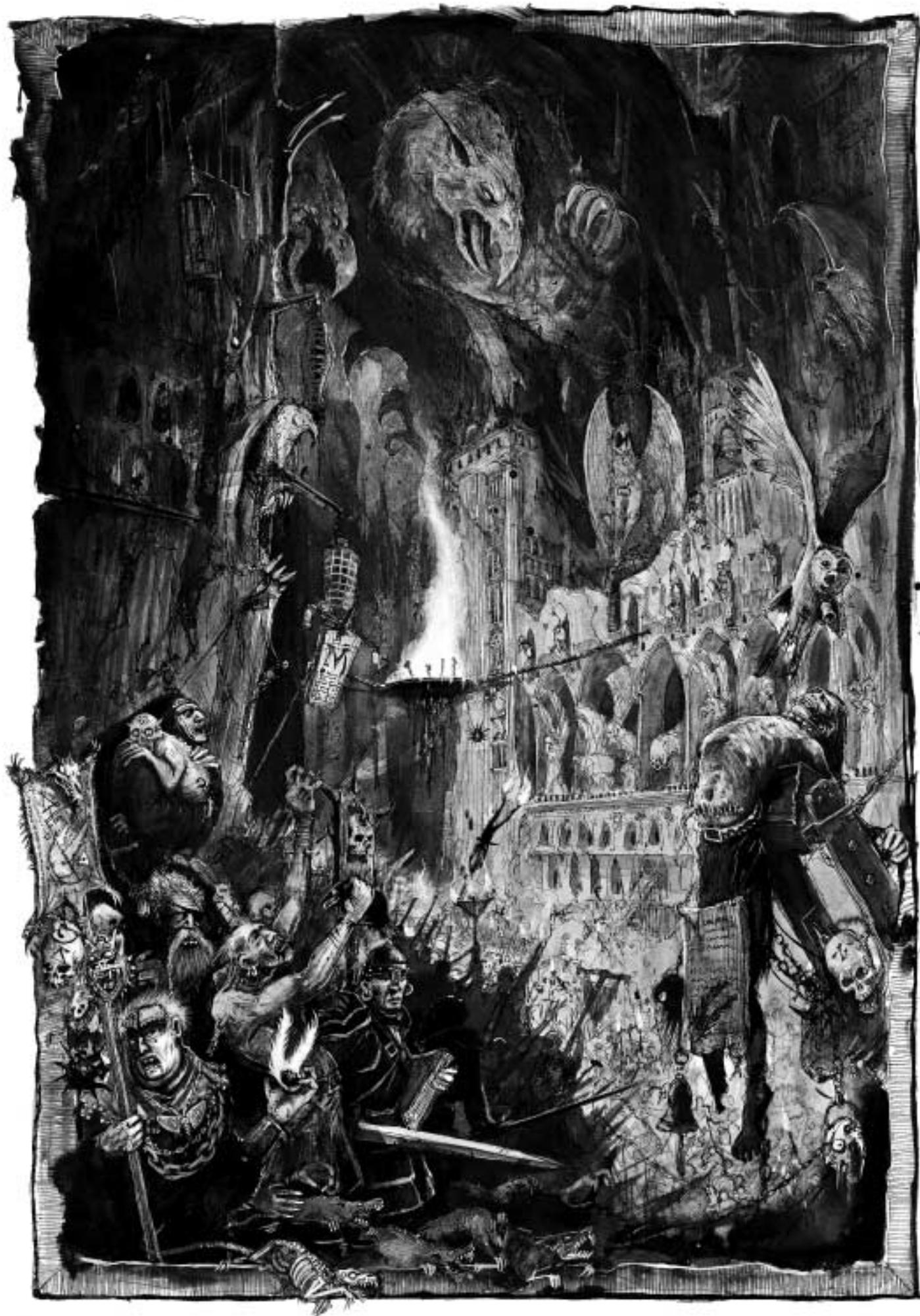




MORDHEIM™





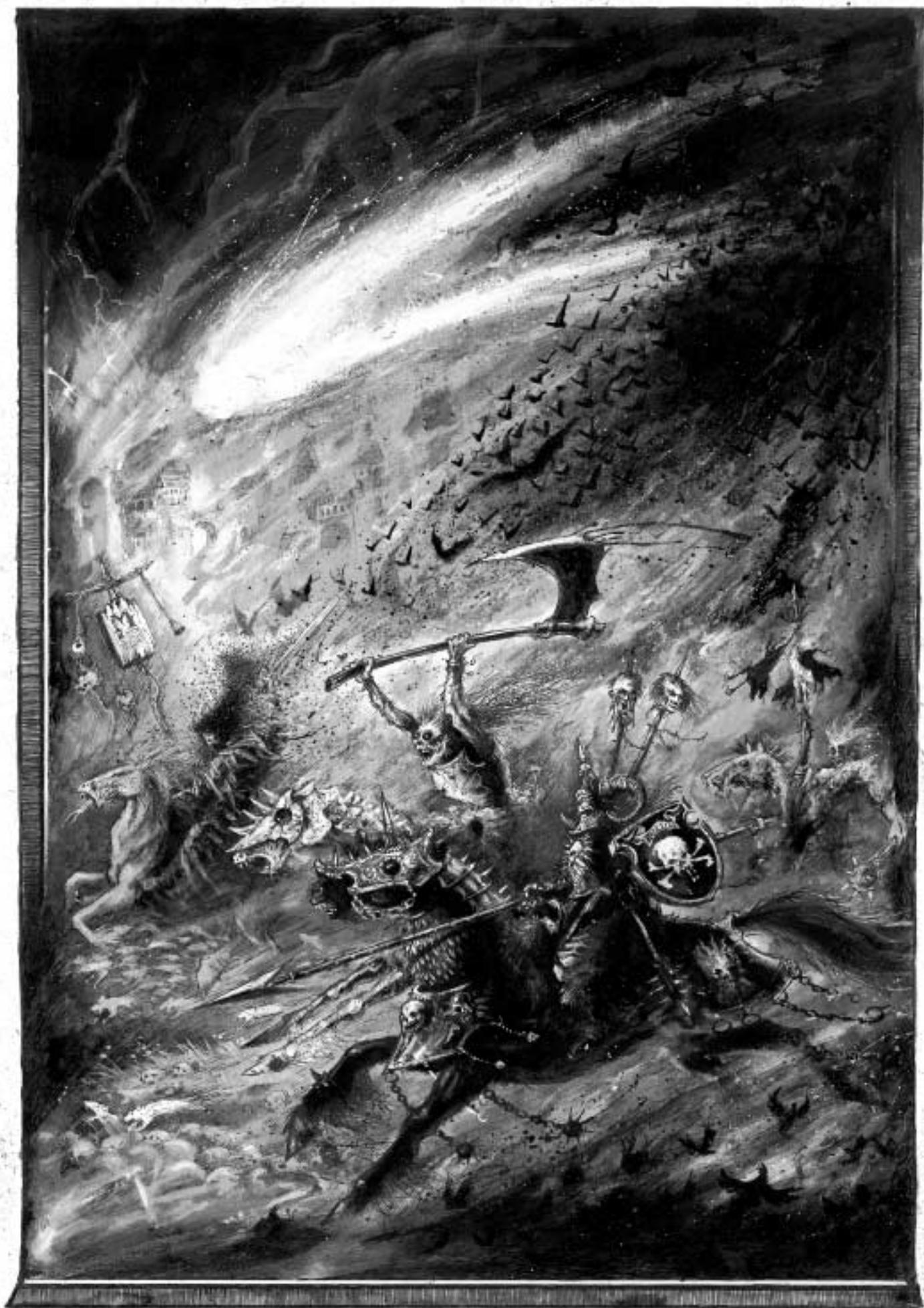
Nell'anno ultimo del secondo
millennio, cinquecento anni prima del
regno del vieppiu' benevolo Imperatore
Karl-Franz, venne un tempo come non
se ne videro pari. Proprio come avvenne
prima della nascita del divino Sigmar,
di nuovo le celesti ali di fuoco furono
araldo dell'avvento di grandi
avvenimenti: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

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

Vorrei narrarvi la storia di

Nordheim





Nordheim

Un Gran Tomo di Orrore ed Avventura di
Tuomas Pirinen

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

Luca Amadori, Davide Costa, Michele Finelli e Davide Grandini



Illustrazione di Copertina
"Visione di Nordheim"
Geoff Taylor

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

Realizzazione dei Fondamentali Oggetti in Cartoncino
Neil Hodgson

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

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

Edifici
Owen Branham & Mark Jones

Collaboratori alla creazione degli scenari
Mark Jones and Chris Smart

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

Narrazione
Gavin Thorpe

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

Indice

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

Regolamento

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

Bande

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

Campagne

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

Regole Opzionali

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





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

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

L'allegra danza della morte.





L'Impero in fiamme

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

Annalista dell'Ostermark: registrazione per l'anno 1999

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

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

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



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

Nella città delle sue sorelle ritornerà su ali di fuoco.

Regnerà per sempre dal suo trono in carne incorruttibile.

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

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

Il Canto di Macadamnus – Verso CXXVI

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

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

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

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

Bernhardt Hal – Generale Cacciatore di Streghe

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

*Il canto di
Macadamnus
– Verso CCXXI*



La città' dei Dannati

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

Si riversano a Mordheim

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

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

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

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

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

Ultime Parole di un Avventuriero Ignoto





Sorgono gli accampamenti

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

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

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

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

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

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



Fernando Pavaroti, Capitano Mercenario

Quindi vanno alla ricerca di grande potere

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

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

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

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



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

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

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

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

Diario di Selestian Bran

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

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

*Profezia di Cassandra
Veggente delle Sorelle di Sigmar*



Le Bande di Mordheim

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

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

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

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

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

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

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

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



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



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

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

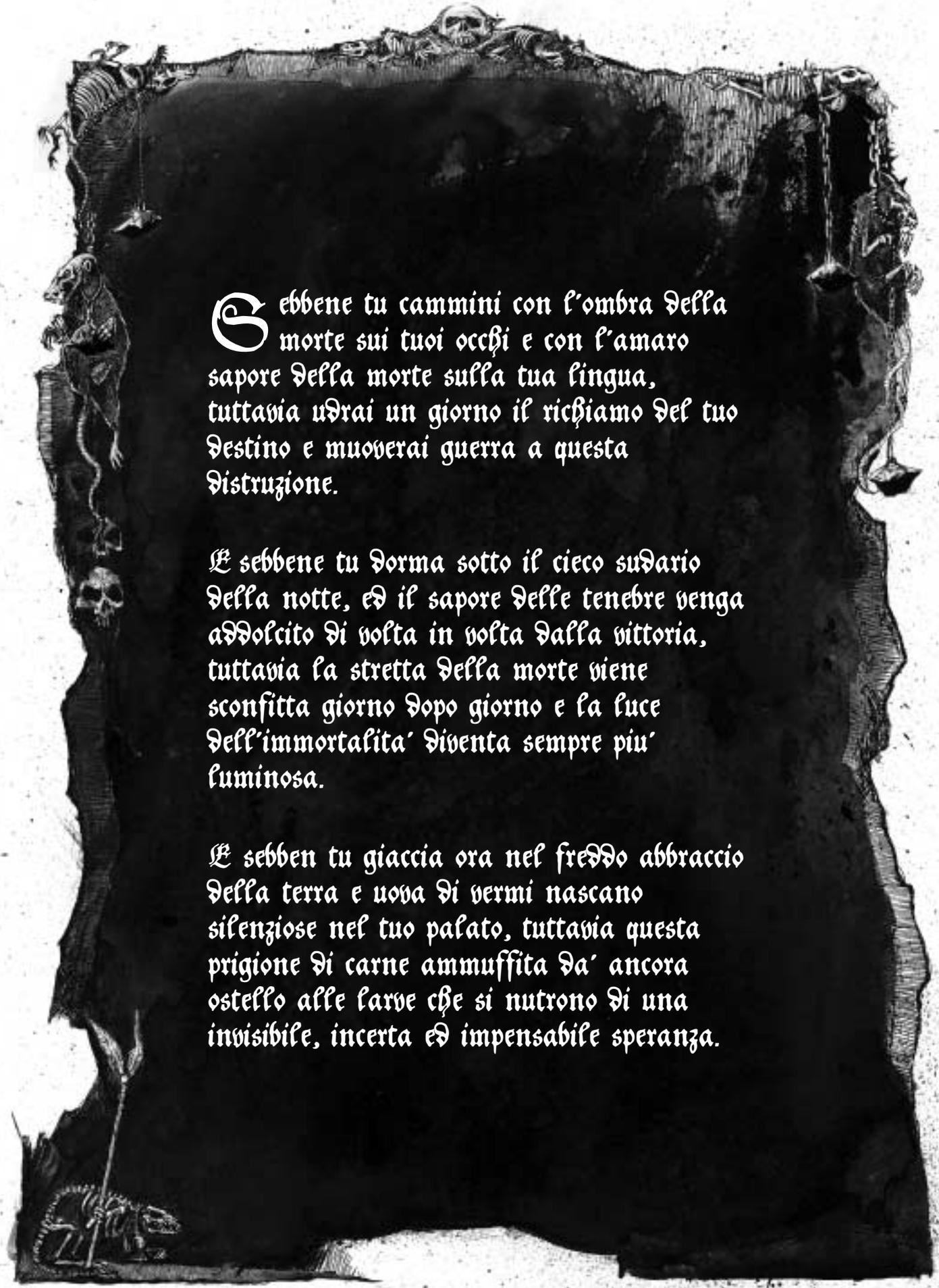
Le Sorelle Sigmarite ricoprono una posizione unica a Mordheim poiché il loro convento, il Tempio della Roccia di Sigmar, si trova in cima ad un'alta isola rocciosa posta al centro del Fiume Stir che attraversa Mordheim dividendola in due. Dato che la distruzione di Mordheim ha lasciato pochi edifici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

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

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

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



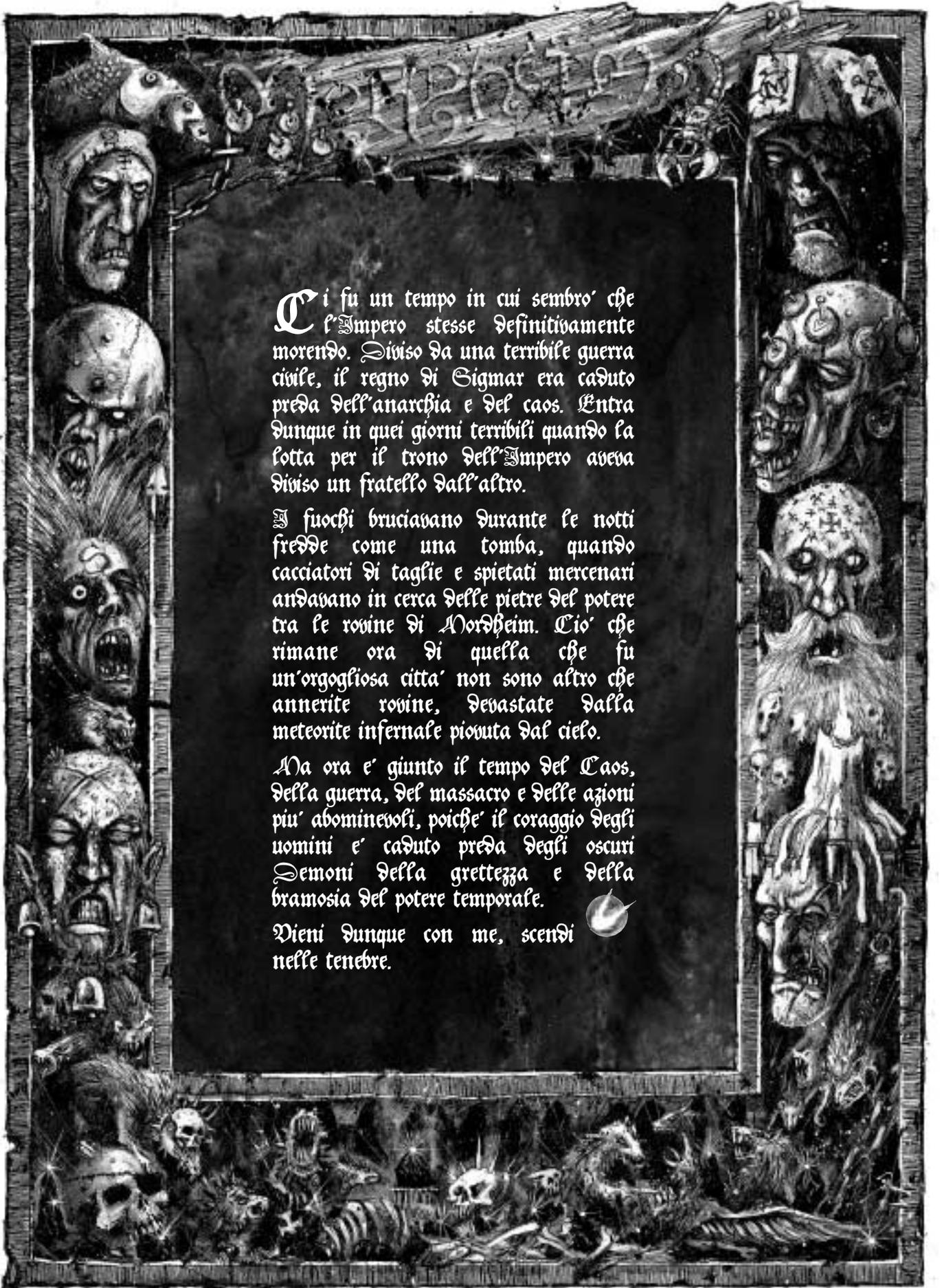


Sebbene tu cammini con l'ombra della morte sui tuoi occhi e con l'amaro sapore della morte sulla tua lingua, tuttavia udrai un giorno il richiamo del tuo destino e muoverai guerra a questa distruzione.

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

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





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

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

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

Vieni dunque con me, scendi nelle tenebre.

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

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

scontri "da tavolo"



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

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

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

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

costituire una banda

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

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

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

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

nuovi giocatori

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

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

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

giocatori di warhammer

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

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

cosa ti serve per giocare

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



Le miniature citadel

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

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

tavolo da gioco

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

terreno

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



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

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

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

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

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

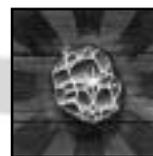
segnalini

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

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



segnalino
"Nascosto"



segnalino
"Malapietra"

dadi

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

come misurare le distanze

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

cos'altro ti serve?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

presenza di Marius ed Hensel.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Caratteristiche

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

caratteristiche a livello zero

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

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

profili delle caratteristiche

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

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

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

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

test sulle caratteristiche

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

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

test di Disciplina

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

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



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

Il turno

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

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

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

fasi

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

Sequenza del turno

1 Recupero

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

2 Movimento

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

3 Tirare

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

4 Corpo a Corpo

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

fase di recupero

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

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

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

Movimento



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

1. Carica!

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

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

2. Movimenti obbligatori

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

3. Movimenti rimanenti

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

muovere

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

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



correre

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

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

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

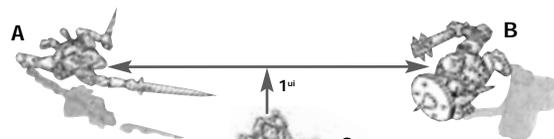
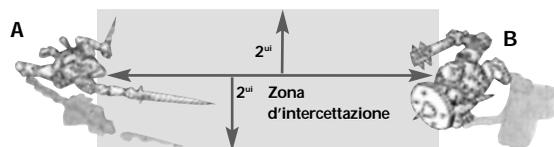
carica!

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

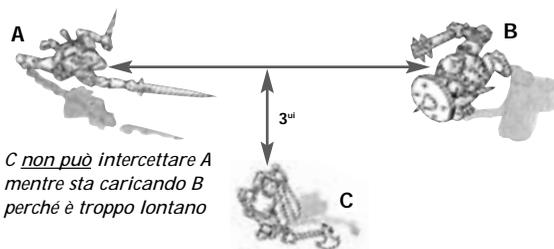


modello nemico verso il quale puoi tracciare una linea di vista sgombra, dal tuo modello all'obiettivo della carica. Se un tuo modello vuole caricare un nemico entro 4^{ui} che non può vedere (ad es. perché questo si trova dietro un angolo), ma che **non** è stato dichiarato come *nascosto*, dovrà superare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

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



C può intercettare A mentre sta caricando B perché si trova nella zona d'intercettazione.



C non può intercettare A mentre sta caricando B perché è troppo lontano

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

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

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



CARICARE PIÙ DI UN AVVERSARIO

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

nascondersi

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

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

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

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

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

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

terreno

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

TERRENO APERTO

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

TERRENO ACCIDENTATO

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

TERRENO MOLTO ACCIDENTATO

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

MURI E PALIZZATE

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

scalare e calarsi

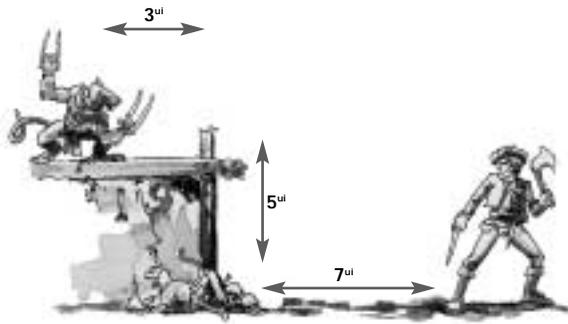
Molto spesso gli edifici in rovina di Mordheim non hanno scalini o scale a pioli, così i tuoi guerrieri devono arrampicarsi per raggiungere i piani superiori delle case.

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

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



saltar giù



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

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

agguato dall'alto

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

saltare

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

guerrieri atterrati o storditi

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

caduta

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



Tiro

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

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

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

chi può tirare

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

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

bersaglio più vicino

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

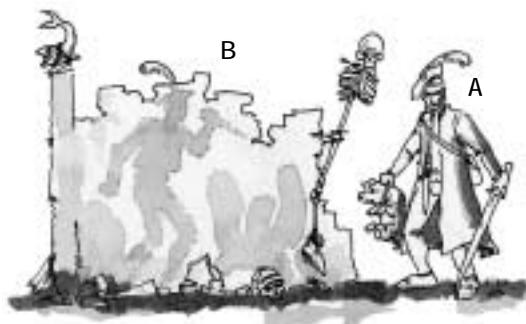
Puoi tirare a modelli che sono in *fuga*, *atterrati* o *storditi*, ma puoi anche scegliere di ignorarli dato che non costituiscono un'immediata minaccia: meglio tirare al modello nemico più vicino che si trova in piedi.

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

riparo

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

Bersagli al riparo



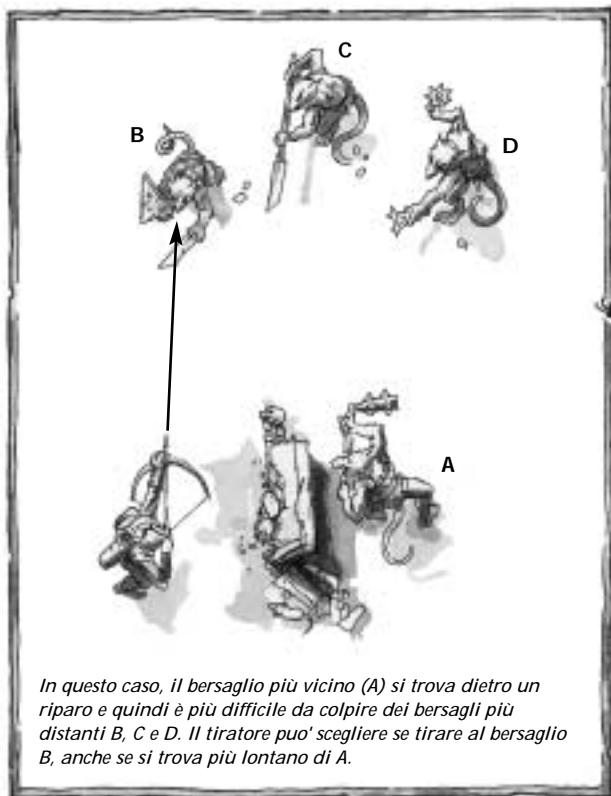
Il bersaglio A è allo scoperto – non ci sono modificatori al tiro
Il bersaglio B non è in vista – non gli si può tirare



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



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



tirare da una posizione elevata

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

gittata

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

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

colpire il bersaglio

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Tiro per ferire

Resistenza del bersaglio

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

modificatori al tiro

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

Queste diverse situazioni sono rappresentate dai modificatori che seguono:

MODIFICATORI AL TIRO

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

tiro per ferire

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

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

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



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

colpi critici

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

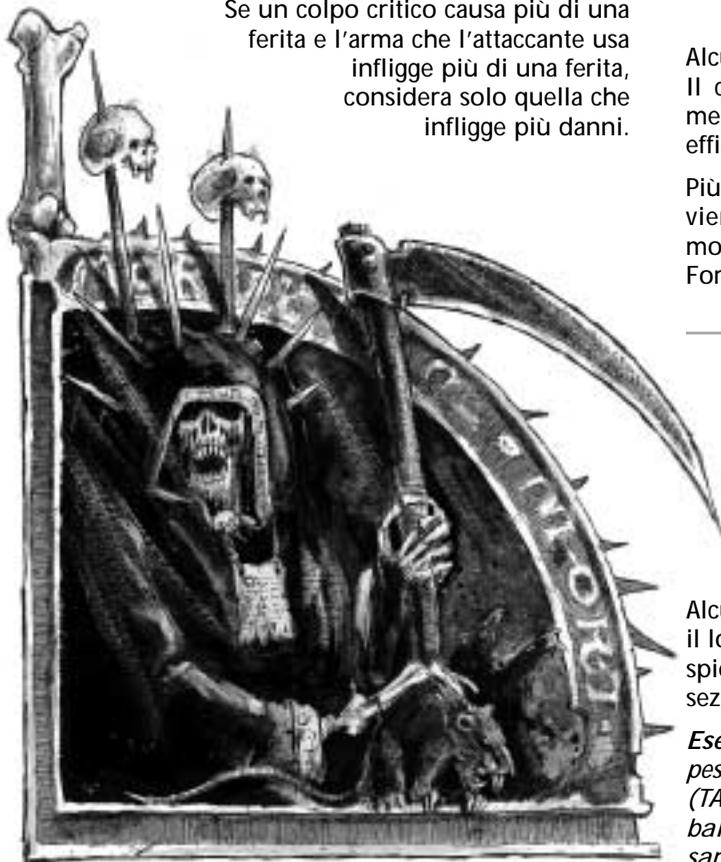
Ricorda che se l'attaccante necessita di un 6 per ferire il bersaglio, **non** causa mai un *colpo critico*: il suo avversario è semplicemente troppo resistente per subire una *colpo critico*.

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

TABELLA DEI COLPI CRITICI

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

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



armatura

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

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

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

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

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

modificatori al tiro armatura

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

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

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

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

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

tabella delle ferite

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

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

1-2 Atterrato

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

3-4 Stordito

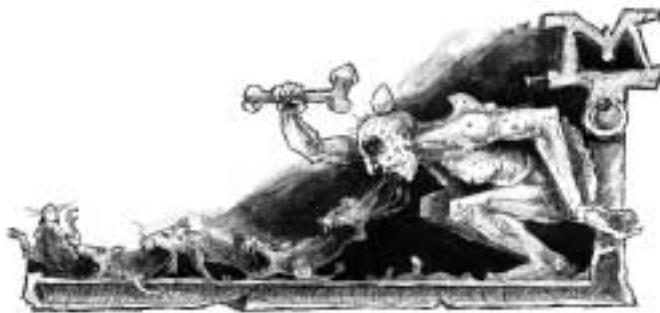
Il bersaglio cade a terra in uno stato d'incoscienza. Poni il modello a faccia in giù per indicare che è *stordito*.

5-6 Fuori combattimento

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

atterrato

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



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

stordito

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

fuori combattimento

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

