

Corpo a Corpo

chi può combattere

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

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

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

chi colpisce per primo

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

quali modelli combattono

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

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



colpire il nemico

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

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

combattere con due armi

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

i modificatori delle armi

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

tiro per ferire

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

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

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



Tiro per Colpire

Abilità di Combattimento del Difensore

Abilità di Combattimento dell'attaccante

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



Tiro per Ferire

Resistenza del bersaglio

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

armatura

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

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

modificatori al tiro armatura

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

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

Forza

Penalità al TA

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

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

parata

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

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



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

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

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

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

guerrieri atterrati

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

guerrieri storditi

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

attaccare guerrieri atterrati o storditi

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

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

allontanarsi dal combattimento

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

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

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

fuggire da un Corpo a Corpo

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



Psicologia

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

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

Comandante

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

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



Tutto solo

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

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

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

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

Furia

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

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

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

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

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



Paura

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

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

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

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

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

Odio

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

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

Stupidità

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

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

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

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

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

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



La Rotta

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

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

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

Rotta volontaria

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



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

Armi da mischia

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

Pugni

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Pugnale

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Armi da botta

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Ascia

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Spada

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Flagello

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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



Mazzafrusto

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

Alabarda

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Lancia

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

Lancia da cavaliere

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

Armi a Due mani

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

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

Regole speciali: arma a due mani, colpisce per ultimo

REGOLE SPECIALI

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

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

Armi di Gromril

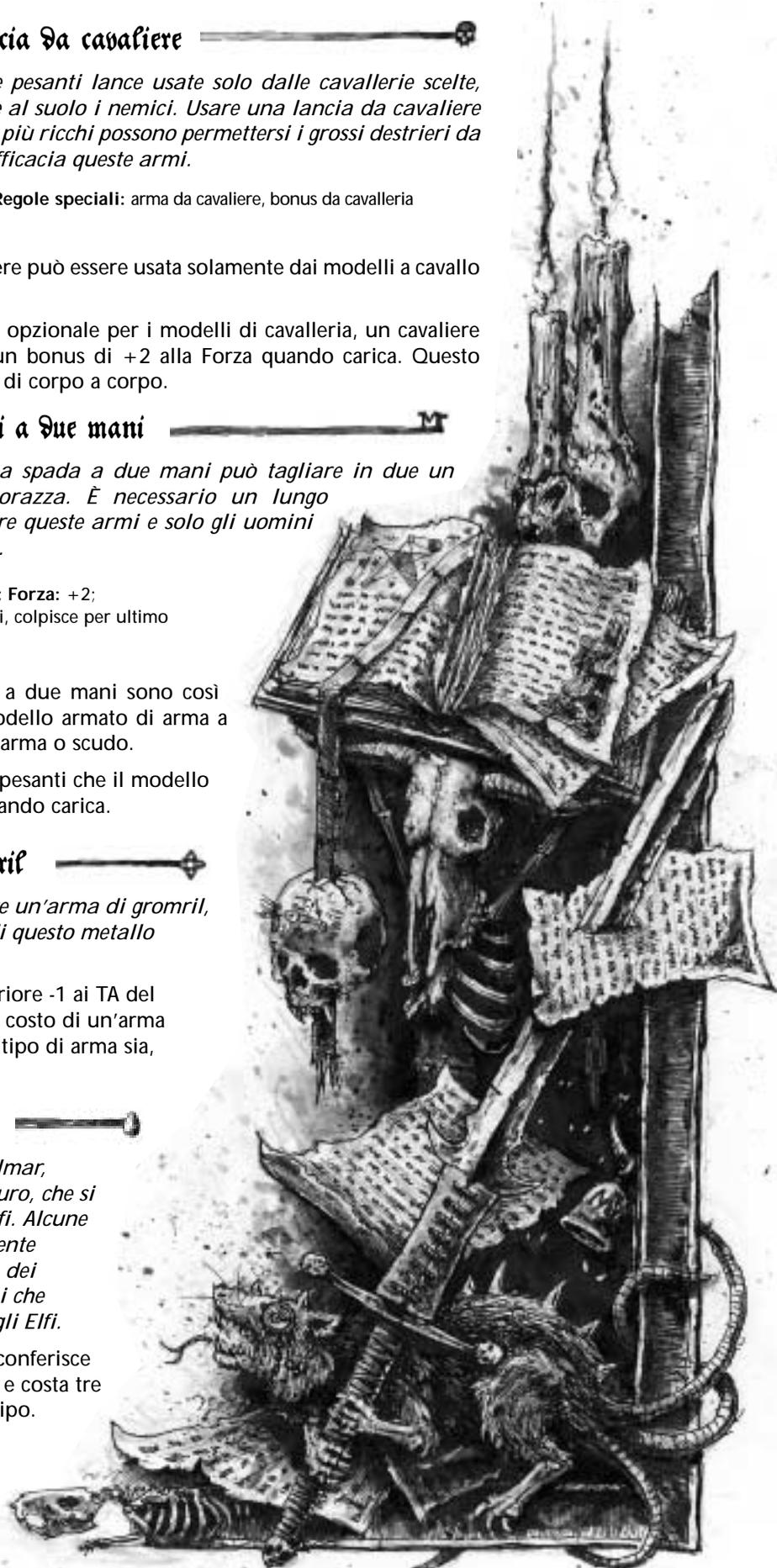
Solo un Forgiarune Nano può forgiare un'arma di gromril, il raro ferro meteorico. Una lama di questo metallo mantiene il filo per mille anni.

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

Armi di Ithilmar

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

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



Armi da tiro

Arco corto

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

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

Arco

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

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

Arco lungo

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

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

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

Arco elfico

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Balestra

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Fionda

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

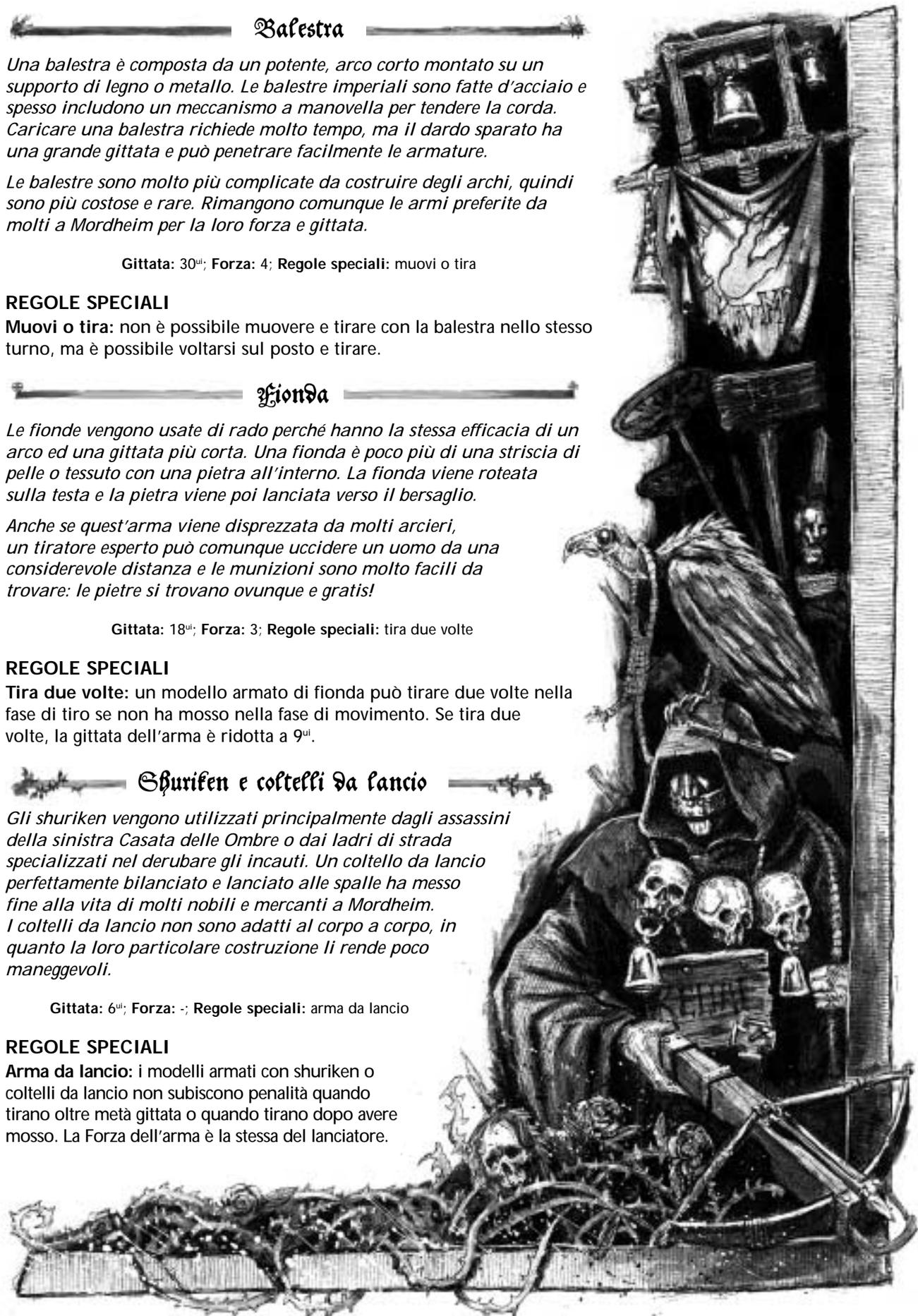
Shuriken e coltelli da lancio

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

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

REGOLE SPECIALI

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



Multibalestra

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

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

REGOLE SPECIALI

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

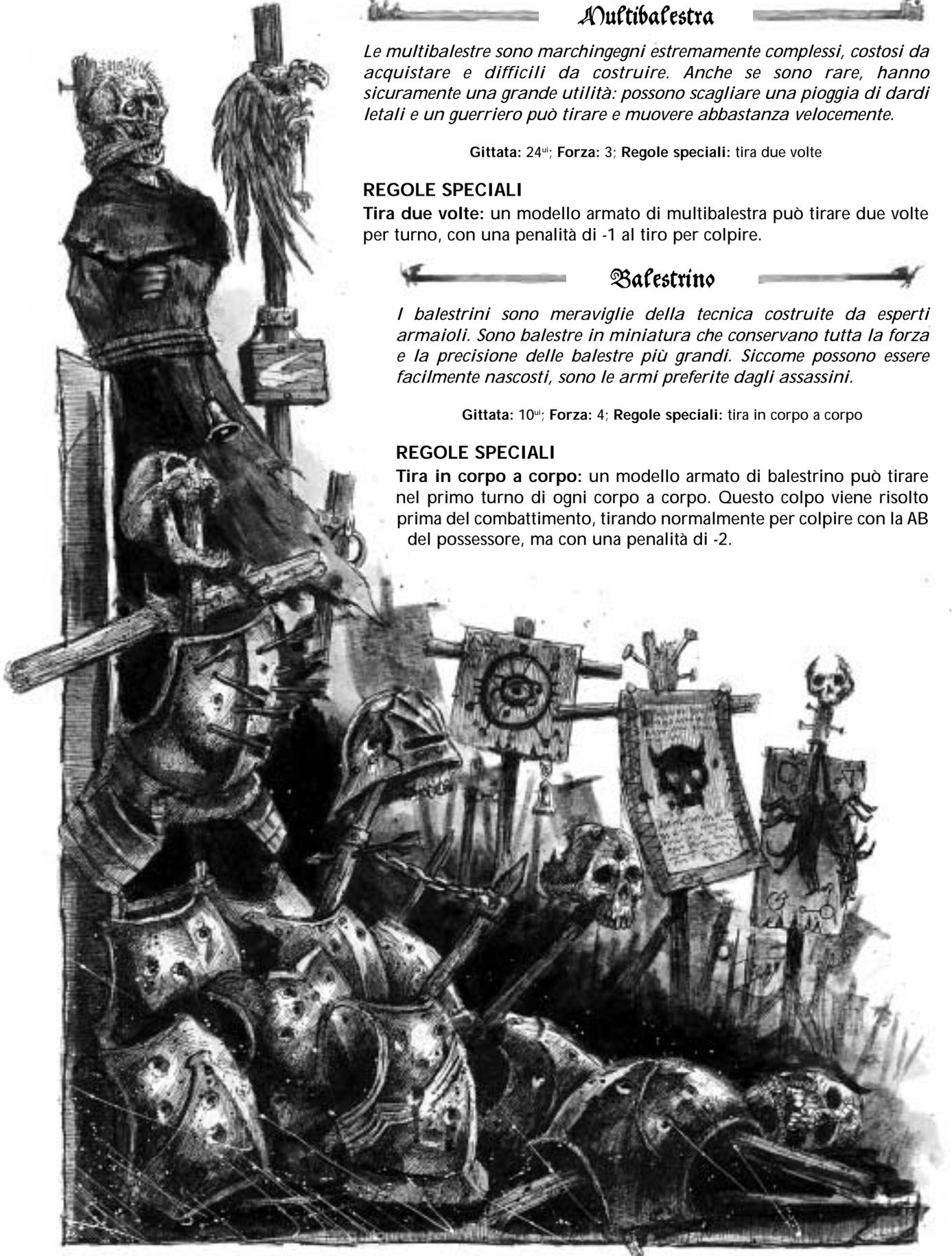
Balestrino

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

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

REGOLE SPECIALI

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



Armi da fuoco

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

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

Pistola

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

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

Pistola da duello

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

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

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

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

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

Trombone

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

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

Regole speciali: rosa di pallini, spara una volta

REGOLE SPECIALI

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

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

Archibugio

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

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

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

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

Moschetto "Hochland"

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

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

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

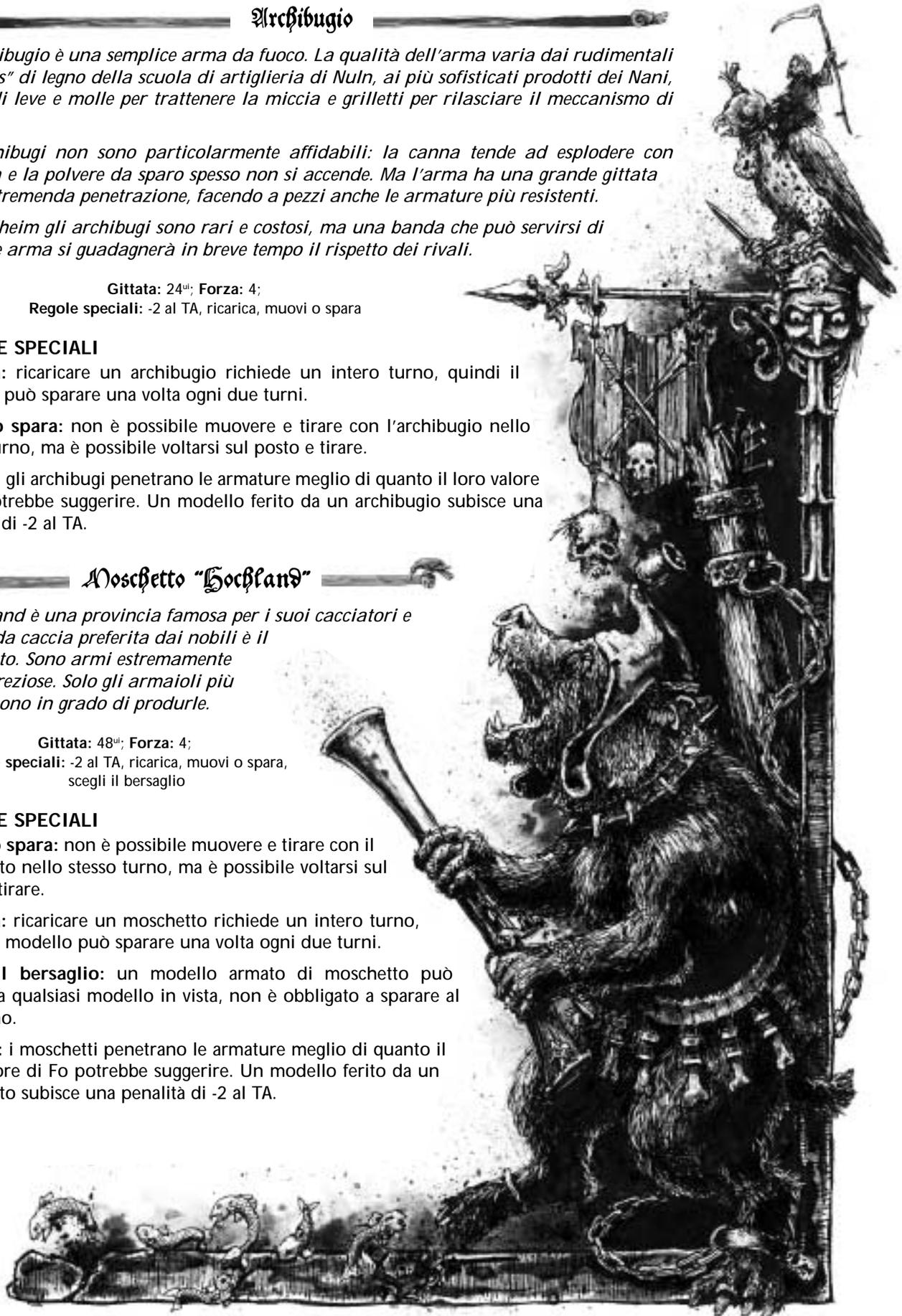
REGOLE SPECIALI

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

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

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

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



Armature

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

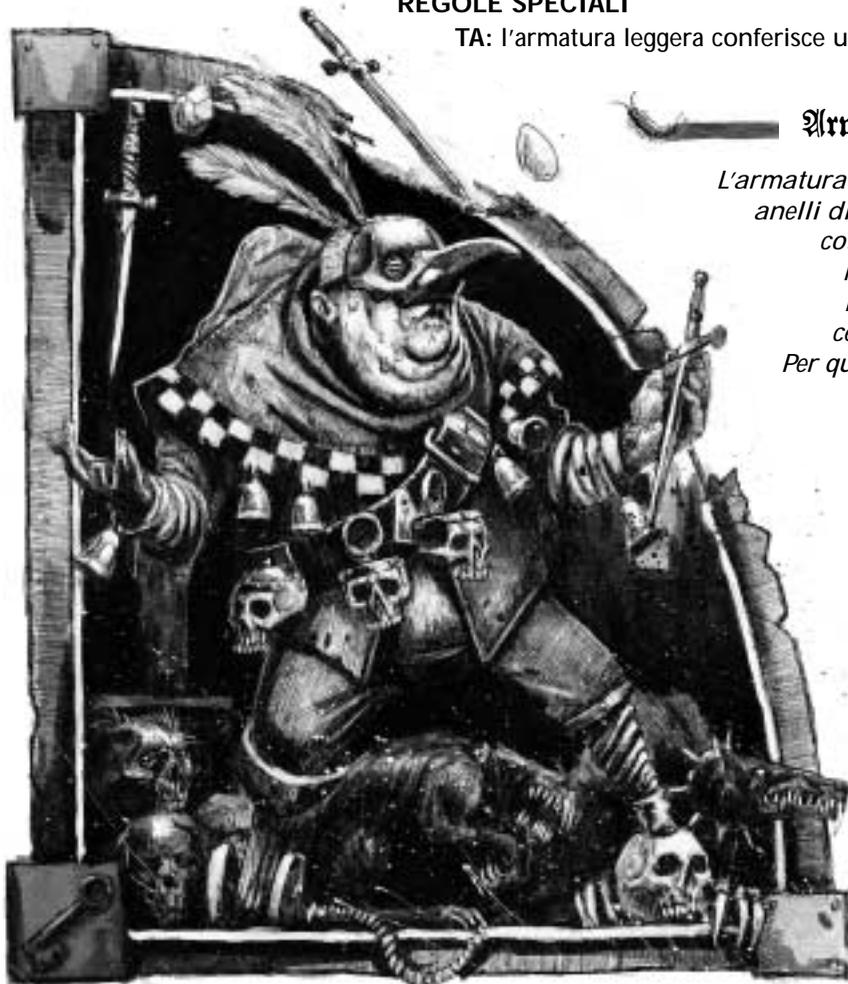
In Mordheim solo i più ricchi e potenti possono permettersi il lusso di possedere un'armatura (i più disperati devono accontentarsi di una tunica di cuoio e, forse, di un elmetto o uno scudo di legno). I Capitani delle bande più famose indossano invece armature complete di grande qualità, simboli di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

Armatura leggera

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

REGOLE SPECIALI

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



Armatura pesante

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

Scudo

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

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

REGOLE SPECIALI

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



Brocchiere

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

REGOLE SPECIALI

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

Elmo

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Armatura di Ithilmar

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

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

Armatura di Gromril

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

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





Equipaggiamenti

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

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

corda e rampino

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

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

Droghe e veleni

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

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

Loto Nero

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

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

Icore Nero

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

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

Funghi Cappello Matto

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

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

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

Polvere Rossa

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

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

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

Radice di Mandragora

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

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

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

portafortuna

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

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



acqua santa

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

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

mantello elfico

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

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

freccia da caccia

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

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

aglio

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

rete

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

birra Bugman

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

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



tomo della magia

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

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



libro sacro

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

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

erbe curative

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

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

reliquia (sacra ed empia)

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

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

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



ricettario Halfling

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

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

animali

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

Cavalli e Destrieri

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

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

Solo gli Umani possono acquistare cavalli e Destrieri.

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

Cani da guerra

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

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

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

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

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

Lanterna

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



polvere da sparo extra

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

mappa di Mordheim

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

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

Quando acquisti una mappa, tira un D6:

D6 Risultato

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

abito di seta del Cathay

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

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

Lacrime di Shallaya

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

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

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



Magia

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

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



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

assegnare gli incantesimi

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

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

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

lanciare gli incantesimi

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

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

Danni

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

Preghiere di Sigmar

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

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

D6 Risultato

1 Martello di Sigmar

Difficoltà 7

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

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

2 Cuori Impavidi

Difficoltà 8

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

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

3 Aura Purificatrice

Difficoltà 9

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

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

4 Scudo di Fede

Difficoltà 6

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

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

5 Tocco Risanatore

Difficoltà 5

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

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

6 Armatura della Rettitudine

Difficoltà 9

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

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

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

Necromanzia

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

D6 Risultato

1 Rubavita

Difficoltà 10

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

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

2 Animazione degli Zombi

Difficoltà 5

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

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

3 Visione di Morte

Difficoltà 6

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

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

4 Incantesimo di morte

Difficoltà 9

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

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

5 Richiamo di Vanhel

Difficoltà 6

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

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

6 Il Risveglio

Difficoltà: Automatico

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

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

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

Rituali del Caos

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

D6 Risultato

1 Tormento dell'Anima

Difficoltà 10

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

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

2 Sguardo degli Dei

Difficoltà 7

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

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

D6 Risultato

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

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

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

3 Pioggia di Sangue

Difficoltà 8

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

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

4 Seduzione del Caos

Difficoltà 9

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

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

5 Ali delle Tenebre

Difficoltà 7

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

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

6 Parola Proibita

Difficoltà 7

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

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

Magia Minore

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

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

D6 Risultato

1 Fuochi di U'Zhul

Difficoltà 7

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

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

2 Volo di Zimmerman

Difficoltà 7

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

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

3 Terrore di Aramar

Difficoltà 7

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

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

4 Frece argentee di Arha

Difficoltà 7

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

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

5 Fortuna di Shemtek

Difficoltà 6

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

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

6 Spada di Rezhebel

Difficoltà 8

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

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



Magia Del Ratto Cornuto

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

D6 Risultato

1 Mutafiamma

Difficoltà 8

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

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

2 Figli del Ratto Cornuto

Difficoltà: Automatico

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

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

3 Torma di Ratti

Difficoltà 7

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

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

4 Furia del Ratto

Difficoltà 8

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

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

5 Occhio del Demonio

Difficoltà 8

Guarda negli occhi del demonio e trema!

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

6 Maledizione dello Stregone

Difficoltà 6

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

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



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

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

