comincia a tramontare, che la natura del Carnevale del Caos si rivela in tutta la sua gloria putrida e marcescente. Poiché questi non sono semplici intrattenitori erranti. Quando gli attori recitano il loro atto finale, conosciuto come la "Danza della morte", l'incantesimo che copre la loro vera natura lentamente scivola via rivelando al loro ignaro pubblico felice che sono dei saltellanti, giganteschi demoni con la pelle marcescente tirata su ossa giallastre. Quelle che all'inizio erano considerate maschere con intricate decorazioni e trucchi abilmente applicati presto si rivelano come le vere facce orrendamente mutate degli attori, coperte da pustole e lesioni infette. Non appena le espressioni dei paesani mutano dall'euforia al più nero terrore alla vista di queste orribili figure, il massacro comincia. Ormai la maggior parte dei paesani che costituivano il pubblico gioioso si sono già arresi alle malattie virulente diffuse dai malevoli attori. Il subdolo Capocirco, accompagnato dal suo ridacchiante giullare, raduna quelle sfortunate donne e bambini rimasti vivi, prendendo un dito da ognuna delle sue nuove spose, esclama "Adesso tu sei mia moglie!". Poi i sopravvissuti sono condotti verso un destino sconosciuto e il villaggio è lasciato deserto, i suoi abitanti e il bestiame uccisi da innumerevoli malattie e piaghe.

Il Carnevale del Caos è il malato scherzo del Grande Signore del Disfacimento, il dio del Caos conosciuto come Nurgle. Il tre volte maledetto Nurgle è anche conosciuto come l'innominabile Maestro delle Piaghe e delle Pestilenze e gli attori del Carnevale sono i suoi corrotti seguaci e fedeli. Sono coloro che hanno venduto la loro anima per una distorta forma di immortalità abbracciando la morte, la distruzione e il disfacimento, imparando ad amare i molti e vari doni di Nurgle. Non si sa quanti Carnevali del Caos ci siano, o se la manciata di notizie proferite dalle labbra dei pietrificati testimoni descrivano tutte la stessa banda.

Il capo del Carnevale del Caos è conosciuto come Capocirco, si ritiene sia uno stregone dai grandi poteri, che sa controllare l'immonda magia del suo padrone per scatenare sofferenza e morte per malattia e disfacimento. Attraverso gli oscuri rituali e i sacrifici, gli incantesimi del Capocirco mantengono in vita gli schiamazzanti e decadenti Demoni del suo dio patrono per prendere parte alla distorta messinscena. I suoi seguaci mortali si prendono cura dei morbi appena ricevuti, benedizioni della loro socievole divinità, rivaleggiano per il potere e l'avanzamento sotto il suo vigile sguardo. Le più benedette fra queste deformi e insane creature sono i cosiddetti Corrotti. Questi di solito sono il braccio destro dei Capicirco e i loro corpi sono oppressi da una moltitudine di sudici morbi e mutazioni. Il Carnevale del Caos è giustamente ricercato dalle molte bande di zelanti Cacciatori di Streghe che attraversano le campagne, ma sembra che sia sempre un passo avanti ai Sigmarriti e continui a seguire il proprio allegro cammino, portando la benedizione di Nurgle a tutti.

Regole Speciali

Pericolosi da Conoscere: A causa della sua natura molto corrotta, una banda del Carnevale del Caos raramente lascerebbe vivo un Avventuriero! Perciò, il Carnevale del Caos non può mai ingaggiare nessun tipo di Avventuriero.

Infetti: Il Carnevale è, come i Posseduti, una massa immonda di mutazione e Caos e quindi conta come Posseduti per quanto riguarda l'Esplorazione e le Ferite Gravi.

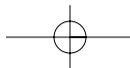


Tabella delle abilità del Carnevale del Caos

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Capocirco	✓	✓	✓	✓	✓
Bruti	✓			✓	✓
Corrotti	✓				✓

Lista d'equipaggiamento del Carnevale

La seguente lista è usata dalle bande del Carnevale del Caos per scegliere il loro equipaggiamento:

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
Mazzafrusto	15 co

Armi da Tiro

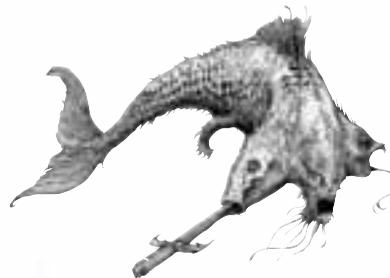
Arco	15 co
Arco Corto	10 co
Pistola	15 co (30 per la coppia)

Armature

Armatura Leggera	20 co
Armatura Pesante	50 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

Lista d'Equipaggiamento dei Bruti

Arma a Due Mani	15 co
Flagello	10 co



Sceita dei Guerrieri

Una banda del Carnevale del Caos deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro per reclutare la tua banda iniziale. Il numero massimo di guerrieri nella banda è di 15.

Eroi

Capocirco: Il Carnevale del Caos deve includere un Capocirco: non uno di più, non uno di meno.

Bruti: La tua banda può includere fino a due Bruti.

Corrotti: La tua banda può includere fino a due Corrotti.

Truppa

Untori: La tua banda può includere fino a due Untori.

Attori: La tua banda può includere un qualsiasi numero di Attori.

Nurglini: La tua banda può includere un qualsiasi numero di Nurglini.

Esperienza Iniziale

Il **Capocirco** inizia con 20 punti Esperienza.

I **Bruti** iniziano con 8 punti Esperienza.

I **Corrotti** iniziano con 0 punti Esperienza.

La **Truppa** inizia con 0 punti Esperienza.

Caratteristiche Massime

Ad eccezione degli Untori e dei Nurglini, che non guadagnano esperienza, tutti gli altri membri del Carnevale del Caos usano le caratteristiche massime degli Umani.



Eroi

1 Capocirco

70 Corone

Guidano i diabolici Carnevali del Caos. Sono scelti da Nurgle ed usano il potere magico donato loro dal proprio dio pestilenziale. Il Capocirco è un individuo folle e potente che conduce la sua congrega di intrattenitori Demoniaci attraverso le zone più remote dell'Impero, contaminando con malattie i villaggi e gli insediamenti. Per gli ignoranti contadini delle aree rurali dell'Impero, il Capocirco è un intrattenitore esotico e carismatico che porta stravaganti spettacoli nelle loro altrimenti noiose vite. È l'intelligenza e l'astuzia delle stregonerie del Capocirco che aiuta i suoi sciocchi servi ad essere un passo avanti alle pattuglie delle tante bande di Cacciatori di Streghe che controllano il territorio.

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

Armi/Armature: Il Capocirco può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento del Carnevale del Caos.

REGOLE SPECIALI

Comandante: Qualunque modello della banda entro 6" dal Capocirco può utilizzare il suo valore di Disciplina invece del proprio.

Mago: Il Capocirco è un mago e usa i Rituali di Nurgle. Vedi la sezione Magia per i dettagli.

0-2 Brutti

60 Corone

I Brutti sono un tipo molto specifico di mutanti che hanno visto la loro costituzione rinforzata dall'innaturale vitalità del Signore del Disfacimento. La sudicia attenzione di Nurgle ha trasformato coloro che un tempo erano uomini in enormi e statuarie creature increspate da muscoli malati e un vigore soprannaturale. I Brutti sono individui di immensa forza e la loro parte nelle recite del Carnevale del Caos è quella di uomini forti che compiono atti di forza per intrattenere la folla. Sono quasi sempre incappucciati alla maniera dei boia perché sebbene i loro corpi appaiano a prima vista forti e in salute, le loro facce sono spesso butterate dalle malattie e mezze decomposte. In battaglia, impugnano enormi martelli e flagelli con spericolato trasporto, mulinandoli sopra la testa come giocattoli.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	4	0	4	4	1	2	2	7

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

REGOLE SPECIALI

Forza Soprannaturale: I Brutti iniziano il gioco con l'abilità Forzuto dalla lista delle abilità di Forza nel libro delle regole di Mordheim.

0-2 Corrotti

25 Corone

(+Costo delle Benedizioni di Nurgle)

I Corrotti sono i preferiti e i più benedetti da Papà Nurgle. Occupano una posizione di estrema importanza nella gerarchia del Carnevale. Sono sempre abbigliati pesantemente e protetti da potenti incantesimi, perché al di sotto dei vestiti sono mostri indescrivibili. I corpi dei Corrotti sono talmente distrutti dalle malattie e dalle mutazioni che toccare la loro pelle nuda non è sicuro nemmeno per gli altri membri mortali della banda. Ironicamente, occupano il ruolo più prestigioso del Carnevale: il giullare. I Corrotti balzano e fanno capriole sul pubblico, vestiti da buffoni, quando il Carnevale si esibisce, ridendo e scherzando con la folla riunita e infettandola con la loro moltitudine di orrende malattie. Queste creature perverse sono estremamente pericolose per gli avversari contro cui combattono, perché si dice portino l'incurabile e mortale Putrefazione di Nurgle.

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

Armi/Armature: I Corrotti possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento del Carnevale del Caos.

REGOLE SPECIALI

Benedizioni di Nurgle: I Corrotti devono cominciare il gioco con una o più benedizioni di Nurgle. Vedi le Benedizioni di Nurgle più avanti.



Truppa (Organizzata in gruppi da 1-5)



0-2 Untori

50 Corone

Gli Untori sono demoni del dio del Caos Nurgle, conosciuto anche come il Signore del Disfacimento. Possono essere riconosciuti dalle facce ciclopiche e dai corpi orribilmente putrefatti. Le loro interiora pendono da lacerazioni nella loro pelle grigio verdastra infettata dalla sifilide e un'aura di morte e putrefazione li avvolge. Qualche volta sono anche chiamati i Mercanti delle Piaghe o le Larvine, e sono altamente rispettati dai membri mortali della banda. Come tutti gli altri Demoni non possono essere uccisi o distrutti completamente fino a quando il potere del loro dio prevale. Comunque, la loro presenza nel mondo mortale è labile e può essere mantenuta per lunghi periodi solo attraverso la Magia Oscura e i sacrifici. Nel Carnevale, gli Untori si divertono nei ruoli appariscenti come personaggi secondari e attori, vestiti di pomposi farsetti e calzamaglie incrostati di sudiciume.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	4	3	4	4	1	4	2	10

Armi/Armature: Nessuna. Gli Untori hanno grandi artigli incrostati di sudiciume, che usano per squarciare e lacerare i loro nemici. Perciò non hanno bisogno di usare armi e non possono indossare armature.

REGOLE SPECIALI

Nube di Mosche: Gli Untori sono circondati da una nube di mosche, che ronzano attorno a loro e ai loro nemici. Non hanno alcun effetto sugli



Untori ma distruggono i nemici ronzando negli occhi, nelle narici e nella bocca. L'avversario dell'Untore, in corpo a corpo, ha una penalità di -1 al tiro per colpire su tutti gli attacchi.

Flusso Corrotto: Gli Untori possono vomitare una mostruosa marea di larve, viscere e lerciume. Conta come un attacco a distanza con una gittata di 6" ed è risolto a Forza 3 senza tiro Armatura.

Demoniaci: Gli Untori sono Demoni del Signore delle Malattie, Nurgle, e non sono costituiti da carne ed ossa, ma dalle eterne e immutabili forze del Caos. Perciò non guadagnano mai Esperienza.

Immuni al Veleno: Gli Untori sono l'incarnazione Demoniaca della malattia e della pestilenza. Sono totalmente immuni a tutti i veleni e malattie.

Immuni alla Psicologia: Gli Untori sono Demoni e non conoscono il concetto di paura. Superano automaticamente qualsiasi test basato sulla Disciplina che sono costretti a fare.

Causano Paura: Gli Untori sono orribili creature soprannaturali e perciò causano *paura*.

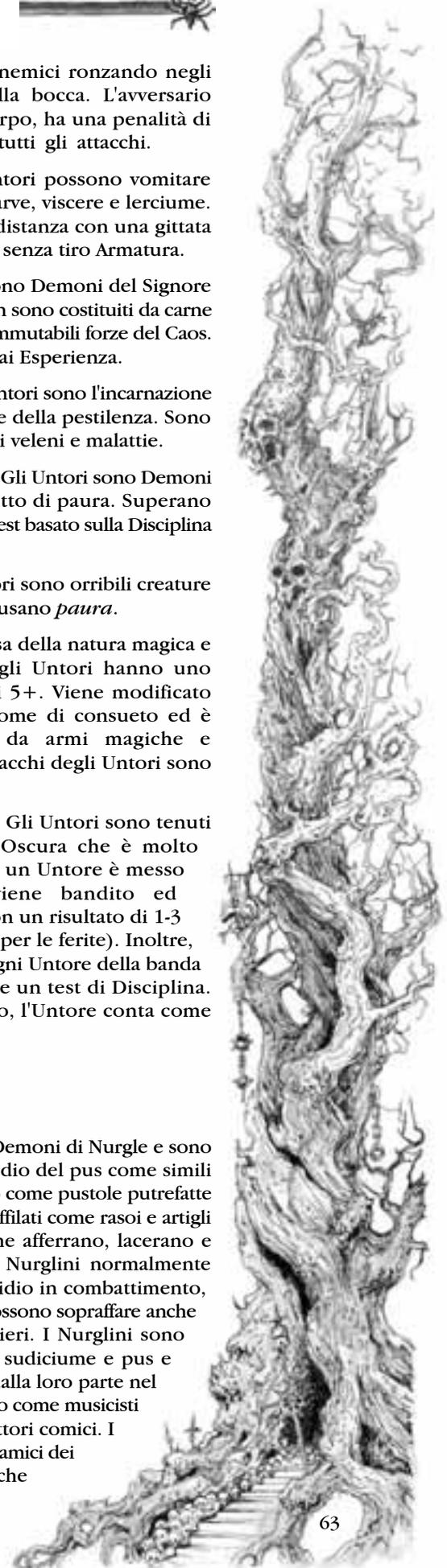
Aura Demoniaca: A causa della natura magica e intangibile dei Demoni gli Untori hanno uno speciale Tiro Armatura di 5+. Viene modificato dalla Forza dell'attacco come di consueto ed è completamente negato da armi magiche e incantesimi. Inoltre gli attacchi degli Untori sono considerati magici.

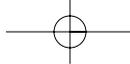
Instabilità Demoniaca: Gli Untori sono tenuti nel mondo dalla Magia Oscura che è molto mutevole ed instabile. Se un Untore è messo fuori combattimento viene bandito ed effettivamente distrutto con un risultato di 1-3 tirando un D6 (non tirare per le ferite). Inoltre, se una banda va in rotta ogni Untore della banda deve fare immediatamente un test di Disciplina. Se questo test viene fallito, l'Untore conta come distrutto.

Nurglini

15 Corone

I Nurglini sono minuscoli Demoni di Nurgle e sono visti dagli altri seguaci del dio del pus come simili ai suoi amati figli. Appaiono come pustole putrefatte con le gambe, e con denti affilati come rasoi e artigli incrostati di sudiciume, che afferrano, lacerano e infettano i loro nemici. I Nurglini normalmente sono poco più che un fastidio in combattimento, ma in numero sufficiente possono sopraffare anche il più resistente dei guerrieri. I Nurglini sono piccole e maligne palle di sudiciume e pus e traggono enorme piacere dalla loro parte nel Carnevale del Caos, non solo come musicisti ma anche come giullari e attori comici. I Nurglini spesso si mostrano amici dei bambini di ogni villaggio che





visitano, rivelando la loro rivoltante identità alle loro vittime terrorizzate solo nell'ultimo atto del "Grande Spettacolo di Nurgle".

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	3	0	3	2	1	3	1	10

Armi/Armature: Nessuna. I Nurglini non usano armi e non indossano armature.

REGOLE SPECIALI

Nube di Mosche: I Nurglini sono circondati da una nube di mosche, che ronzano attorno a loro e ai loro nemici. Non hanno alcun effetto sui Nurglini ma distruggono i nemici ronzando negli occhi, nelle narici e nella bocca. L'avversario di un Nurglino, in corpo a corpo, ha una penalità di -1 al tiro per colpire su tutti gli attacchi.

Sciame: Puoi evocare quanti Nurglini vuoi (cioè puoi avere più di cinque Nurglini in un gruppo di Truppa).

Demoniaci: I Nurglini sono Demoni del Signore delle Malattie, Nurgle, e non sono costituiti da carne ed ossa, ma dalle eterne e immutabili forze del Caos. Perciò non guadagnano mai Esperienza.

Immuni al Veleno: I Nurglini sono l'incarnazione Demoniacca della malattia e della pestilenza. Sono totalmente immuni a tutti i veleni e malattie.

Immuni alla Psicologia: I Nurglini sono Demoni e non conoscono il concetto di paura. Superano automaticamente qualsiasi test basato sulla Disciplina che sono costretti a fare.

Aura Demoniacca: A causa della natura magica e intangibile dei Demoni i Nurglini hanno uno speciale Tiro Armatura di 5+. Viene modificato dalla Forza dell'attacco come di consueto ed è completamente negato da armi magiche e incantesimi. Inoltre gli attacchi dei Nurglini sono considerati magici.

Instabilità Demoniacca: I Nurglini sono tenuti nel mondo dalla Magia Oscura che è molto mutevole e instabile. Se un Nurglino è messo fuori combattimento viene bandito ed effettivamente distrutto con un risultato di 1-3 tirando un D6 (non tirare per le ferite). Inoltre, se una banda va in rotta ogni Nurglino della banda deve fare immediatamente un test di Disciplina. Se questo test viene fallito, il Nurglino conta come distrutto.

Attori

25 Corone

Gli Attori sono i folli e devoti seguaci di Nurgle, il Signore del Disfacimento. Hanno abbracciato completamente la filosofia del grande Signore del Disfacimento, il sentiero della dannazione è la strada che hanno scelto. Molti Attori sono infetti con rivoltanti malattie e alcuni hanno già cominciato a decomporsi. Le loro facce sono coperte di verruche, pustole e altri doni minori del loro signore.

Nel Carnevale, gli Attori svolgono tutti i ruoli minori: comparse, tecnici di scena, marionettisti, ecc.

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

Armi/Armature: Gli Attori possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento del Carnevale del Caos.

0-1 Carro della Piaga

120 Corone

Il Carro della Piaga è l'incarnazione di Nurgle e il cuore del Carnevale del Caos. Decorato dai colorati e sgargianti ornamenti delle carrozze degli attori erranti, il Carro cattura facilmente gli occhi degli ottusi e miti contadini dei villaggi. Comunque, il telone è rovinato e marcio, l'intelaiatura scheggiata e inclinata, le parti metalliche butterate e arrugginite e i destrieri sono in decomposizione. Pochi mortali hanno visto l'interno di uno di questi sinistri veicoli perché è permesso entrarvi solo al Capocirco e ai suoi servi Demoniaci. Si dice che questi fatiscenti carrozzoni contengano un pentacolo imbrattato di rune oscure dall'incredibile potere che creano un portale con i reami del Caos e la dimora dello stesso grande Nurgle.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Carro	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Ruota	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Cavallo	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Guardiano	-	3	-	3	3	-	3	1	-

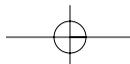
Armi/Armature: Nessuna. Il Guardiano del Carro della Piaga non usa e non ha bisogno di armi ma non subisce la penalità per combattere disarmati. Perciò non può usare armi e non può indossare armature.

REGOLE SPECIALI

Carro della Piaga: La natura Demoniacca del Carro della Piaga infonde vigore sia nei Demoni che nei mortali del Carnevale del Caos. Il numero massimo di guerrieri permessi nella banda è aumentato di +2.

Inoltre, l'Instabilità Demoniacca dei Demoni della banda è leggermente bilanciata. Gli Untori e i Nurglini possono ritirare il test di Disciplina per l'Instabilità e possono aggiungere un +1 al loro test per le Ferite se vengono messi fuori combattimento.

Guardiano: Il Guardiano fa parte del Carro della Piaga. Infatti, molto spesso è fisicamente legato al carro con qualche orrendo miscuglio di carne e legno. Perciò egli non può mai scendere dal carro o lasciarlo in qualsiasi circostanza. Inoltre, dato che è parte del Carro non può essere ferito a meno che il Carro non sia distrutto, nel qual caso anche lui muore. Il Guardiano è considerato una creatura



Demoniaca e non guadagna mai Esperienza. Gli attacchi del Guardiano causano la Putrefazione di Nurgle (vedi sotto).

Immune alla Psicologia: Il Carro della Piaga e il Guardiano sono considerati Demoniaci e non conoscono il concetto di paura. Il Carro della Piaga supera automaticamente ogni test di Disciplina che è costretto a fare.



Rituali di Nurgle

Il Capocirco usa i rituali di Nurgle per alterare e corrompere la natura, infliggendo orribili malattie, delle quali non si conosce la cura. Tira un D6.

D6 Risultato

- 1 Vigore Demoniaco** **Difficoltà 8**
Il Capocirco infonde nei suoi tirapiedi demoniaci poteri soprannaturali.
 Qualsiasi Untore o Nurgolino entro 8" dal Capocirco aumenta la sua Aura Demoniacca, il suo tiro salvezza passa da 5+ a 4+ fino all'inizio del suo prossimo turno.
- 2 Bubboni** **Difficoltà 7**
Il Capocirco concede il dono di bubboni pieni di pus ai suoi nemici.
 Questo incantesimo ha una gittata di 8" e colpisce un singolo guerriero nemico. Il guerriero deve superare un test di Resistenza o perdere una Ferita. Non è concesso alcun tiro Armatura.
- 3 Fetore di Nurgle** **Difficoltà 8**
Dal Capocirco fuoriesce un'orribile, fetida foschia che soffoca i suoi nemici.
 Questo incantesimo ha una gittata di 6" ed interessa tutte le creature viventi, amiche o nemiche. Ogni guerriero entro la gittata deve superare un test di Resistenza o perdere un Attacco fino al suo prossimo turno.
- 4 Pestilenza** **Difficoltà 10**
Il Capocirco infligge orribili malattie sui miscredenti.
 Tutti i modelli nemici entro 12" dal Capocirco subiscono un colpo a Fo3. Non è concesso alcun tiro Armatura.
- 5 Pelle a Scaglie** **Difficoltà 8**
La pelle del Capocirco diventa dura e coriacea come quella del suo dio protettore.
 Il Capocirco ha un tiro armatura di 2+ che sostituisce qualsiasi normale tiro Armatura. La Pelle a Scaglie dura fino all'inizio della sua prossima fase di Tiro.
- 6 Putrefazione di Nurgle** **Difficoltà 9**
Il Capocirco concede la benedizione del Dio della Peste ai suoi nemici.
 Tutti i modelli nemici a contatto di basetta con il Capocirco devono immediatamente fare un test di Resistenza o contrarranno la Putrefazione di Nurgle (vedi sotto).



Benedizioni di Nurgle

Quelli che adorano il fetido altare del Signore del Disfacimento sono colpiti da terribili malattie e corruzioni, note come Benedizioni di Nurgle.

Le Benedizioni di Nurgle possono essere comprate per i Corrotti solo quando vengono reclutati; non puoi comprare nuove Benedizioni per un modello dopo il reclutamento. Qualsiasi Corrotto può avere una o più Benedizioni. La prima Benedizione è comprata al prezzo indicato, ma la seconda e le Benedizioni successive costano il doppio.

Flusso Corrotto

Il Corrotto può emettere un grottesco flusso di larve, interiora e sporcizia. Questo è considerato come un attacco a distanza con una gittata di 6" ed è risolto a Forza 3 senza tiro Armatura.

Costo: 25 co

Putrefazione di Nurgle

Il Corrotto è infetto da una mortale pestilenza del suo signore: la Putrefazione di Nurgle. Inoltre, il Corrotto è immune a tutti i veleni. La Putrefazione di Nurgle è una mortale malattia contagiosa per la quale non c'è cura conosciuta. Questa virulenta malattia può essere passata nel combattimento corpo a corpo. Se il Corrotto ferisce un modello nemico con un 6 con un qualsiasi suo attacco in corpo a corpo, il modello ferito contrarrà la Putrefazione (nota: la Putrefazione di Nurgle affligge solo i viventi, quindi Nonmorti, Demoni e Posseduti ne sono immuni). Una volta che un guerriero ha contratto la Putrefazione, annotalo nella lista della banda. Invece di uccidere la vittima immediatamente, alla Putrefazione occorre un certo tempo per agire. D'ora in poi, prima dell'inizio di ogni battaglia, il guerriero deve superare un test di Resistenza. Se lo supera, la sua costituzione è riuscita ad evitare gli effetti della Putrefazione. Se lo fallisce, il guerriero perde un punto di Resistenza permanentemente (se raggiunge zero, soccombe alla Putrefazione e muore; rimuovilo dalla lista). Inoltre, se ottiene 6 nel test di Resistenza ha passato senza volere la Putrefazione a un altro membro della banda (assegna a caso ad un membro della banda e annotalo nella lista).

Costo: 50 co

Nube di Mosche

Il Corrotto è circondato da una nube di mosche, che ronzano intorno a lui e all'avversario con cui combatte. Non ha effetto sul Corrotto, ma distrae i nemici ronzandogli negli occhi, nelle narici e nella bocca. L'avversario del Corrotto, in corpo a corpo, ha una penalità di -1 al tiro per colpire su tutti gli attacchi.

Costo: 25 co

Gonfio di Sporcizia

Il Corrotto è un enorme massa disgustosa di malate e flaccide pieghe. Ottiene +1 Ferite e +1 in Resistenza, ma il suo Movimento si riduce di -1.

Costo: 40 co

Marchio di Nurgle

Il Corrotto è marchiato con il grande simbolo di Nurgle, le tre sfere, che trasuda fetido pus continuamente. Ottiene +1 Ferite ed è immune a qualsiasi veleno.

Costo: 35 co

Ripugnante

Il Corrotto è disgustoso alla vista, dato che la sua carne pende a brandelli dal suo corpo e le sue interiora sono marce ed esposte. Causa *Paura*.

Costo: 40 co



Razziatori Uominibestia

Wilhelm scosse la testa scostando una volta ancora, la ciocca di capelli bagnati dagli occhi. I piedi gli dolevano, le dita erano umide e fredde, inzuppate dal fango della strada; era ad un passo dal crollare. Nella mano sinistra reggeva le redini del cocciuto mulo da soma, che trainava da una settimana. Un passo dopo l'altro, arrancava lungo la strada dietro il resto del gruppo, troppo stanco, bagnato e talmente annoiato da non evitare più persino le pozzanghere più grandi. Tutto questo era lontano mille miglia da quello che avrebbe pensato di fare. Aveva lasciato casa pieno di eccitazione, immaginando le avventure che avrebbe avuto lungo la strada, le ricchezze che avrebbe trovato a Mordbeim e le imprese che avrebbe compiuto. Mai si sarebbe sognato di camminare per una settimana sotto la pioggia, guidando verso un posto che sembrava non raggiungere mai, uno stupido mulo intento a fargli sembrare la sua vita una miseria.

Domandandosi se non avesse fatto un terribile errore nell'unirsi alla piccola banda di guerrieri del Reikland, Wilhelm lanciò uno sguardo al resto del gruppo. Pieter, il leader della piccola banda, cavalcava in sella ad un poderoso destriero da guerra in testa al gruppo. Il destriero era sembrato così imponente e nobile quando era apparso nel villaggio, ma ora appariva solo come una stanca, bagnata e miserabile creatura. Nonostante tutto, Pieter teneva alta la sua nobile testa, ignorando quel tempo pazzo come se lui ne fosse al di sopra. Al suo fianco camminava l'imponente guerriero Brock, la sua enorme spada a due mani fissata attorno alle spalle taurine. Come aveva riso il grande veterano quando, la notte scorsa, Wilhelm aveva provato a sollevare la titanica arma.

Dietro i due temprati guerrieri c'era il carro dove viaggiavano altri cinque veterani, protetti dalle intemperie, in qualche modo, da un consueto telone di pelle. Il carro era trainato da un paio di cavalli le cui teste dondolavano stancamente, mentre marciavano attraverso il denso fango.

Le ruote del carro incidevano lunghi solchi sulla strada, e Wilhelm inciampò improvvisamente in uno di questi. Una presa forte l'afferrò, prendendolo per le spalle e facendolo restare in piedi.

"Forza ragazzo. Presto ci fermeremo". Disse una voce profonda, da dietro le sue spalle.

Wilhelm accennò i suoi ringraziamenti al severo guerriero Mikbel, imbarazzato dall'aver mostrato la sua debolezza di fronte all'alto Reiklander.

Il mulo che Wilhelm stava guidando nitrì improvvisamente, tirando la testa da un lato e quasi slogando la spalla di Wilhelm.

"Ehi, Attento!" gridò. Ne aveva avuto a sufficienza

del cattivo carattere dell'animale.

"Alle armi!"

L'urlo tagliò i pensieri di Wilhelm. Guardò i cavalli che trainavano il carro nitrire dalla paura, mentre un guerriero tentava disperatamente di tenerli a bada. L'improvviso sparo di una pistola tagliò l'aria, e Wilhelm vide Pieter aggirare il proprio cavallo, il fumo si alzava dalla sua arma. Il nobile capo della banda estrasse velocemente una seconda pistola e sparò ad un nemico che Wilhelm non riusciva ancora a vedere.

Il mulo improvvisamente strattonò nuovamente le redini attorcigliate attorno alla mano di Wilhelm, ed egli fu sbalzato da terra. Appena si fu rialzato, riuscì a scorgere il nemico. Un oscura pelosa sagoma sbucata dal terreno ai piedi della strada, si stava lanciando contro di lui con un passo innaturale, inumano. La creatura aveva una testa bestiale, caprina, completa di un'impressionante paio di corna ricurve, e nella mano teneva una massiccia ed arrugginita ascia. I suoi occhi erano selvaggi, come quelli di un toro infuriato e la sua bocca spalancata lasciava esposta un'ingiallita dentatura a zanne. Il suo primo pensiero fu che si trattava di una semplice maschera, una subdola e terrificante maschera, ma un istante dopo si rese conto che non era così. Questo era uno dei temuti Uominibestia del profondo della foresta, una creatura di cui egli aveva solo sentito parlare nelle favole narrate attorno ai fuochi da campo, dai vecchi veterani.

Rialzandosi in piedi, Wilhelm estrasse la sua spada corta, alzandola appena in tempo per bloccare l'attacco dell'Uomobestia, un selvaggio colpo proveniente da sopra la sua testa. La forza dell'impatto fece accasciare, Wilhelm, sulle ginocchia, e capì che il colpo successivo avrebbe segnato la sua fine. Il colpo non arrivò mai, un pesante fendente di spada mozzò improvvisamente il collo della creatura, facendo spruzzare una fontana di sangue rosso scuro. Wilhelm fu rialzato dall'alto guerriero Mikbel, che poi balzò in avanti per aiutare gli altri Reiklander man mano che ulteriori Uominibestia sbucavano fuori dai loro ripari. L'aria era piena di urla, ruggiti bestiali, grugniti e nitrimenti di terrore dei cavalli.

Scattando a correre, Wilhelm riuscì a fare solo tre passi prima che un grosso peso lo colpisse alle spalle, facendolo cadere nel fango ancora una volta, urlante dalla paura. Mezzo girato riuscì a vedere le fauci spalancate di un massiccio e gigantesco mastino tutto pelo e muscoli brutali, che lo aveva scelto come sua preda. Urlando dalla paura, Wilhelm affondò, mentre gli si avvicinava, la sua spada corta nel poderoso torace della bestia, scostando la propria testa



dalla paurosa creatura. Estraendo la spada, lo colpì ancora, spinse poi lontano da se il pesante corpo che si contorceva nella morte.

Rialzandosi, vide cadere il cavallo di Pieter, spinto a terra da un paio di malefici Uominibestia. Pieter saltò dal cavallo cadente e rotolò dolcemente mentre atterrava, la coppia di pistole prontamente sostituita da uno stocco e da un pugnale. Il carro fu improvvisamente rovesciato su un lato, scalzando bagagli e uomini, quando un'imponente sagoma sbucò dagli alberi impattando sulla pesante carrozza. Alto più di nove piedi, il Minotauro sbuffò dagli orifizi del naso, scrutando la carneficina.

Sotto shock dal terrore, Wilhelm guardò gli Uominibestia più piccoli balzare nel massacro e affettare i Reiklanders mentre tentavano di rialzarsi. L'immenso Minotauro balzò sul cavallo accasciato di Pieter, con le fauci che scattavano sul collo del destriero. L'imponente guerriero Brock apparve, brandendo il suo imponente spadone in un fluido arco. Il colpo affondò profondamente nella massiccia spalla dell'incurvato Minotauro, il colpo avrebbe tagliato in due un uomo. La bestia si alzò soltanto dal suo pasto, sangue ed interiora colavano dal suo volto, e menò colpi alla cieca con la sua grande arma simile ad una mannaia. Il colpo impattò sul collo di Brock, recidendo quasi la testa dalle spalle. Wilhelm pietrificato, rimase piantato sul posto.

Una creatura balzò sul carro rovesciato. Era un orrendo mix fra un Uomobestia e quello che sembrava essere un massiccio bue, la parte superiore da Uomobestia era dove avrebbe dovuto esserci la testa e il collo di un cavallo. La sua faccia era contorta in un ringhio, densi filamenti di bava penzolavano dalle sue labbra. I suoi occhi scintillanti improvvisamente notarono la presenza di Wilhelm e con un ruggito, si lanciò al galoppo.

Wilhelm corse. Svoltò dalla strada tuffandosi tra gli alberi, incespicando e cadendo su un ammasso di ceppi in decomposizione. Seppa allora che non avrebbe mai raggiunto Mordbeim, che non avrebbe mai dovuto lasciare casa. Il suo respiro si fece affannoso mentre barcollava nella boscaglia, rami e fronde che gli sferzavano il volto. Azzardò uno sguardo alle sue spalle e vide un'orrenda creatura urlare mentre lo raggiungeva.

Una lancia uncinata era stretta tra le sue mani ed egli la spinse in avanti mentre raggiungeva la sua preda.

La lancia affondò profondamente nella schiena del ragazzo, che cadde istantaneamente, la spina dorsale spezzata. Il Centigor si fermò un momento, estrasse una fiasca dalla cintura. Ondeggiò leggermente mentre sorseggiava profondamente, noncurante della birra che gli scorreva sul viso e sul pelo. Poi si voltò lanciandosi nuovamente verso la strada. Non voleva certo perdersi la fine del massacro.

Una volta finito quello sarebbe iniziata la festa...



Bande di Uominibestia

Gli Uominibestia sono creature brutali, innaturali e selvagge che vivono nel profondo della foresta. Chiunque viaggi attraverso le lande selvagge, corre il rischio di essere attaccato da questi imprevedibili razziatori. Molti di quelli che abitano nelle foreste attorno ai confini di Mordheim dicono che queste perfide creature del Caos sono più numerose degli stessi umani, queste affermazioni sono impossibili da confermare, poiché gli Uominibestia non costruiscono città e non hanno una benché minima forma di struttura sociale. L'ordine e l'organizzazione sono concetti a loro alieni e che odiano, vagano dove desiderano razziano ed uccidendo per ottenere ciò che vogliono o di cui necessitano. Con piacere si rivoltano gli uni contro gli altri, prendendo i loro simili più deboli come prede per divertirsi o come cibo.

Gli Uominibestia si uniscono spontaneamente in bande itineranti, sebbene non si sappia se lo facciano consciamente o istintivamente. Una piccola banda è capace di muovere velocemente e di nascosto attraverso le terre selvagge e può coprire centinaia di miglia ogni stagione mentre vaga dove vuole. Sono guidati dal più forte e il più feroce della loro specie, e se qualcuno nel branco avverte dei segnali di debolezza nel loro leader, gli si rivoltano contro in una brutale sfida per la supremazia, che può concludersi solo con uno dei due sfidanti morto e divorato dal vincitore. Letteralmente migliaia di queste piccole bande infestano le foreste del Vecchio Mondo, predando i viaggiatori e le fattorie.

Una banda di Uominibestia attacca senza preavviso, ed i paesani, mercanti e viaggiatori vivono nella paura continua di imboscate da parte di questi abitanti delle foreste. Provano a prepararsi per questi eventi e spesso chiedono disperatamente ai nobili di liberare le foreste, tramite l'intervento delle truppe provinciali.

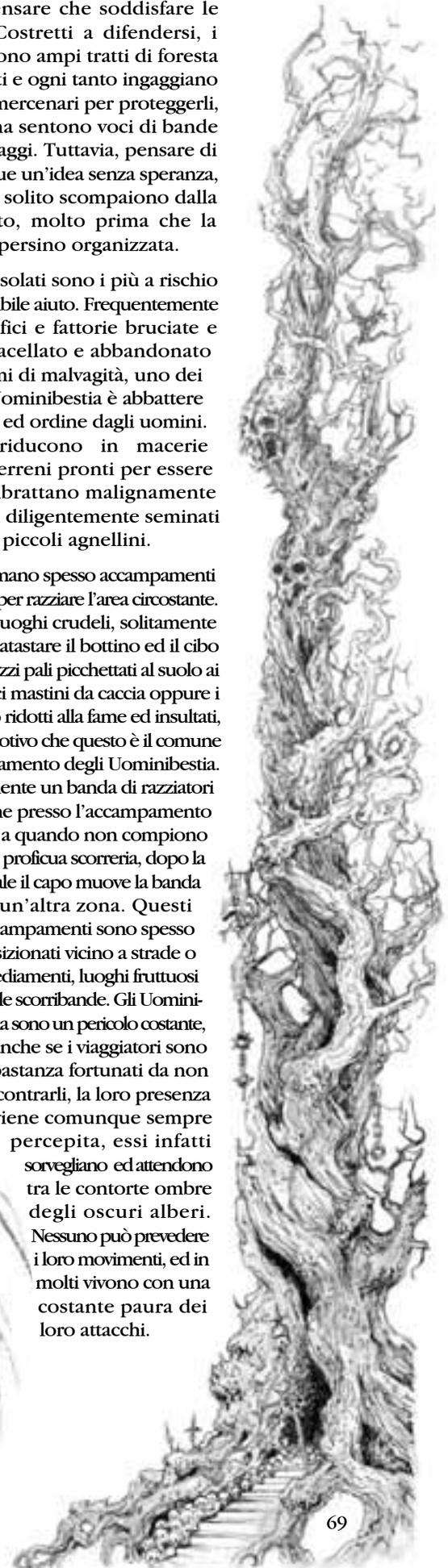


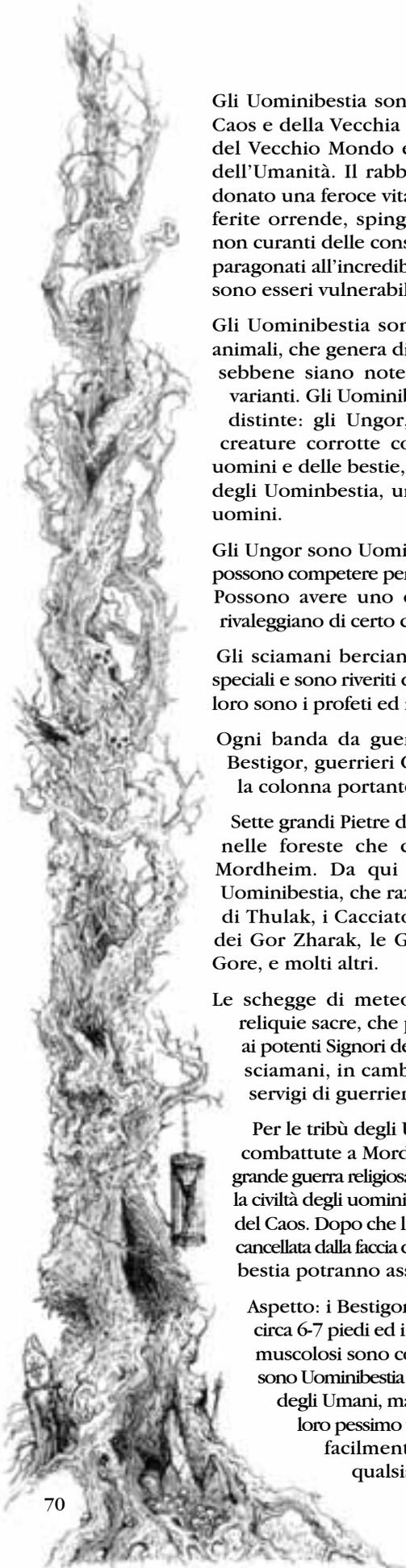
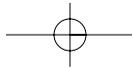
Comunque in questi tempi di confusione, i nobili hanno ben altro a cui pensare che soddisfare le richieste dei ceti bassi. Costretti a difendersi, i terrorizzati paesani abbattano ampi tratti di foresta attorno ai loro insediamenti e ogni tanto ingaggiano anche i servizi di guerrieri mercenari per proteggerli, barricandosi in casa appena sentono voci di bande di razziatori vagare nei paraggi. Tuttavia, pensare di ripulire la foresta è comunque un'idea senza speranza, poiché gli Uominibestia di solito scompaiono dalla zona in cui hanno colpito, molto prima che la rappresaglia possa essere persino organizzata.

Le fattorie ed i villaggi più isolati sono i più a rischio essendo lontani da ogni possibile aiuto. Frequentemente i viaggiatori scoprono edifici e fattorie bruciate e rase al suolo, bestiame macellato e abbandonato dov'è stato abbattuto. Colmi di malvagità, uno dei passatempi preferiti dagli Uominibestia è abbattere gli edifici costruiti con cura ed ordine dagli uomini. Abbattono le siepi e riducono in macerie le costruzioni, lasciando terreni pronti per essere riannessi dalla foresta. Imbrattano malignamente e fanno appassire i raccolti diligentemente seminati e si divertono a gozzare i piccoli agnellini.

Le bande di Uominibestia formano spesso accampamenti temporanei, dai quali partono per razzare l'area circostante. Questi accampamenti sono luoghi crudeli, solitamente poco più che punti dove accatastare il bottino ed il cibo rubato. Possono includere grezzi pali picchettati al suolo ai quali vengono legati i massicci mastini da caccia oppure i prigionieri, entrambi vengono ridotti alla fame ed insultati, per il solo motivo che questo è il comune comportamento degli Uominibestia.

Solitamente un banda di razziatori rimane presso l'accampamento fino a quando non compiono una proficua scorreria, dopo la quale il capo muove la banda in un'altra zona. Questi accampamenti sono spesso posizionati vicino a strade o insediamenti, luoghi fruttuosi per le scorribande. Gli Uominibestia sono un pericolo costante, ed anche se i viaggiatori sono abbastanza fortunati da non incontrarli, la loro presenza viene comunque sempre percepita, essi infatti sorvegliano ed attendono tra le contorte ombre degli oscuri alberi. Nessuno può prevedere i loro movimenti, ed in molti vivono con una costante paura dei loro attacchi.





Gli Uominibestia sono creature brutali, i figli del Caos e della Vecchia Notte. Vagano per le foreste del Vecchio Mondo e sono tra i peggiori nemici dell'Umanità. Il rabbioso potere del Caos gli ha donato una feroce vitalità che gli fa ignorare anche ferite orrende, spingendoli a continuare la lotta non curanti delle conseguenze. Persino gli orchi se paragonati all'incredibile vitalità degli Uominibestia sono esseri vulnerabili ai danni.

Gli Uominibestia sono un incrocio tra uomini e animali, che genera di solito teste cornute caprine, sebbene siano note esistere anche molte altre varianti. Gli Uominibestia sono divisi in due razze distinte: gli Ungor, che sono i più numerosi, creature corrotte con le peggiori qualità degli uomini e delle bestie, ed i Bestigor la razza gigante degli Uominibestia, un mix tra potenti animali ed uomini.

Gli Ungor sono Uominibestia più piccoli, che non possono competere per forza e potenza con i Bestigor. Possono avere uno o più corni, ma questi non rivaleggiano di certo con quelli caprini dei Bestigor.

Gli sciamani bercianti sono Uominibestia molto speciali e sono riveriti da tutti i loro simili, poiché per loro sono i profeti ed i servitori dei Poteri del Caos.

Ogni banda da guerra include un mix di Bestigor, guerrieri Gor ed Ungor che sono la colonna portante di ogni tribù.

Sette grandi Pietre del Branco sono nascoste nelle foreste che circondano la città di Mordheim. Da qui arrivano le bande di Uominibestia, che razziano la città: il Branco di Thulak, i Cacciatori di Teste del signore dei Gor Zharak, le Grandi Corna di Krazak Gore, e molti altri.

Le schegge di meteorite sono considerate reliquie sacre, che possono essere vendute ai potenti Signori delle Bestie ed ai reverendi sciamani, in cambio di nuove armi e dei servigi di guerrieri.

Per le tribù degli Uominibestia le battaglie combattute a Mordheim sono parte di una grande guerra religiosa, uno sforzo per abbattere la civiltà degli uomini che offendono le divinità del Caos. Dopo che l'infezione dell'Uomo sarà cancellata dalla faccia della terra allora gli Uominibestia potranno assurgere al loro posto.

Aspetto: i Bestigor Uominibestia sono alti circa 6-7 piedi ed i loro corpi pesantemente muscolosi sono coperti di pelo. Gli Ungor sono Uominibestia più piccoli, non più grandi degli Umani, ma i loro corpi robusti ed il loro pessimo temperamento li rendono facilmente una ardua sfida per qualsiasi guerriero Umano.

Gli Uominibestia indossano ben poche vesti, ma spesso si ricoprono delle pelli dei loro rivali sconfitti. Di solito portano i teschi dei loro nemici sconfitti perché ritenuti dei portafortuna. Sebbene la maggior parte degli Uominibestia siano di carnagione e pelo bruno, si ha notizia di Uominibestia di pelo nero o perfino albino.

Gli Uominibestia indossano pesanti bracciali e collari che utilizzano sia come decorazioni che come armature.

Escludendo le clave primitive e gli scudi di legno, gli Uominibestia costruiscono ben poche armi. Non è nella natura degli dei del Caos creare, ma solo distruggere.

Sceita dei guerrieri

Una banda di Uominibestia deve includere un minimo di tre modelli. Puoi spendere 500 corone d'oro per reclutare la tua banda iniziale. Il numero massimo di guerrieri in una banda è 15, sebbene alcuni edifici nell'accampamento degli Uominibestia possano farne aumentare il numero.

Capotribù: Ogni banda deve avere un Capitano: né di più né di meno!

Sciamano: La tua banda può includere un singolo Sciamano Uomobestia.

Bestigor: La tua banda può includere fino a due Bestigor.

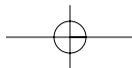


Tabella Delle Abilita' Degli Uomini Bestia

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciale
Capotribù	✓			✓	✓	✓
Sciamano	✓				✓	✓
Bestigor	✓			✓		✓
Centigor	✓			✓		✓

Lista D'Equipaggiamento Degli Uomini Bestia

Le seguenti liste sono usate da una banda di Uomini Bestia per prendere le loro armi:

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEGLI UOMINI BESTIA

Armi da Corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Ascia da Guerra	5 co
Spada	10 co
Arma a Due Mani	15 co
Alabarda	10 co

Armi da Tiro

Nessuna

Armature

Armatura Leggera	20 co
Armatura Pesante	50 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEGLI UNGOR

Armi da Corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Ascia da Guerra	5 co
Lancia	10 co

Armi da Tiro



Nessuna

Armature

Scudo	5 co
-------------	------

Centigor: La tua banda può includere un solo Centigor.

Gor: La tua banda può includere fino a 5 Gor.

Ungor: La tua banda può includere un qualsiasi numero di Ungor.

Minotauro: La tua banda può includere un solo Minotauro.

Mastini da Guerra del Caos: La tua banda può includere fino a 5 Mastini da Guerra del Caos.

Esperienza Iniziale

Capotribù inizia con Esperienza 20.

Uomo Bestia Sciamano inizia con Esperienza 11.

I **Bestigor** iniziano con Esperienza 8.

I **Centigor** iniziano con Esperienza 8.

Tutta la **Truppa** inizia con Esperienza 0.

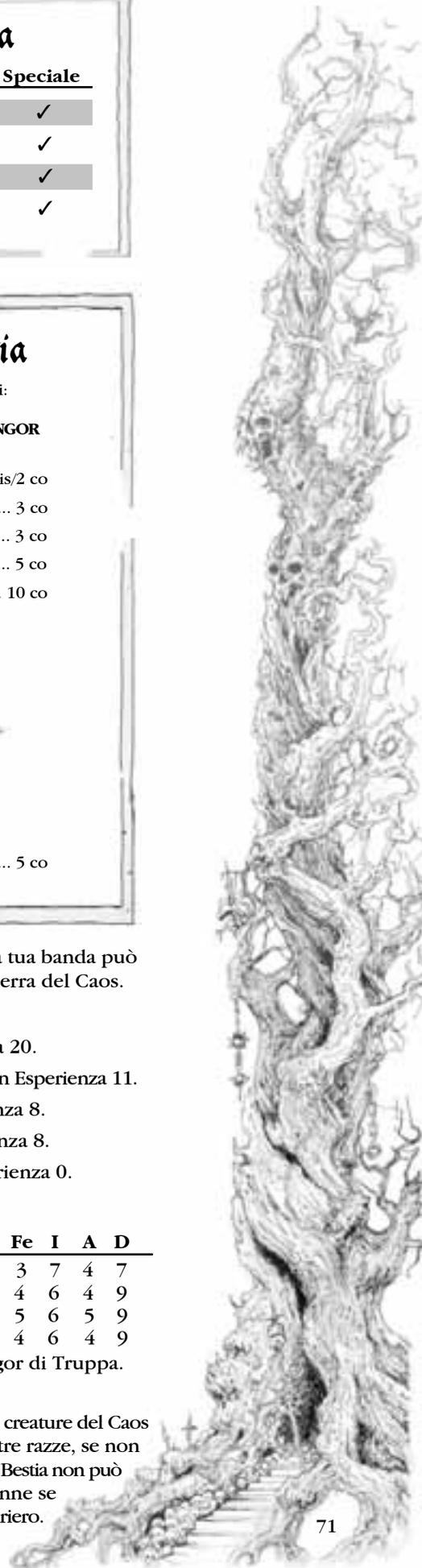
Caratteristiche Massime

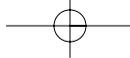
Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Ungor	6	6	6	4	4	3	7	4	7
Centigor	9	7	6	4	5	4	6	4	9
Minotauro	6	6	5	5	5	5	6	5	9
Altri*	5	7	6	4	5	4	6	4	9

*Tutti gli Eroi non-Centigor e i gor di Truppa.

Animali

Gli Uomini Bestia sono spaventose creature del Caos che non hanno rapporti con le altre razze, se non combattendo. Una banda di Uomini Bestia non può assoldare alcun Avventuriero, tranne se specificato nelle regole dell'Avventuriero.





Eroi



1 Capotribù

65 Corone

I Capotribù hanno acquisito la loro posizione con la pura brutalità. Un Capotribù conduce gli Uomini Bestia a Mordheim, per raccogliere le Pietre del Caos, per la sua Pietra del Branco.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	5	4	3	4	4	1	4	1	7

Armi/Armature: I Capotribù possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista d'equipaggiamento degli Uomini Bestia.

REGOLE SPECIALI

Comandante: Qualunque guerriero entro 6" dal Capotribù può usare il suo valore di Disciplina quando deve effettuare un test di Disciplina.

0:1 Sciamano

45 Corone

Gli Sciamani sono profeti degli Dei Oscuri, e i più rispettati fra tutti gli Uomini Bestia.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	5	4	3	3	4	1	3	1	6

Armi/Armature: Gli Sciamani possono essere equipaggiati con armi scelte lista d'equipaggiamento degli Uomini Bestia, ma non possono mai indossare armature.

REGOLE SPECIALI

Mago: Uno Sciamano è un Mago e può usare i Rituali del Caos, come descritto nella sezione Magia.

0:2 Bestigor

45 Corone

I Bestigor sono i più grandi tipi di Uomini Bestia, i grandi guerrieri con corna della banda di Uomini Bestia. Sono enormi creature con una inumana resistenza al dolore.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	5	4	3	4	4	1	3	1	7

Armi/Armature: I Bestigor possono essere equipaggiati con le armi scelte dalla lista d'equipaggiamento degli Uomini Bestia.

0:1 Centigor

80 Corone

Un Centigor è un inquietante incrocio tra un cavallo o un toro e un Uomo Bestia. L'essere un quadrupede gli conferisce una grande forza e velocità mentre il loro torso umanoide gli

permette di usare le armi. Queste bestiecentauri sono potenti creature ma non sono particolarmente agili e abili.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	8	4	3	4	4	1	2	1(2)	7

Armi/Armature: I Centigor possono essere armati con armi e armature scelte dalla lista d'equipaggiamento dei Gor.

REGOLE SPECIALI

Ubbriachi: I Centigor sono inclini a bere grandi quantità di birre nocive e, vini ed alcolici, saccheggiate prima della battaglia, fino a ridursi in uno stato di furia da ubriachezza. Tira 1D6 all'inizio di ogni turno, Con 1, devono effettuare un test di *Stupidità* per quel turno. Con 2-5 non succede niente e con un tiro di 6 divengono soggetti alla *Furia* per quel turno. Quando sono soggetti alla *Stupidità* o alla *Furia* sono immuni a tutte le altre forme di psicologia.

Vivono nei Boschi: I Centigor sono creature delle oscure, profonde foreste. Non soffrono di penalità al movimento, muovendo attraverso aree boschive.



Truppa (Organizzata in gruppi da 1-5)

Calpestare: Così come fanno con le armi, i Centigor usano i loro zoccoli e la loro solida corporatura per schiacciare i loro nemici. Questo conta come un attacco addizionale, che non beneficia dei bonus o penalità delle armi...

Ungor

25 Corone

Gli Ungor sono i più numerosi Uomini Bestia. Sono piccole, maligne creature, ma pericolosi in gran numero.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	5	3	3	3	3	1	3	1	6

Armi/Armature: Gli Ungor possono essere armati con armi e armature scelte dalla lista d'equipaggiamento degli Ungor.



REGOLE SPECIALI

Più in Basso del Basso: Gli Ungor sono sul più basso scalino della società degli Uomini Bestia e quindi anche acquistando Esperienza, non potranno mai assumere una posizione autoritaria. Se un Ungor tira "Quel ragazzo ha talento", deve essere ripetuto il tiro.

0-5 Gor

35 Corone

I Gor sono numerosi quasi quanto gli Ungor ma sono più grossi e più brutali...

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	5	4	3	3	4	1	3	1	6

Armi/Armature: I Gor possono essere armati con armi e armature scelte dalla lista d'equipaggiamento degli Uomini Bestia.

Mastini da Guerra del Caos

15 Corone

I Mastini del Caos sono creature enormi, simili a mastini, in combattimento sono incredibilmente pericolosi.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	7	4	0	4	3	1	3	1	5

Armi/Armature: Nessuna! A parte le loro zanne e l'indole aggressiva i Mastini del Caos non hanno armi e possono combattere senza alcuna penalità.



REGOLE SPECIALI

Animali: I Mastini del Caos sono animali e non possono guadagnare l'Esperienza.

0-1 Minotauro

200 Corone

I Minotauri sono giganteschi, Uomini Bestia con la testa da toro. Spaventosi e potenti, qualunque Capo Uomo Bestia proverà a reclutare un Minotauro nella sua banda se possibile.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	6	4	3	4	4	3	4	3	8

Armi/Armature: I Minotauri possono essere armati con armi e armature scelte dalla lista d'equipaggiamento degli Uomini Bestia.

REGOLE SPECIALI

Paura: I Minotauri sono enormi, questi mostri muggiscono e causano *Paura*. Vedi la sezione Psicologia per i dettagli.

Sete di Sangue: Se un Minotauro mette tutti i suoi nemici fuori combattimento in corpo a corpo, diventa *Furioso* con un tiro di 4+ su un D6.

Animale: Un Minotauro è più bestiale dei suoi fratelli Uomini Bestia e, sebbene possa aumentare l'Esperienza, non potrà mai diventare un Eroe.

Bersaglio Grande: I Minotauri sono Bersagli Grandi come definito nelle regole del Tiro.



Abilità Speciali Degli Uomini Bestia

Manto Ispido

Il manto estremamente ispido dell'uomobestia funge da armatura, deflette i colpi di spada e lo protegge dalle ferite. Il modello guadagna un tiro armatura di 6+ che può essere combinato con altre armature come al solito.

Mutante

L'Uomo Bestia può acquistare una mutazione. Vedi la sezione Mutanti nelle regole speciali.

Senza Paura

Immune ai test di *paura*, *terrore* e *Tutto Solo*.

Grandi Corna

L'Uomo Bestia ha corna potenti, e può fare un Attacco addizionale con la sua Forza base nel turno in cui carica.

Ruggito del Capo

Solo il Capotribù può avere questa abilità. Può ritirare qualunque test di Rotta fallito.

Misanthropo

Sarà affetto dalle regole sull'*Odio* quando combatte contro una qualunque banda di Umani.



MORDHEIM

Avventurieri

Questa sezione descrive nuovi Avventurieri, dedicati alle ambientazioni selvagge de l'Impero in Fiamme. Questi nuovi personaggi seguono le regole generali per il reclutamento ed il mantenimento degli Avventurieri, descritte a pagina 147 del libro delle regole di Mordheim.

Il Diavolo del Drakwald

Il buio della foresta era come un sudario di morte nello strisciante silenzio del Drakwald. Il vuoto della foresta racchiudeva la promessa di oscure fantasie, torture brutali e degenerati atti di inumana lussuria. Rari si udivano i richiami degli uccelli, o si vedevano raggi di sole riusciti a penetrare, perfino nella brezza si manteneva il fetore del sangue. Un uomo, invero, dovrebbe essere folle per percorrere questo sentiero nell'oscurità, ed attraversare tale territorio di guerra, senza una scorta armata o almeno una guida. Nonostante questo una figura vagava fra i sentieri della boscaglia, tra gli arbusti secchi che scricchiolavano rumorosamente sotto i suoi piedi, di fronte a lei le tenebre più oscure, e alle sue spalle gli occhi dei diavoli...

"Carne umana". Boraash, un Uomobestia disumano, ruggì nel fitto del sottobosco. Gorgoth grugnì lì vicino, le sue spalle impressionanti si flessero di fronte alla prospettiva della battaglia, gli occhi si assottigliarono per l'oscura eccitazione. Un terzo, Kornak, si leccò l'abbondante saliva dalle zanne e dal muso, sferzando impazientemente l'aria con corna nodose.

"Circondatelo!"

La foresta stava prendendo corpo; tutto attorno il mondo diventava sempre più distaccato, nulla più che una flebile visione. E ancora il viaggiatore proseguiva, apparentemente ignaro delle creature che lo braccavano.

Boraash si affrettò attraverso le felci nere, passando rapidamente accanto a bassi rami e attraverso la fitta boscaglia. Il resto della sua fetida orda corse in avanti come un'ombra verso la propria preda umana. Boraash sentì la sua pelosa criniera contrarsi per l'eccitazione. Poteva quasi assaporare il sangue che presto avrebbe bevuto.

Una nebbiolina rossa offuscò la vista di Gorgoth. Rami taglienti e aguzzi gli sferzarono il volto ma non lo scoraggiarono, una frenesia si era impossessata della sua anima. Si tuffò in avanti a testa bassa assetato di sangue. Con le zanne scoperte, era pronto a saltare fuori all'aperto e dilaniare la carne della cosa-uomo per poi divorarlo, quando uno spesso, aguzzo paletto, scagliato dal folto della foresta, gli perforò lo stomaco.

L'istinto di Kornak l'aveva avvertito di restare indietro, rimanendo nella scia di Boraash e Gorgoth. I suoi occhi animaleschi si dilatarono quando vide Gorgoth irrigidirsi per aria, una fitta fontana di sangue scaturiva dalla sua schiena come pioggia nera. Boraash si era bloccato, in attesa di attaccare. Kornak lo guardò lentamente, conscio che la loro preda era improvvisamente e bruscamente scomparsa...

Boraash annusò l'aria, le orecchie drizzate, la paura si insinuò in lui alla sinistra vista di Gorgoth, tuttavia non riuscì a trovare traccia dell'odore della cosa-uomo. Voleva banchettare con la carcassa dei suoi fratelli dopo aver dissanguato la cosa-uomo, voleva succhiarne la carne dalle ossa, voleva...

Un lampo grigio-argenteo ed un fischio tra gli alberi bloccarono i pensieri di Boraash. Cadde all'indietro, con una pesante ascia da lancio conficcata in profondità nello spesso cranio e una materia oleosa che colava dal manico.

Kornak grugnì dalla paura quando Boraash cadde ai suoi piedi. Il suo sguardo volò alla forma prona di Gorgoth, la pelliccia intrisa del suo stesso sangue. Quando guardò indietro, una figura si stagliava nella penombra. In principio pensò fosse Boraash, in qualche modo sopravvissuto alla lama dell'ascia. Ma uno dei corni era rotto e l'odore non era quello giusto. Era il viaggiatore. Era tornato indietro.

"Cosa-uomo!", Kornak ruggì in un ululato selvaggio, scagliandosi attraverso i rami e le fronde come se non esistessero. Alzò una rude mazza, macchiata di sangue rappreso, con l'intenzione di spapolare la testa dell'uomo. Ne avrebbe mangiato la materia grigia all'interno. Ma quando Kornak calò il colpo mortale, la cosa-uomo estrasse dal nulla un'ascia affilata. Kornak sentì l'impatto tra la sua mazza ed il duro manico dell'ascia. Ci fu un flash argenteo nell'altra mano della cosa-uomo. Come fuoco, qualcosa colpì a fondo. Kornak sentì sangue caldo scorrergli giù dal fianco e con morenti occhi ferini guardò il viso del suo assassino e si bloccò per il terrore. Perché lì di fronte a lui c'era una cosa ancor più bestiale dei suoi fratelli, occhi che bruciavano di odio animalesco, il corpo avvolto nella pelle dal fetido odore di quelli della sua razza, cosperso di unguenti che bruciarono naso e gola di Kornak. Aveva incontrato un diavolo della foresta, il suo incubo, la sua nemesi.

Vantigan lasciò che il disgustoso corpo della bestiale progenie scivolasse via dalla sua lama come carne andata a male. Poi, senza batter ciglio, mozzò la testa della creatura con un singolo potente colpo. In pochi attimi la privò della carne e altrettanto velocemente la infilzò profondamente su un paletto. Sarebbe stato un altro bel trofeo per la sua rastrelliera. Ma aveva altre prede che ancora fuggivano fra questi boschi. La notte era vicina e questo lo avrebbe portato allo scoperto. Questi uomobestia erano stati attirati ed erano scomparsi facilmente. La malabelva non avrebbe rinunciato altrettanto facilmente...

Il Mito della Malabelva

Una fitta pioggia veniva giù dall'oscuro cielo e fulmini lo attraversavano, mentre un solitario viaggiatore, ferito a morte, si avvicinava barcollando lentamente al villaggio di Högenbath. Gente ospitale, quella del villaggio di Högenbath, accompagnò lo straniero dal guaritore locale, che si prese cura delle sue ferite. Attraverso labbra screpolate, con l'ultimo dei suoi respiri, disse al guaritore che era stato attaccato sulla strada da un lupo, ma non si trattava di una bestia normale. Un'impressionante apparizione come se venisse dalle profondità dell'inferno stesso; aveva l'andatura più di un uomo che di un animale. Nel frenetico scontro che ne era seguito egli aveva sconfitto la creatura, trapassandole il cuore con la sua spada spezzata, ma non prima di aver subito a sua volta gravi ferite. Pronunciando quelle parole cadde privo di sensi...

Guardando il pallore cinereo del suo paziente, il guaritore pensò che non avrebbe superato la notte.

Alle prime luci del giorno, il guaritore si svegliò trovando con sua meraviglia che le ferite dell'uomo erano miracolosamente guarite! Il giorno trascorse senza particolari eventi ed il viaggiatore fu ben accolto dall'intero villaggio, recuperò le forze, ma la notte seguente il vero orrore di quello che era successo fu rivelato e Sigmar non vi aveva certo preso parte...

Ancora una volta la luna piena sorse. Una sentinella, mentre era di ronda notturna, fu allertata da urla provenienti dalla piazza del villaggio. Pioveva ed il tuono rombava tra le nubi che si ingrossavano mentre la sentinella correva attraverso l'acquazzone fino alla dimora del guaritore da dove proveniva il terribile suono.

La porta era divelta dai cardini e pezzi di legno erano sparsi ovunque come ossa, mentre il vento e la pioggia vi tamburellavano sopra. Dentro la casa una lanterna rotta penzolava impazzita dal soffitto. Illuminava un'oscura e terribile scena che la sentinella avrebbe portato con sé nella tomba. Il sangue del guaritore del villaggio imbrattava tutti i muri, di lui non era rimasto altro che un corpo mezzo divorato e fumante, nel gelo della notte.

Era stato ucciso da qualche bestia, un incubo fatto di carne. Come in risposta, un profondo ululato risuonò attraverso la tempesta, l'oscura forma si stagliava al bagliore dei fulmini. Il mostro era enorme, simile ad un lupo sebbene non lo fosse. Velocemente come apparve, scomparì nell'ombra della foresta, perso nel mito.

Del viaggiatore non fu mai più trovata traccia.



Cacciatore di Bestie

Il Cacciatore di Bestie è un oscuro girovago pieno di mistero e odio per se stesso. Ha una triste storia. I suoi amici e parenti vennero trucidati dagli orribili e selvaggi uominibestia. È uno dei tanti uomini spinti fino al limite dalle loro esperienze, desiderosi adesso solo di un'inevitabile vendetta contro quelli che distrussero le loro vite una volta normali. Si adorna con le pelli dei nemici e ne assume l'aspetto durante i combattimenti. È certamente coraggioso il comandante che assolda 'l'uomo selvaggio' della foresta eppure la sua abilità nel cacciare è senza eguali e in combattimento la sua forza bruta è così tremenda da non poter essere ignorata. Pericoloso e feroce, qualità ideali per sopravvivere nelle oscure, violente terre selvagge...

Costo del Reclutamento: 35 co per l'ingaggio +15 co per il mantenimento.

Al Soldo: Il Cacciatore di Bestie può essere ingaggiato da qualsiasi banda esclusi: Skaven, Uominibestia, Non-morti, Orchi & Goblin, Posseduti e Carnevale del Caos.

Valore: Un Cacciatore di Bestie aumenta il valore della banda di +18 punti, più 1 per punto esperienza accumulato.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Cacciatore di Bestie	4	3	4	3	3	1	4	2	7

Equipaggiamento: due asce, asce da lancio (contano come coltelli da lancio con un +1 in Fo), armatura leggera.

REGOLE SPECIALI

Vendetta: Il Cacciatore di Bestie odia tutti gli Uominibestia (compresi Gor, Ungor, Centigor e Minotauri) e combatterà nelle partite contro gli Uominibestia senza alcun costo di mantenimento.

Rastrelliera di Teschi: Il Cacciatore di Bestie porta con se una terribile rastrelliera ornata con teschi di Uominibestia. Causa *paura* a tutti gli Uominibestia.

Predatore: Il Cacciatore di Bestie è un cacciatore di creature feroci e in particolare di Uominibestia. In qualsiasi partita ambientata in una regione selvaggia (al di fuori di Mordheim) che coinvolga gli Uominibestia. Il Cacciatore di Bestie potrà essere schierato, dopo che entrambe le bande lo avranno fatto, ovunque sul tavolo purché nascosto e fuori dalla zona di schieramento nemica.

Abilità: Un Cacciatore di Bestie quando riceverà una nuova abilità potrà scegliere tra le abilità di Corpo a Corpo e Forza.



La Cosa nel Bosco

La "cosa" è una creatura che si può incontrare nell'ambientazione dell'Impero in Fiamme ed è descritta nello scenario "La Cosa nei Boschi" a pag. 42.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Malabelva	5	4	0	5	5	3	4	2(3)	7

REGOLE SPECIALI

Bersaglio Grande: La Malabelva è un Bersaglio Grande come definito nelle regole del Tiro.

Paura: La Malabelva è una creatura terribile e spaventosa che causa *paura*.

Plasmata dal Caos: Una creazione del Caos; la Malabelva è stata generata da un qualche nefando ed ancora sconosciuto evento. Il potere del Caos si unisce al suo corpo quando viene ferita in questo modo la Malabelva guadagna la soprannaturale abilità di guarirsi. All'inizio di ciascun turno la Malabelva tira un D6 se è ferita. Se il risultato è di 5+ recupera una Ferita persa come se la sua pelle si fosse rimarginata.

Pelle di Ferro: La pelle della Malabelva è più spessa del cuoio indurito, è in grado di deflettere completamente lame, frecce o cose simili. La Malabelva ha un tiro armatura di 4+ che può essere modificato normalmente dalla forza dell'arma.

Terribili Mascelle: La Malabelva ha delle enormi mascelle capaci di spezzare il corpo di un uomo in due. La Malabelva ha un Attacco supplementare fornitogli dalle mascelle (come scritto nel relativo profilo) che è sempre il suo primo attacco. Se questo attacco colpisce, causa un colpo critico con il 5 o il 6.

Licantropo: Il sangue della Malabelva contiene una terribile e potente maledizione. Qualsiasi modello messo fuori combattimento a causa di un attacco da parte della Malabelva, rischia la contaminazione per mezzo del sangue oscuro (nota che questo interessa soltanto le creature di taglia umana e non-mutanti). Dopo il combattimento, se il modello è sopravvissuto, tira un D6. Con un risultato di 6 il modello recupera ogni ferita ma da ora sarà maledetto!

In ogni combattimento successivo ogni volta che il modello maledetto viene ferito deve effettuare un test di Disciplina. Se fallisce il test il modello si trasforma

in modo orrendo sotto gli occhi dei suoi compagni nella Malabelva! Il modello ha ora lo stesso profilo della Malabelva. Qualsiasi armatura o equipaggiamento stava portando è distrutto e tutte le armi che il modello stava trasportando sono perse ma possono essere recuperate dopo la battaglia. La Malabelva caricherà sempre il modello più vicino, amico o nemico, se può, altrimenti si muoverà il più velocemente possibile verso di lui. Può provare a trattenersi dall'attaccare un compagno, facendo un test di Disciplina con il proprio valore di disciplina (non può usare quella del capitano). Se viene passato, la Malabelva ignorerà i modelli amici.

Tira un D6 dopo la battaglia. Con un risultato di 2+ il modello ritorna normale (anche se senza abbigliamento...) ma è ancora maledetto. Con un risultato di 1, la Malabelva prende completamente il controllo e nel suo stato animale sparisce nella selva persa per sempre nel mito e nella leggenda (rimuovi il modello dalla lista della banda).

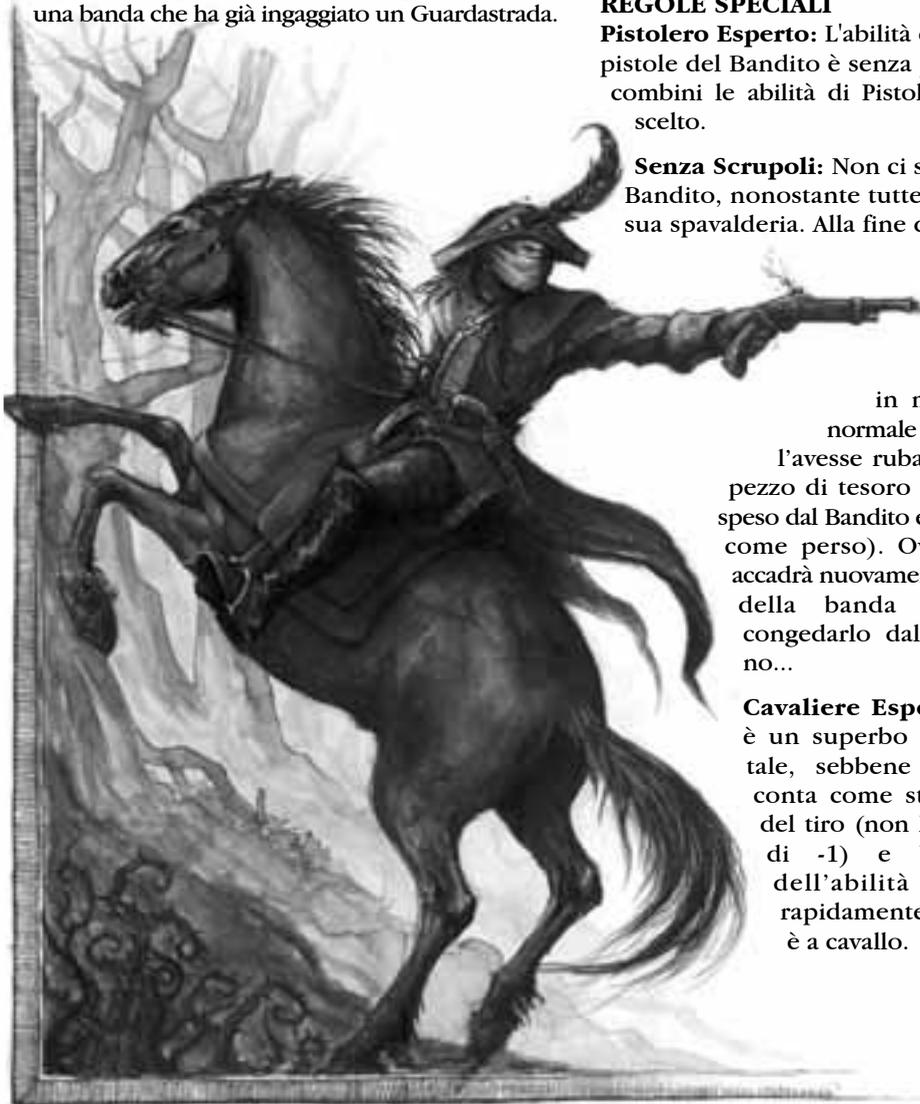


Bandito

Vagando per le foreste e per le strade isolate dell'Impero, i banditi depredano numerose diligenze e carovane di mercanti che viaggiano in questi luoghi, per stupidità o per disperazione. Questi sono uomini oscuri e pericolosi, spesso impiegati per la loro conoscenza delle liste del carico e la loro abilità nell'utilizzo delle imboscate durante i furti. Privi del loro abbigliamento nero, compaiono ad occhio nudo come individui attraenti ed eleganti, ma come dimostra la loro crudeltà e violenza questo signorile travestimento è solo un inganno. Pistoleri micidiali e cavalieri esperti, sono un vantaggio per qualunque banda ma che si guardino le spalle, sono sempre uomini disonesti.

Costo del Reclutamento: 35 co per l'ingaggio +20 co per il mantenimento.

Al Soldo: Il Bandito può essere ingaggiato da qualsiasi banda esclusi: Sorelle di Sigmar, Cacciatori di Streghe e qualsiasi banda di Elfi di allineamento positivo. Inoltre non potrà unirsi ad una banda che ha già ingaggiato un Guardiastrada.



Valore: Un Bandito aumenta il valore della banda di +20, più 1 per punto esperienza accumulato.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Bandito	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Cavallo	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Armi/Armature: Coppia di pistole (a p.84 del annuario di Mordheim), mantello (in corpo a corpo funziona come un brocciere) e coltello. Se stai utilizzando le regole opzionali per la cavalleria allora il Bandito è a cavallo. Quando è a cavallo ha un TA del 6+, a piedi non ha nessun TA.

Abilità: Un Bandito quando riceverà una nuova abilità potrà scegliere tra le abilità di Corpo a Corpo, Tiro e Velocità.

REGOLE SPECIALI

Pistolero Esperto: L'abilità con una coppia di pistole del Bandito è senza pari ed è come se combini le abilità di Pistolero e di Tiratore scelto.

Senza Scrupoli: Non ci si può fidare di un Bandito, nonostante tutte le sue abilità e la sua spavalderia. Alla fine di ogni partita tira

un D6, con un risultato di 1 la banda riceve un

pezzo di Tesoro

in meno rispetto al normale come se il Bandito

l'avesse rubata per sè (questo pezzo di tesoro non potrà essere speso dal Bandito e verrà considerato come perso). Ovviamente se ciò accadrà nuovamente sarà il capitano della banda a decidere se congedarlo dal suo impegno o no...

Cavaliere Esperto: Un Bandito è un superbo cavaliere e come tale, sebbene vada a cavallo, conta come stazionario al fine del tiro (non ha il modificatore di -1) e beneficia anche dell'abilità di ricaricare rapidamente l'arma quando è a cavallo.

Guardastrada

I Guardastrada sono uomini arcigni e duri d'animo che pattugliano le pericolose ed agitate strade dell'Impero. Figure solitarie, vagano in lungo e in largo, spesso con poco cibo e in qualsiasi condizione climatica. Sono combattenti insensibili, brutali, inflessibili e senza alcun codice marziale, non danno nulla se non si aspettano qualcosa in cambio. Sono abili con la balestra, con cui sono cacciatori eccellenti e tiratori micidiali. Banditi, criminali e briganti sono la loro preda comune mentre proteggono le strade ed il loro carico con calcolo ed irremovibile rigore.

Costo del Reclutamento: 40 co per l'ingaggio +20 co per il mantenimento.

Al Soldo: Qualsiasi banda di allineamento buono può assoldare un Guardastrada come i Cacciatori di streghe, le Sorelle Sigmarite, i Nani e i Mercenari. Un Guardastrada non si unirà mai ad una banda che ha già assoldato un Bandito.

Valore: Un Guardastrada aumenta il valore della banda di +22, più 1 per punto esperienza accumulato.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Guardastrada	4	3	4	3	3	1	3	1	8
Cavallo	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Armi/Armature: Balestra, martello da cavaliere, pugnale, armatura pesante e tre torce. Se stai utilizzando le regole opzionali per la cavalleria allora il Guardastrada è a cavallo. Il Guardastrada ha un Tiro Armatura di 4+ quando è a cavallo e di 5+ quando è a piedi.

Abilità: Un Guardastrada, quando riceverà una nuova abilità, potrà scegliere tra le abilità di Corpo a Corpo, Forza e Tiro.

REGOLE SPECIALI

Tiratore Letale: Esperto con la balestra, un Guardastrada combina le abilità Occhio di Falco e Tiratore Scelto.

Duro: Il Guardastrada ha una stoffa davvero dura dato che lavora

solo e nell'oscurità per la maggior parte del tempo. Può ripetere ogni test di Disciplina fallito per panico e paura ed è immune alla regola Tutto Solo.

Cavaliere Esperto: Cavallerizzo molto abile, un Guardastrada conta come se avesse l'abilità Svelto quando è a cavallo e non subisce modificatori quando si muove e spara.

DILIGENZE

Sia i Banditi che i Guardastrada sono particolarmente adatti nelle battaglie che coinvolgono diligenze, carrozze, ecc. Per rappresentare ciò, in ogni scenario in cui uno o entrambi i giocatori hanno una diligenza o una carrozza, qualsiasi Bandito o Guardastrada in entrambe le bande può ripetere un singolo tiro di dado per turno. Questo speciale bonus dura fino a quando ripetendo il tiro uscirà 1, ciò è stato creato per rappresentare la loro abilità nel prevedere ed agire al meglio nei loro abituali territori.

