



Reclutare una banda

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

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

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

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

Tabella delle abilità ed esperienza iniziale

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

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

Eroi e Truppa

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

Eroi

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

Comandante

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

Altri Eroi

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

Truppa

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



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

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

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

Armi ed armature

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

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

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

Scheda della banda

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

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

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

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

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

Il valore della banda

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

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

Pronti per giocare

La banda è ora pronta per iniziare la propria carriera!



Le bande



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

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

Il Culto dei Posseduti

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

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



I Nonmorti

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



Cacciatori di Streghe

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

Mercenari di Middenheim

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



Mercenari del Reikland

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

Sorelle di Sigmar

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

Skaven

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



Mercenari di Marienburg

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

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

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



Mercenari

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

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

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

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

Reikland

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

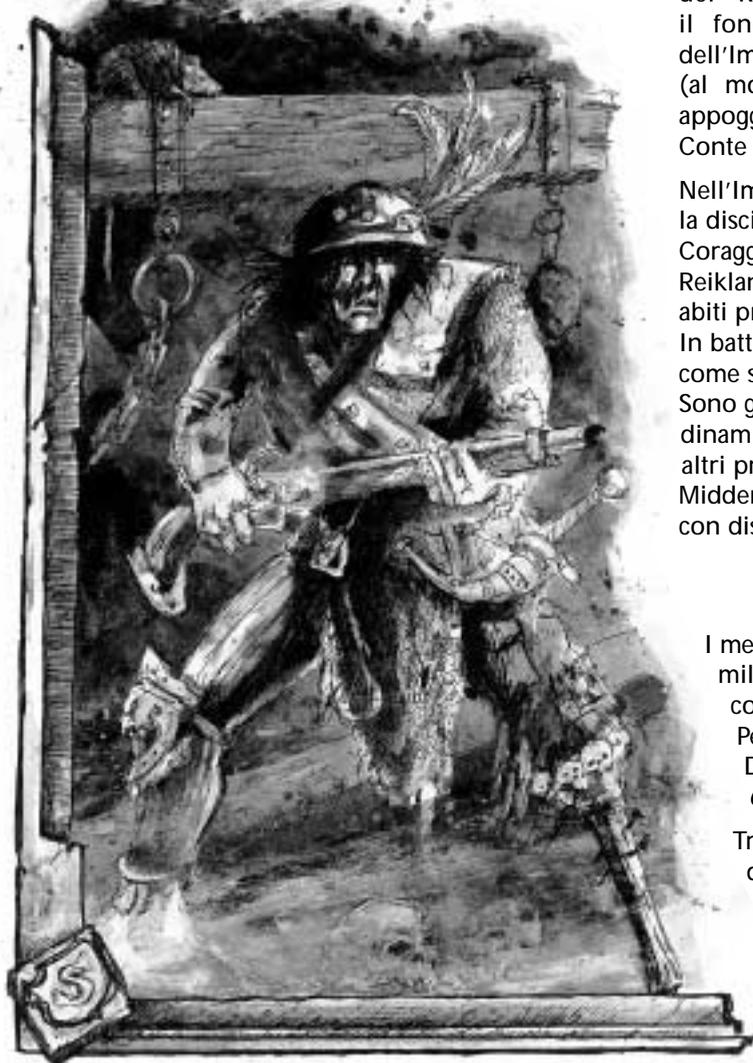
Nell'Impero i guerrieri del Reikland impersonificano la disciplina e la lealtà dei soldati professionisti. Coraggiosi ed abili nelle arti della guerra, le genti del Reikland disdegnano le vesti alla moda in favore di abiti pratici e resistenti.

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

regole speciali

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

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



Middenheim

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

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

regole speciali

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

Marienburg

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

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

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

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

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

regole speciali

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

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

Sceita di guerrieri

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

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

Bravi: la banda può includere fino a due Bravi.

Gaglioffi: la banda può includere fino a due Gaglioffi.

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

Tiratori: la banda può includere fino a sette Tiratori.

Spadaccini: la banda può includere fino a cinque Spadaccini.

Esperienza iniziale

Il Capitano inizia con 20 punti esperienza.

I Bravi iniziano con 8 punti esperienza.

I Gaglioffi iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Tabella delle abilità'

MERCENARI del REIKLAND

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

MERCENARI di MIDDENHEIM

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

MERCENARI di MARIENBURG

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

Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Mercenari:

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

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

Armature

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

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEI TIRATORI

Questa lista è riservata ai Tiratori dei Mercenari

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

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

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co



Eroi

1 Capitano di ventura

60 Corone d'oro

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

0-2 Bravi

35 Corone d'oro

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

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

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

0-2 Gaglioffi

15 Corone d'oro

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

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

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



Truppa

(Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)

Uomini d'arme

25 Corone d'oro

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

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

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

0-7 Tiratori



25 Corone d'oro

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

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

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

0-5 Spadaccini

35 Corone d'oro

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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





Culto dei posseduti

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

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

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

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

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

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

Sceita di guerrieri

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

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

Posseduti: la banda può includere fino a due Posseduti.

Mutanti: la banda può includere fino a due Mutanti.

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

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

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

Esperienza iniziale

Il Magister inizia con 20 punti esperienza.

I Posseduti iniziano con 8 punti esperienza.

I Mutanti iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.

Tabella Delle abilità'

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

Lista D'equipaggiamento

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

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Arco	15 co
Arco corto	10 co

Armature

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

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DI UOMINIBESTIA ED ANIME PERDUTE

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

Armi da corpo a corpo

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

Armature

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

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

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

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



1 Magister

70 Corone d'oro

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

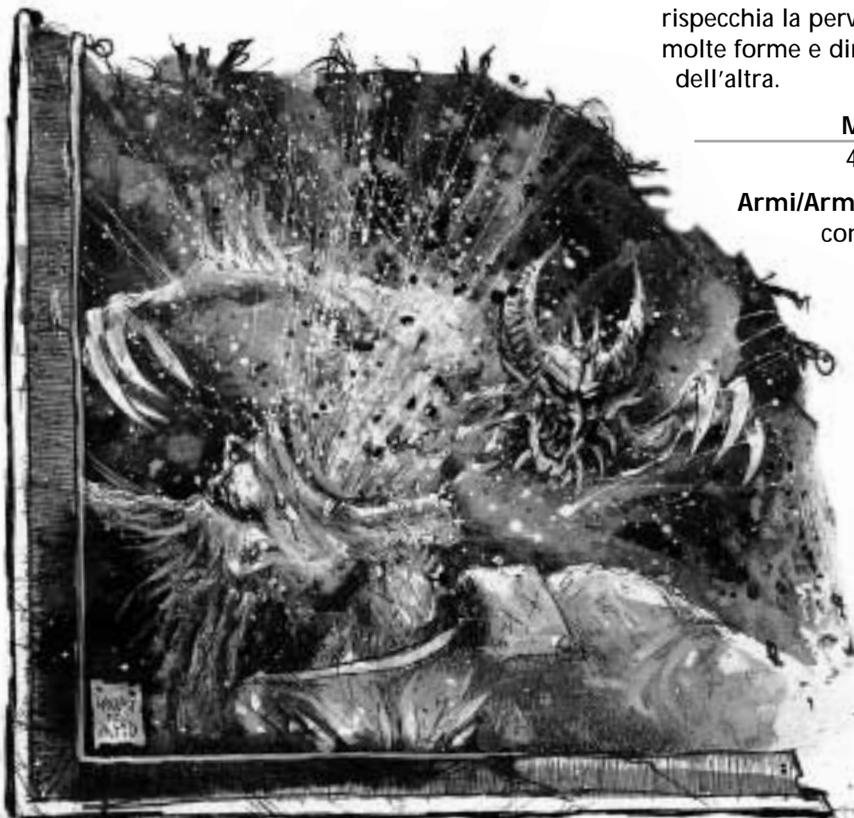
Mago: il Magister è un mago e può professare i Rituali del Caos. Vedi la sezione Magia per i dettagli.

0-2 Posseduti

90 Corone d'oro

(+ il costo delle mutazioni)

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



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

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

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

Armi/Armature: Nessuna.

REGOLE SPECIALI

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

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

0-2 Mutanti

25 Corone d'oro

(+ il costo delle mutazioni)

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



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

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

REGOLE SPECIALI

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





Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



0-5 Anime Perdute

35 Corone d'oro

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



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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Cultisti

25 Corone d'oro

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

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

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



0-3 Uominibestia

45 Corone d'oro

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



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

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



Mutazioni

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

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

Anima Demoniaca

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

Costo: 20 Corone d'oro.

Chela

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

Costo: 50 Corone d'oro.

Zoccoli fessi

Il guerriero guadagna +1 al Movimento.

Costo: 40
Corone
d'oro.

Tentacolo

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

Costo: 35 Corone d'oro

Sangue nero

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

Costo: 30 Corone d'oro

Aculei

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

Costo: 35 Corone d'oro

Coda di scorpione

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

Costo: 40 Corone d'oro



Braccio in piu'

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

Costo: 40 Corone d'oro

Grripilante

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

Costo: 40 Corone d'oro



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Cacciatori di Streghe

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

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

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

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

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

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

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

Sceita di guerrieri

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

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

Prete Guerriero: la banda può includere un Prete.

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

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

Flagellanti: la banda può includere fino a cinque Flagellanti.

Mastini: la banda può includere fino a cinque Mastini.



Esperienza iniziale

Il Capitano inizia con 20 punti esperienza.

I Cacciatori di Streghe iniziano con 8 punti esperienza.

Il Prete inizia con 12 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Cacciatori di Streghe

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

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

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

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

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

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

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

Sceita di guerrieri

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

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

Prete Guerriero: la banda può includere un Prete.

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

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

Flagellanti: la banda può includere fino a cinque Flagellanti.

Mastini: la banda può includere fino a cinque Mastini.



Esperienza iniziale

Il Capitano inizia con 20 punti esperienza.

I Cacciatori di Streghe iniziano con 8 punti esperienza.

Il Prete inizia con 12 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Tabella Delle abilità'

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

Lista D'equipaggiamento

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

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

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

Armature

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

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEI FLAGELLANTI

Questa lista è riservata ai Flagellanti

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro Nessuna

Armature Nessuna

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DEI FANATICI

Questa lista è riservata ai Fanatici

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Arco	10 co
Arco corto	5 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co



1 Capitano dei Cacciatori di Streghe

60 Corone d'oro

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

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

0-3 Cacciatori di Streghe

25 Corone d'oro

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

0-1 Prete Guerriero

40 Corone d'oro

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

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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





Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



0-5 Flagellanti

40 Corone d'oro

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

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

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

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

REGOLE SPECIALI

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

Fanatici

20 Corone d'oro

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

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

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

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

0-5 Mastini

15 Corone d'oro

I Cacciatori di Streghe hanno spesso con sé branchi di feroci mastini da caccia. Con enormi zanne e potenti morsi, sono perfetti per cacciare (e sbranare) eretici, mutanti, devianti e streghe.

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

Armi/Armature: fauci e cattiveria! I Mastini non usano mai né armi, né armature.

REGOLE SPECIALI

Animali: i Mastini sono animali e di conseguenza non guadagnano esperienza.





Sorelle Sigmarite

Per secoli la nobiltà dell'Impero ha mandato le figlie illecite o ribelli al Sacro Convento dell'Ordine delle Misericordiose Sorelle Sigmarite a Mordheim, per essere iniziate all'unico ordine di sacerdotesse devote al dio patrono dell'Impero. Le Sorelle Sigmarite, come vengono comunemente chiamate, seguivano la tradizione di viaggiare per l'Impero, assistendo i feriti ed i poveri, prendendosi cura degli orfani, curando le malattie e medicando le ossa rotte. Oltre alle arti curative, praticate con esperta conoscenza di erbe mediche e preghiere, spesso fungevano da consigliere per chi doveva prendere decisioni importanti, in quanto le Sorelle Sigmarite erano famose per le loro capacità di preveggenza.

Anche se un tempo erano molto amate dalla gente comune, negli ultimi anni la popolarità delle Sorelle è svanita. Cacciatori di Streghe facinorosi hanno denunciato le Sorelle come streghe ed eretiche, cosicché, perfino nelle campagne, vengono attaccate e scacciate dagli stessi contadini che cercano di aiutare. Molti preti di Sigmar vorrebbero disperdere l'ordine nel suo insieme, sostenendo che le donne non hanno il diritto di insegnare il sacro verbo di Sigmar. Perfino il Gran Teogonista, ufficialmente l'autorità suprema a capo dell'ordine, ha raffreddato i propri rapporti con la sorellanza, negando il trono a Magritta di Marienburg, che era stata allevata dalle Sorelle ed appoggia la loro causa. Al giorno d'oggi le Sorelle si sono ritirate all'interno del convento situato in alto sull'isola rocciosa chiamata la Roccia di Sigmar, nel fiume Stir a Mordheim.

Fra tutti gli abitanti di Mordheim solo le Sorelle Sigmarite erano pronte alla distruzione della città. La Veggente Cassandra preannunciò il disastro ed alla vigilia le Sorelle sentirono nelle loro menti la voce di Sigmar. Così seppero che sarebbero state al sicuro nella loro fortezza che domina la città, elevata sui vapori pestilenziali, se solo fossero state pronte a sopravvivere al fuoco della Furia di Sigmar.

Quando la città di Mordheim cadde sotto l'influenza di un incantesimo di follia, le Sorelle Sigmarite intonarono preghiera dopo preghiera, obbligandosi a scacciare ogni pensiero peccaminoso, accettando con fervore un regime di penitenze e punizioni per rafforzare la mente contro i lascivi comportamenti che infuriavano al di fuori delle mura del convento. Infine quando giunse il colpo, le Sorelle si radunarono sotto la cupola del grande tempio del convento che, ben costruita e fortificata dalle preghiere delle Sorelle, le protesse dal fuoco e dal calore dell'ira del loro patrono.

Le Sorelle credono di avere una sacra missione da compiere, un compito assegnato loro da Sigmar in persona ed a cui devono dedicarsi con il corpo e con lo spirito. Il loro sacro dovere è di raccogliere i frammenti di malapietra e nasconderli in profondità nelle volte del convento nella Roccia di Sigmar, dove, schermati dalla grande profondità e protetti dalle eterne preghiere della sorellanza, non potranno creare altri danni alle genti di Sigmar. È un compito senza speranza, in quanto le Sorelle sono poche ed i frammenti di malapietra sono innumerevoli. Ancora peggio, molti vogliono la pietra per sé, per portarla via da Mordheim e spargere il contagio tra le città dell'Impero.

Le bande della sorellanza sono guidate da dure Matriarche, ognuna accompagnata da un gruppo di Sorelle. L'addestramento e la dura disciplina del convento, oltre alle conoscenze ecclesiastiche, includono anche lo studio delle arti marziali, in quanto un fisico sano è il primo passo verso la purezza di spirito. La loro arma preferita è il martello da guerra, strumento di Sigmar, considerato un simbolo sacro al fianco della cometa a due code.

Sceita di guerrieri

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



Matriarca: la banda deve avere una Matriarca: non di più, non di meno!

Sorelle Superiori: la banda può includere fino a tre Sorelle Superiori.

Augure: la banda può includere un'Augure.

Novizie: la banda può includere fino a dieci Novizie.

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

Esperienza iniziale

La **Matriarca** inizia con 20 punti esperienza.

Le **Sorelle Superiori** iniziano con 8 punti esperienza.

L'**Augure** inizia con 0 punti esperienza.

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

Abilità speciali

Le Sorelle Sigmarite possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard.



Segno di Sigmar

La Sorella è una favorita dal grande dio Sigmar. I Posseduti o i Nonmorti in contatto di base con la Sorella perdono il loro primo attacco nel primo turno di corpo a corpo (fino ad un minimo di 1A).

Giusta ira

La Sorella è invasa dalla fredda furia e dal completo disprezzo verso ogni forma di malvagità che inquina il suolo del sacro Impero. La Sorella *odia* tutti i modelli nelle bande di Skaven, Nonmorti e Posseduti.

Protezione di Sigmar

La Sorella è stata benedetta dalla Badessa. Ogni incantesimo diretto contro di lei viene disperso con un risultato di 4+. Nota che se l'incantesimo viene disperso, non danneggerà neanche altri modelli.

Fede incrollabile

La Sorella proclama la propria fede in Sigmar ed affronta i pericoli con determinazione. Può ripetere i test di Paura e non deve effettuare test quando combatte da sola contro più nemici.

Ferrea Determinazione

Solo la Matriarca può avere questa abilità che le permette di ripetere i Test di Rotta.



Tabella delle abilità

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciali
Matriarca	✓		✓	✓	✓	✓
Sorella Superiore	✓		✓	✓	✓	✓
Augure			✓		✓	✓

Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata alle Sorelle Sigmarite:

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Martello Sigmarita	15 co
Flagello	15 co
Frusta d'acciaio	10 co
Arma a due mani	15 co

Armi da tiro

Fionda	2 co
--------	------

Armature

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

Vari equipaggiamenti (solo Eroi)

Libro sacro	120 co
Acqua santa	10 co
Reliquia	15 co





Eroi



1 Matriarca

70 Corone d'oro

Le Matriarche Sigmarite, delle quali ne esistono dodici organizzate in un circolo interno, rispondono direttamente alla Badessa del tempio. Ognuna deve guidare una banda di Sorelle durante le frequenti ricerche nella città, rivolte a purificarne le rovine. Le Matriarche sono spinte da fanatica devozione al Culto di Sigmar e da implacabile determinazione a redimere la Sorellanza ai Suoi occhi.

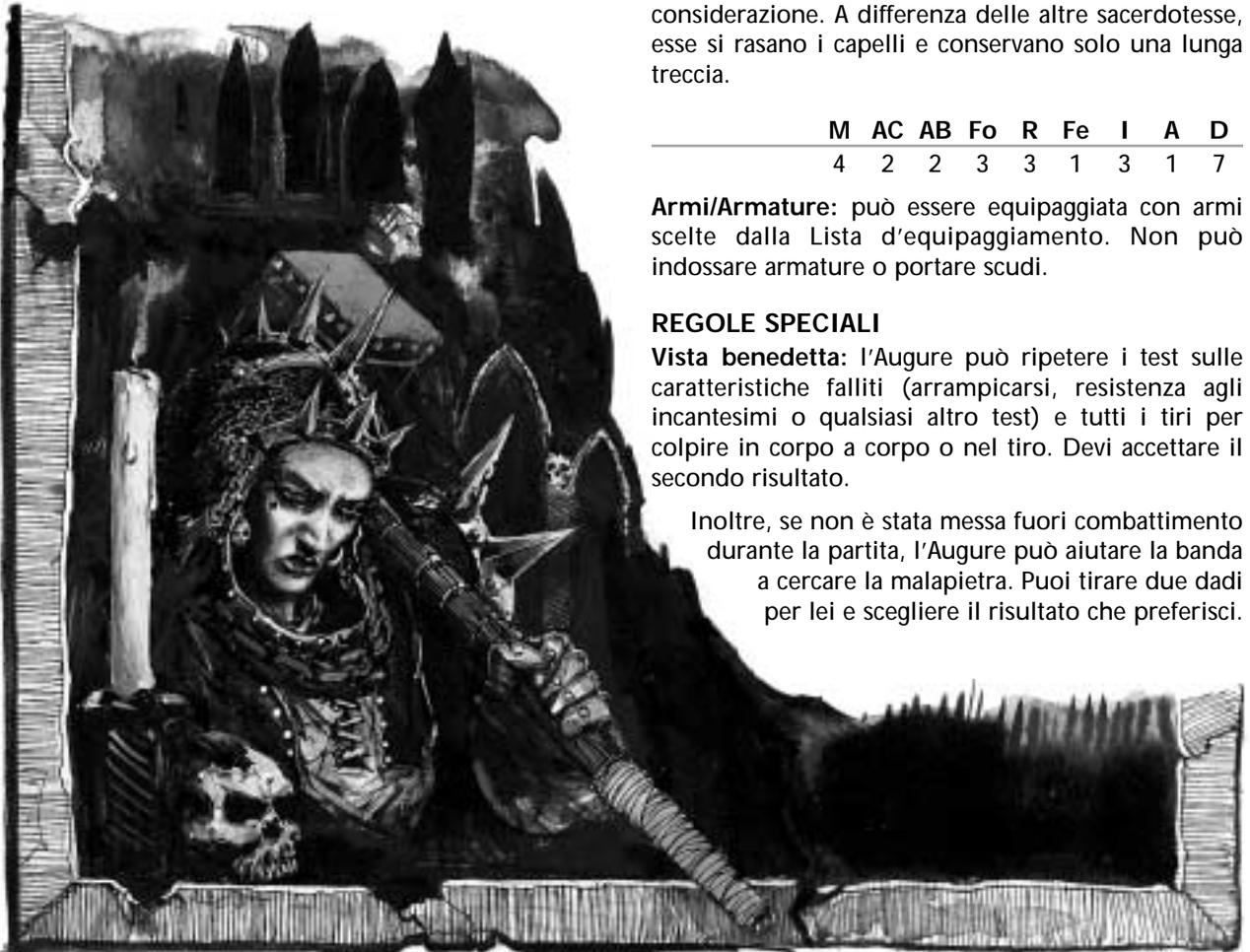
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	4	4	3	3	1	4	1	8

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

REGOLE SPECIALI

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

Pregchiere: la Matriarca può intonare le Pregchiere di Sigmar. Vedi la sezione Magia.



0-3 Sorelle Superiori

35 Corone d'oro

Ogni Sorella Superiore è una sacerdotessa veterana del Culto di Sigmar, esperta nei rituali del tempio ed esempio per le giovani Sorelle e Novizie. Le Sorelle Superiori hanno il compito di alimentare le fede ed il fervore dell'ordine. Qualsiasi pericolo o nemico in agguato nelle rovine di Mordheim è nulla in paragone alla furia di una Sorella Superiore.

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

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

0-1 Augure

25 Corone d'oro

Le cieche Augure della Sorellanza sono benedette più delle loro compagne. Donando la propria vista hanno guadagnato qualcosa di più prezioso: la seconda vista, dono del loro patrono. Le Sorelle che portano tale segno sono poche e vengono tenute in altissima considerazione. A differenza delle altre sacerdotesse, esse si rasano i capelli e conservano solo una lunga treccia.

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

Armi/Armature: può essere equipaggiata con armi scelte dalla Lista d'equipaggiamento. Non può indossare armature o portare scudi.

REGOLE SPECIALI

Vista benedetta: l'Augure può ripetere i test sulle caratteristiche falliti (arrampicarsi, resistenza agli incantesimi o qualsiasi altro test) e tutti i tiri per colpire in corpo a corpo o nel tiro. Devi accettare il secondo risultato.

Inoltre, se non è stata messa fuori combattimento durante la partita, l'Augure può aiutare la banda a cercare la malapietra. Puoi tirare due dadi per lei e scegliere il risultato che preferisci.



Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



Sorelle Sigmarite

25 Corone d'oro

Le Sorelle Sigmarite sanno che il proprio ordine è sbiadito agli occhi di Sigmar. Ognuna di esse ha giurato sull'altare di pacificare la città e quindi redimersi. Qualunque siano i perigli e gli orrori che dovranno affrontare, li supereranno!

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

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



0-10 Novizie

15 Corone d'oro

Per tradizione le reclute delle Sorelle vengono dalle nobili casate dell'Impero e le famiglie considerano un grande onore avere una figlia accettata nell'ordine. Solo le giovani di nobile lignaggio possono promettere giusta devozione al dovere ed innato senso d'onore. Anche se le reclute sono poche, devono sopportare diversi anni di noviziato durante il quale la loro devozione verrà messa alla prova. Tutte sono ansiose di dimostrarsi meritevoli di divenire ancelle di Sigmar.

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

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

Armi speciali

Martello Sigmarita

15 Corone d'oro

Disponibilità: comune (solo Sorelle Sigmarite).

Una delle armi tradizionali della Sorellanza, il martello ricorda Ghal-Maraz, il grande martello di Sigmar.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** +1;

Regole speciali: stordimento, arma sacra

REGOLE SPECIALI

Stordimento: i martelli da guerra servono per stordire gli avversari. Quando un guerriero viene ferito da un martello, rimarrà *stordito* con un risultato di 2-4, invece di 3-4.

Arma sacra: ogni martello da guerra Sigmarita viene benedetto dalla Badessa prima di essere impugnato dalle Sorelle. Il martello conferisce un bonus di +1 ai tiri per Ferire contro i Posseduti ed i Nonmorti. Nota che avrai comunque bisogno di un risultato di 6 per causare un colpo critico. Solo la Matriarca e le Sorelle Superiori possono avere due martelli Sigmariti.

Frusta d'acciaio

10 Corone d'oro

Disponibilità: comune (solo Sorelle Sigmarite).

Un'altra arma unica della Sorellanza è la frusta d'acciaio, costituita da catene di metallo con spuntoni. L'arma può raggiungere una lunghezza di 3,5 metri ed alcune Sorelle hanno una notevole capacità nell'infliggere dolore con quest'arma.

Gittata: 4^{ui}; **Forza:** -;

Regole speciali: non può essere parata, allungo

REGOLE SPECIALI

Non può essere parata: la frusta d'acciaio è un'arma flessibile e le Sorelle la usano con grande maestria. I tentativi di pararne i colpi sono futili, quindi un modello colpito non può cercare di parare con la spada o il brocciare.

Allungo: nella fase di corpo a corpo un modello armato di frusta d'acciaio può attaccare i nemici entro 4^{ui}. Può effettuare il suo numero normale di attacchi, usando la normale procedura, ma il bersaglio non può rispondere all'attacco. Nota che se il modello è già ingaggiato in corpo a corpo, può usare la frusta solo per attaccare i modelli in contatto di base.

Nonmorti

Il Conte Vlad von Carstein e sua moglie Isabella hanno governato la regione di Sylvania per più tempo di quanto chiunque possa ricordare: i contadini sussurrano di oscuri segreti, i Cacciatori di Streghe li maledicono ed i

Preti di Sigmar evitano la loro corte. In verità, Sylvania ha la peggiore reputazione tra tutte le regioni dell'Impero. Ben pochi tra gli uomini mandati a spiare i governanti di Sylvania sono tornati dalle sue oscure foreste e, tra questi, ancora meno con la propria sanità mentale intatta.

Nelle buie camere del castello Drakenhof, su un trono di nera ossidiana, siede Vlad von Carstein, governatore di Sylvania. Egli attende nell'ombra, dopo essersi ritirato dalla vita pubblica e politica dell'Impero, in quanto custode di un terribile segreto: egli stesso, e tutta l'aristocrazia della regione, sono Vampiri, mostri immortali giunti dall'oltretomba. Qui egli resta in paziente attesa, bevendo il sangue delle vergini da calici dorati.

Per molti, lunghi anni Vlad ha raccolto le proprie forze e guidato le proprie legioni di Nonmorti in segreto. Un giorno, non lontano, marcerà dalle foreste di Sylvania alla testa di un esercito di morti viventi. I frammenti di pietra magica che giacciono sparsi tra le rovine di Mordheim possono donare al Conte il potere di sfidare i nobili dell'Impero e rendere schiavo il Vecchio Mondo.

La malapietra ha abbastanza potere magico da permettere di pronunciare un grande incantesimo di evocazione che rivaleggi con quello di Nagash il Nero. Se il Conte avesse successo, rianimerebbe tutti i morti tra la Catena dei Confini del Mondo e le frontiere dello Stirland, e andrebbe in guerra contro i divisi conti dell'Impero. Escogitato il piano, Vlad ha inviato i suoi Vurdalak, i Vampiri immortali, ad eseguirlo.

Nell'oscurità delle notti senza luna, nere carrozze arrivano ai cancelli di Mordheim trasportando delle bare. I Ghoul strisciano dai loro rifugi per accoglierle ed i corpi si sollevano seguendo comandi che i vivi non possono percepire. Obbedendo agli ordini dei Vampiri, i Nonmorti vanno a caccia di malapietra.

La notte appartiene ai Nonmorti, ed a Mordheim la notte è eterna.

Sceita di guerrieri

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

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

Necromante: la banda può includere un Necromante.

Reietti: la banda può includere fino a tre Reietti.

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

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

Lupi Neri: la banda può includere fino a cinque Lupi Neri.

Esperienza iniziale

Il **Vampiro** inizia con 20 punti esperienza.

Il **Necromante** inizia con 8 punti esperienza.

I **Reietti** iniziano con 0 punti esperienza.

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

Tabella Delle abilità'

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità
Vampiro	✓		✓	✓	✓
Necromante			✓		✓
Reietto	✓			✓	

Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Nonmorti:

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Arco	10 co
Arco corto	5 co

Armature

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

“Tutti coloro che trarranno profitto dai bottini del Caos saranno dannati. Così decretò il Gran Teogonista Vilgrim III” disse Marius con veemenza. “Non sono un saccheggiatore, né un ladro!”

“Sono passate tre settimane, Marius!” replicò Hensel con amarezza. “Abbiamo finito i soldi. Abbiamo bisogno di più uomini, abbiamo bisogno di più armi. Sigmar santo, Marius, moriremo di fame!” Hensel si fermò per un momento, un lampo astuto balenò nei suoi occhi marroni. “Quello scantinato è là, e qualcuno lo troverà. Altri, meno retti di noi, lo staranno cercando. Vorresti forse che le ricchezze dell'Impero vengano rubate da creature o uomini senza valori morali. Almeno noi le spenderemmo per promuovere la nostra nobile causa!”

Mentre i due parlavano, Enderlin, uno degli uomini di Lapzig, giunse da dietro un angolo, chiaramente eccitato.

“Abbiamo trovato la casa del mercante. Lo scantinato è là!” disse con un sorriso. “Faremmo meglio a fare in fretta e prendere il bottino prima che arrivino i problemi.” Detto ciò, sparì di nuovo, seguito dal Cacciatore di Streghe e da Hensel.

Enderlin li guidò lungo uno stretto vicolo, cosparso di detriti. Alla fine, dove il vicolo si apriva in una strada più ampia, uno scheletro era

appeso ad una forca, il metallo arrugginito cigolava mentre il cadavere oscillava mosso dal vento. L'angolo di un edificio vicino era crollato fino alle fondamenta e dell'oro brillava alla tenue luce degli oscuri confini della cella sotterranea rimasta esposta.

“Quello lo prendiamo noi!” urlò una voce, e dalle ombre emersero una dozzina di uomini, alcuni portavano balestre, altri brandivano spade e lance. Erano tutti vestiti alla moda, alla maniera di Marienburg.

“Non osate opporvi a me!” rispose Marius, sfoderando la propria spada. “Sono stato inviato da Sigmar in persona. Incrociate la mia strada e sarete dannati. Il mondo intorno a noi è in tumulto, il Caos rode le ossa della nostra terra, orride creature saccheggiano le nostre città un tempo orgogliose. L'uomo non dovrebbe combattere contro l'uomo in questi tempi tribolati, non abbiamo forse un nemico comune da affrontare?”

“Basta chiacchiere, quell'oro è nostro!” replicò il loro comandante, segnalando ai propri uomini di avanzare.

“Così sia, dunque, sarete tra le braccia della dannazione prima che cali il sole!” ringhiò Marius, preparandosi ad attaccare.



1 Vampiro

110 Corone d'oro

I Vampiri guidano i Nonmorti alla ricerca delle pietre magiche che doneranno al loro padrone il potere per conquistare l'Impero.

Anche se sono mere ombre in paragone ai temuti Lord Vampiri, gli immortali servitori di Vlad sono comunque tra le più potenti creature a Mordheim. Molti servono gli immortali conti di Sylvania, ma altri si sono affezionati alla città, diventando indipendenti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	4	4	4	4	2	5	2	8

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

REGOLE SPECIALI

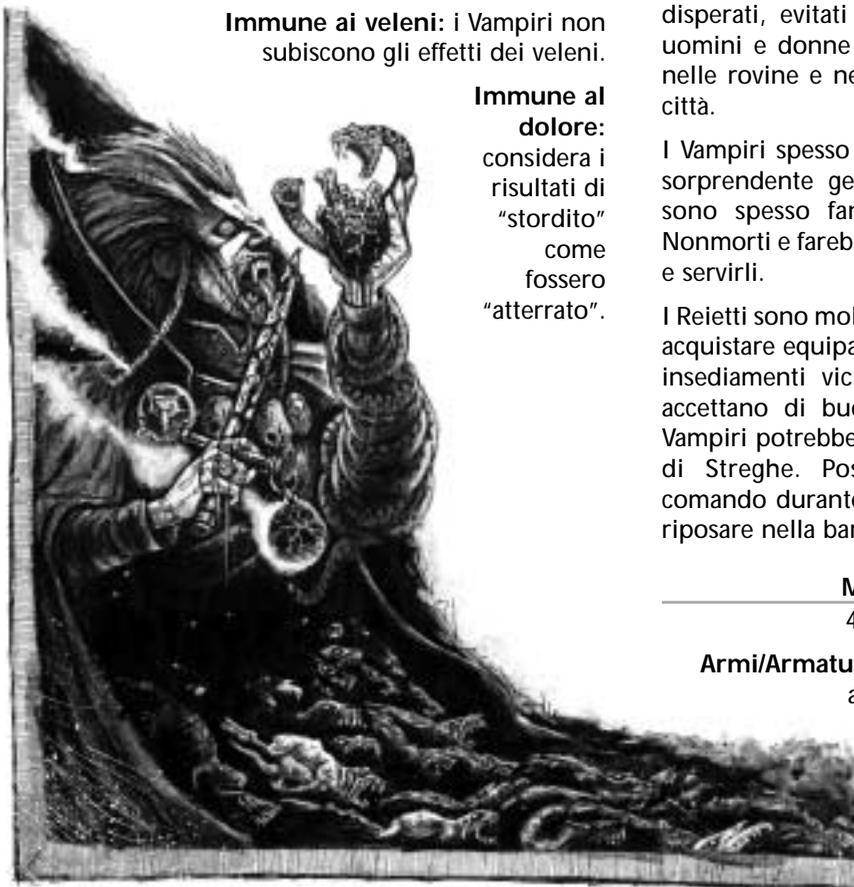
Comandante: i guerrieri amici entro 6^u dal Vampiro possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Paura: il Vampiro è un terrificante Nonmorto e causa *paura*.

Psicologia: i Vampiri non seguono le regole sulla Psicologia (quale la paura) e non fuggono mai.

Immune ai veleni: i Vampiri non subiscono gli effetti dei veleni.

Immune al dolore: considera i risultati di "stordito" come fossero "atterrato".



0-1 Necromante

35 Corone d'oro

I Necromanti sono maghi malvagi che studiano le corrotte arti della Necromanzia. Molti sono accolti e servitori di Vlad von Carstein, ed accompagnano gli agenti del loro padrone nella Città dei Dannati. Altri invece vengono reclutati tra i maghi e gli stregoni che si nascondono dai vari agenti di Sigmar e sono fuggiti a Mordheim per evitare le persecuzioni.

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

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

REGOLE SPECIALI

Mago: il Necromante è un mago e può lanciare incantesimi Necromantici. Vedi la sezione Magia.

0-3 Reietti

20 Corone d'oro

I Reietti sono i più miserabili sopravvissuti alla distruzione di Mordheim. Sono individui deformi e disperati, evitati perfino dagli altri uomini e donne che ancora vivono nelle rovine e nelle catacombe della città.



I Vampiri spesso reclutano i Reietti e li trattano con sorprendente gentilezza. Di conseguenza, i Reietti sono spesso fanaticamente leali ai loro padroni Nonmorti e farebbero qualunque cosa per proteggerli e servirli.

I Reietti sono molto utili in quanto possono andare ad acquistare equipaggiamenti, armi e rifornimenti negli insediamenti vicino a Mordheim, che spesso non accettano di buon grado i Necromanti, o dove i Vampiri potrebbero incontrare i sospettosi Cacciatori di Streghe. Possono inoltre avere funzioni di comando durante il giorno, quando il Vampiro deve riposare nella bara.

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

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



Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



Zombi

15 Corone d'oro

Gli Zombi sono i Nonmorti più comuni: creature animate dal volere del Necromante.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	0	3	3	1	1	1	5

Armi/Armature: nessuna.

REGOLE SPECIALI

Paura: gli Zombi sono terrificanti Nonmorti e causano *paura*.

Non possono correre: gli Zombi sono lenti e non possono correre (ma possono caricare normalmente).

Psicologia: gli Zombi non seguono le regole sulla Psicologia (quale la paura) e non fuggono mai.

Immune ai veleni: gli Zombi non subiscono gli effetti dei veleni.

Immune al dolore: considera i risultati di "stordito" come fossero "atterrato".

Senza cervello: gli Zombi non guadagnano esperienza e non imparano dai propri errori. Cosa ti aspettavi?

Ghoul

40 Corone d'oro

I Ghoul sono i discendenti di uomini insani e malvagi che mangiarono la carne dei morti. Quando nel Vecchio Mondo giunsero i terribili tempi delle privazioni e della carestia, i più depravati e disperati iniziarono a banchettare con i corpi dei morti per sopravvivere.

Spinti da un indicibile desiderio di carne umana, queste creature abbandonarono la propria umanità e iniziarono a vivere nei cimiteri, nelle tombe e nelle cripte, scavando alla ricerca dei corpi in decomposizione appena sepolti e consumando la fredda carne con denti ed artigli.

La distruzione di Mordheim attrasse molti clan di Ghoul dal nord, i quali ora vivono permanentemente nelle cripte e nei cimiteri della città in rovina.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	2	3	4	1	3	2	5

Armi/Armature: combattono sempre con artigli e fauci, non possono portare armi o armature.

REGOLE SPECIALI

Paura: i Ghoul sono creature orrende che causano *paura*.

0-5 Lupi Neri

50 Corone d'oro

I Lupi Neri sono creature Nonmorte, corpi animati di lupi giganti che vivono sulla Catena dei Confini del Mondo. Il loro ululato porta la paura nei cuori dei guerrieri più coraggiosi o dei più spietati mercenari Nani. Si aggirano per le strade di Mordheim come ombre e molti uomini sono morti con le fredde fauci di un Lupo Nero intorno al collo.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
9	3	0	4	3	1	2	1	4

Armi/Armature: nessuna.

REGOLE SPECIALI

Carica travolgente: i Lupi Neri travolgono gli avversari in carica. Combattono con 2 Attacchi al posto di 1 durante il turno di carica.

Paura: i Lupi Neri sono terrificanti Nonmorti e causano *paura*.

Non possono correre: i Lupi Neri sono lenti e non possono correre (ma possono caricare normalmente).

Psicologia: i Lupi Neri non seguono le regole sulla Psicologia (quale la paura) e non fuggono mai.

Immune ai veleni: i Lupi Neri non subiscono gli effetti dei veleni.

Immune al dolore: considera i risultati di "stordito" come fossero "atterrato".

Senza cervello: i Lupi Neri non guadagnano esperienza e non imparano dai propri errori.





Skaven



A loro insaputa, per migliaia di anni gli uomini hanno condiviso il mondo con una razza mai vista prima. C'erano sempre stati segni, per chi era interessato a notarli: una guizzante ombra nera, un grido inumano nelle fogne, forme sfuggenti in fondo alla cantina. Per tutti questi anni tali creature hanno agito in segreto, scavando sotto il mondo degli uomini, minando le sue grandi città, infiltrandosi nelle cantine e nelle fogne, creando un vasto labirinto di tunnel e covi che raggiunge ogni luogo. Queste creature si autodefiniscono Skaven e sono uomini-ratto, abomini mutanti di un'antica epoca di Chaos.

Senza dubbio un giorno gli Skaven saranno pronti per emergere dai tunnel e portare

guerra all'umanità. Per secoli si sono accontentati di saccheggiarne le rovine, di portare pestilenze nelle città e di spandere contagi sulle terre. Erano contenti di osservare ed aspettare, ma ora tutto è improvvisamente cambiato. Ora la distruzione di Mordheim ha creato nuove opportunità nella segreta guerra contro l'umanità.

Sin dai tempi più antichi gli Skaven hanno attraversato il mondo in cerca delle pietre del potere che gli uomini, nella loro ignoranza, chiamano malapietra, ma che gli Skaven conoscono da sempre come mutapietra, pietra nera o pietra dei veggenti. Fu proprio rosicchiando queste pietre che, in epoche remote, i surmolotti iniziarono il lento processo di mutazione che li trasformò in Skaven. La mutapietra è letteralmente nel loro sangue, in quanto se ne cibano e la usano per lanciare i propri incantesimi. Negli ultimi tempi la ricerca di malapietra è stata difficile e lunga, in quanto stava diventando sempre più rara, ma ora ne è apparsa una nuova ed abbondante sorgente: un'oscura benedizione dai cieli!

Per gli Skaven del Clan Eshin, questo è un momento particolarmente opportuno per un tale evento, infatti, se l'Impero è diviso, anche gli Skaven non sono uniti. Nel mondo sotterraneo, clan combattono altri clan, ognuno cercando di controllare il Consiglio dei Tredici che governa l'intera razza Skaven. Il segreto di Mordheim non è ancora stato rivelato a tutti i clan, altrimenti la Città dei Dannati sarebbe già stata travolta dagli uomini-ratto. Il Signore della Guerra del Clan Eshin è attento a proteggere il segreto e solo per questo motivo non ha inviato le proprie sciamanti armate a conquistare Mordheim. Invece, ha ordinato a piccole bande di guerrieri Skaven di uscire dai tunnel segreti sotto la città, raccogliere la malapietra e riportarla al covo del clan.

Gli Skaven del Clan Eshin sono perfettamente adatti a tale compito. Maestri nell'arte della morte silenziosa, esperti nell'uso dei veleni ed addestrati ai mille segreti degli assassini. Sin dalla nascita i guerrieri Skaven praticano le arti marziali nei templi del Ratto Cornuto, il loro orribile ed affamato dio.

Non vi è alcuno, tra gli uomini-ratto, che sia più adatto a raccogliere i tesori di Mordheim, ma devono essere silenziosi, veloci ed efficienti. Se mai i clan rivali scoprissero il segreto di Mordheim, non centinaia, non migliaia, ma milioni di milioni di Skaven si contenderebbero la malapietra nella Città dei Dannati.



Lista d'equipaggiamento

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata agli Skaven:

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Spada	10 co
Flagello	15 co
Lancia	10 co
Alabarda	10 co
Lame del pianto	50 co
Artigli da combattimento	35 co

Armi da tiro

Fionda	2 co
Shuriken	15 co
Cerbottana	30 co
Pistola Skaven	35 co
	(70 co la coppia)

Armature

Armatura leggera	20 co
Brocchiere	5 co
Elmo	10 co

LISTA D'EQUIPAGGIAMENTO DELLA TRUPPA

Questa lista è riservata alla Truppa

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Randello	3 co
Spada	10 co
Lancia	10 co

Armi da tiro

Fionda	2 co
--------------	------

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

Sceita di guerrieri

Una banda di Skaven deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 20 modelli.

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



Stregone Eshin: la banda può includere uno Stregone Eshin.

Skaven Nero: la banda può includere fino a due Skaven Neri.

Skaven della Notte: la banda può includere fino a due Skaven della Notte.

Guerrieri Eshin: la banda può includere un qualsiasi numero di Guerrieri Eshin.

Ratti Giganti: la banda può includere un qualsiasi numero di Ratti Giganti.

Rattorco: la banda può includere un Rattorco.

Esperienza iniziale

Il Mastro Assassino inizia con 20 punti esperienza.

Gli Skaven Neri e gli Stregoni iniziano con 8 punti esperienza.

Gli Skaven della Notte iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.



Armi speciali

Questo equipaggiamento è disponibile solo per gli Skaven, nessun altro può acquistarlo.
Vedi la sezione Mercato per le regole sugli oggetti rari.

Cerbottana

25 Corone d'oro

Disponibilità: rara 7 (solo Skaven)

La cerbottana è un corto tubo vuoto che può essere usato per tirare dardi avvelenati. Anche se i dardi sono troppo piccoli per causare un danno serio, il veleno impiegato dagli Skaven può causare dolori atroci ed eventualmente la morte.

L'altro vantaggio della cerbottana è di essere silenziosa e un tiratore ben nascosto può tirare i dardi senza venire scoperto.

Gittata: 8^u; **Forza:** 1;

Regole speciali: +1 TA, veleno, silenziosa

REGOLE SPECIALI

Veleno: i dardi tirati con la cerbottana sono intinti in un veleno molto simile al Loto Nero (se ottieni un risultato di 6 sul tiro per colpire, la vittima è automaticamente ferita). La cerbottana **non** può causare colpi critici.

+1 al TA: un modello ferito da un dardo di cerbottana beneficia di un bonus di +1 al proprio TA e di un TA di 6+ nel caso non abbia armature.

Silenziosa: uno Skaven armato di cerbottana può tirare quando è *nascosto* senza rivelare la propria posizione. Il bersaglio può effettuare un test di Iniziativa per cercare di vedere lo Skaven. Se il test ha successo, lo Skaven non sarà più *nascosto*.

Pistola Skaven

35 Corone d'oro (70 co per la coppia)

Disponibilità: rara 11 (solo Skaven)

Le pistole Skaven sono armi terrificanti, testimonianza del folle genio degli ingegneri del Clan Skryre. Le pistole Skaven sparano munizioni di mutapietra magicamente alterata in modo che le ferite siano dolorosissime e causino spesso infezioni.

Gittata: 8^u; **Forza:** 5;

Regole speciali: -3 TA, ricarica, corpo a corpo

REGOLE SPECIALI

-3 al TA: un modello ferito subisce una penalità di -3 al TA

Ricarica: ricaricare la pistola richiede l'intero turno, quindi il modello può sparare una volta ogni due turni

Corpo a corpo: può essere usata in corpo a corpo come le normali pistole, vedi le regole a pagina 47.

Artigli da combattimento

35 Corone d'oro per la coppia

Disponibilità: rara 7 (solo Skaven)

Le arti marziali praticate dal Clan Eshin richiedono l'impiego di molte armi inusuali. Le più famose sono gli artigli da combattimento: affilate lame metalliche attaccate al dorso delle mani dei guerrieri Skaven. Solo un esperto può usarle con efficacia, ma un adepto del Clan Eshin è un temibile avversario quando è equipaggiato con queste armi.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** -;

Regole speciali: coppia, scalare, parata, ingombrante

REGOLE SPECIALI

Coppia: gli artigli vengono usati in coppia, uno per mano. Un guerriero armato di artigli guadagna +1 A.

Scalare: uno Skaven armato di artigli beneficia di un bonus di +1 all'Iniziativa quando effettua i test per scalare.

Parata: uno Skaven armato di artigli può tentare di parare i colpi e ripetere una volta il tiro, esattamente come i modelli equipaggiati con spada e brocciare.

Ingombrante: uno Skaven armato di artigli non può usare nessun'altra arma.

Lame del pianto

50 Corone d'oro per la coppia

Disponibilità: rara 9 (solo Skaven)

Gli adepti del Clan Eshin usano armi chiamate lame del pianto, letali spade costruite con un'anima in mutapietra. Le lame del pianto trasudano in continuazione un mortale veleno corrosivo.

Gittata: corpo a corpo; **Forza:** -;

Regole speciali: coppia, parata, veleno

REGOLE SPECIALI

Coppia: le lame del pianto vengono usate in coppia. Un guerriero armato di lame del pianto guadagna +1 A.

Veleno: le lame del pianto sono intrise di veleno Loto Nero (vedi la sezione equipaggiamenti). Non è possibile applicare altri veleni alle lame del pianto.

Parata: uno Skaven armato di lame del pianto può tentare di parare i colpi esattamente come un modello armato di spade

Tabella delle abilità

	Corpo a corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciali
Mastro Assassino	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Skaven Nero	✓	✓		✓	✓	✓
Stregone Eshin			✓		✓	✓
Skaven della Notte	✓	✓				✓

Abilità speciali

Gli Skaven possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard.

Fame Nera

Lo Skaven può lasciare libero sfogo alla Fame Nera, la furia omicida che gli dona forza e velocità innaturali, ma che può distruggerlo da dentro. All'inizio di un tuo turno puoi dichiarare che l'Eroe Skaven sta usando questa capacità. L'Eroe guadagna +1 Attacco e +D3^{ui} al valore base di Movimento, ma subirà D3 colpi a Fo3 alla fine del tuo turno, senza TA concessi.

Coda prensile

Lo Skaven può impugnare uno scudo, pugnale o una spada con la coda. Il modello guadagna +1 Attacco o un bonus di +1 al TA.

Scalatore

Lo Skaven non deve effettuare test di Iniziativa quando cerca di scalare muri o altre superfici.

Infiltratore

Uno Skaven con questa abilità viene sempre schierato sul tavolo quando entrambi i giocatori hanno finito di schierare e può essere posizionato in qualunque punto del tavolo, che sia fuori vista dai modelli nemici e ad almeno 12^{ui} di distanza da essi.

Se entrambi i giocatori hanno modelli che possono infiltrare, tirate un D6 per determinare chi li schiera per primo.

Arte della morte silenziosa

Lo Skaven ha pazientemente imparato la mortale arte del combattimento a mani nude, come viene insegnata dai sacerdoti nei templi del Cathay. In corpo a corpo, lo Skaven può combattere a mani nude senza penalità, conterà anzi come se avesse due armi (+1 Attacco). Inoltre, un Eroe con questa abilità infliggerà colpi critici con un tiro per ferire di 5-6, invece di 6. Questa abilità può essere usata in congiunzione con gli artigli da combattimento (+2 Attacchi).





Eroi



1 Mastro Assassino

60 Corone d'oro

Il Signore della Guerra del Clan Eshin ha inviato gli Assassini a cercare la preziosa mutapietra. Avere successo significa procreare, accumulare ricchezze ed una migliore posizione sociale all'interno del clan. Fallire, al contrario, è meglio non pensarci...

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	4	4	4	3	1	5	1	7

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

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6^{ui} dall'Assassino possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Killer perfetto: i colpi sferrati dall'Assassino conferiscono sempre una penalità aggiuntiva di -1 ai TA (siano essi causati in corpo a corpo o nel tiro).



0-2 Skaven Nero

40 Corone d'oro

Gli Skaven Neri sono i guerrieri più potenti del Clan Eshin: killer con la pelliccia nera, addestrati alle arti marziali del clan. In Mordheim eccellono nel tendere agguati e nell'assassinare gli uomini.

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

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

0-1 Stregone Eshin

45 Corone d'oro

Gli stregoni del Clan Eshin sono alchimisti che forgiavano le lame incantate degli Assassini. Anche se il loro potere è minimo in paragone a quello degli Ingegneri del Clan Skryre o dei potenti Grigi Veggenti, le loro stregonerie sono comunque efficaci.

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

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

REGOLE SPECIALI

Mago: lo Stregone Eshin è un mago e può usare gli incantesimi del Ratto Cornuto. Vedi la sezione Magia.

0-2 Skaven della Notte

20 Corone d'oro

Gli Skaven della Notte sono giovani apprendisti del Clan Eshin. Recentemente iniziati ai segreti del clan, sopperiscono alla loro mancanza di conoscenze con ambizione ed energia.

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

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



Truppa (Organizzata in gruppi di 1-5 modelli)



Guerrieri

20 Corone d'oro

Sono i Guerrieri comuni del Clan Eshin. I più forti di essi vengono iniziati ai segreti del clan ed iniziano l'addestramento per diventare Assassini, i più temuti guerrieri delle bande di Skaven. Tutti i Guerrieri del Clan Eshin sognano di diventare, un giorno, Assassini.

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

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

Ratti Giganti

15 Corone d'oro

I Ratti Giganti sono creazioni del corrotto genio Skaven, mostruosità mutate delle dimensioni di cani. Combattono al fianco degli Skaven, travolgendo i nemici con il peso del numero.

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

Armi/Armature: nessuna.

REGOLE SPECIALI

Animali: sono animali e di conseguenza non guadagnano esperienza.

0-1 Rattorco

210 Corone d'oro

Questi orribili mostri sono molto richiesti come guardie del corpo degli Skaven importanti.

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

Armi/Armature: fauci, artigli e brutalità!

REGOLE SPECIALI

Paura: il Rattorco causa *paura*.

Stupidità: il Rattorco è soggetto alle regole sulla *stupidità*, a meno che non vi sia un Eroe Skaven entro 6^{ul}.

Animale: il Rattorco non guadagna esperienza.

Grossa creatura: il Rattorco è una creatura enorme ed è quindi un bersaglio facile per gli arcieri. Qualsiasi modello può tirare al Rattorco, anche se non è il bersaglio più vicino.





Fosco e limaccioso, il fiume gorgogliava pigramente sotto il ponte di pietra. Mentre Marius guardava giù dal muretto sgretolato, il pallido e gonfio corpo di una qualche bestia mutante affiorò brevemente, per poi scomparire di nuovo nelle profondità delle acque.

“La nostra ricerca è quasi finita, Hensel” disse il Cacciatore di Streghe, indicando i magazzini in rovina ed i moli crollati sulla riva lontana. “Le voci dicono che l’Immondo ed i suoi servitori Nonmorti vivono qui, vicino al rancido cuore del Caos.” Guardò verso il miasma che usciva a spirali dal sito d’impatto della pietra divina. Vapori verdognoli tingevano la nebbia che stagnava nei vicoli e penetrava gli scheletri degli edifici crollati. Qui la devastazione aveva raggiunto il proprio apice e, mentre raggiungevano il centro dell’ampio ponte, poterono osservare le molte centinaia di metri di città che erano state appiattite dalla colossale detonazione seguita alla caduta della cometa. Alle proprie spalle, sentirono giungere una serie di urla disperate.

“Qualcuno è nei guai. Dovremmo tornare indietro per aiutarlo” suggerì Hensel, guardandosi alle spalle.

“Nessuna distrazione, ora” replicò Marius, con gli occhi fissi sull’obiettivo. Mentre le urla agonizzanti continuavano in un terrificante crescendo, Marius guardò indietro per un secondo, prima di continuare il cammino sul ponte. “Ho fatto così tante cose che non avrei mai immaginato, tutte nel nome di Sigmar. Ho saccheggiato le rovine, ho levato la mia spada contro altri uomini. Benedetto Sigmar, ho perfino venduto quella maledetta malapetra per poter ingaggiare più uomini. Nulla potrà fermarmi ora!”

Appena entrarono nel porto, una strana cantilena riempì l’aria. Heinrich, che era in esplorazione, lanciò un grido strozzato e giunse correndo attraverso la nebbia. Gli occhi colmi di terrore, inciampò, cadendo in ginocchio. Dietro di lui, delle forme giunsero dalla nebbia. Avanzando inesorabili, strascicando verso di loro, giunse un gruppo di tre Zombi, trascinando attraverso la nebbia i propri corpi putrefatti con i loro vuoti occhi fissi sugli uomini.

La pelle degli Zombi, lacerata e strappata, pendeva senza carne, formando pieghe intorno alle ossa. Lo stomaco di una delle creature Nonmorte era esploso e gli organi interni pendevano dalle lacerazioni, colando fluidi malatici. La testa di un altro era stata spaccata, la pelle pendeva dal cranio, rivelando le ossa frantumate all’interno. La puzza delle carcasse in decomposizione veniva trasportata dalla brezza, e lo scricchiolio di ossa e tendini rinsecchiti poteva essere sentito intervallato al freddo rantolo di morte che usciva dalle labbra senza vita degli Zombi.



Un ululato infernale riecheggiò nell’aria ed ombre canine con gli occhi brillanti di un rosso bagliore si rivelarono alle spalle della compagnia.

Mentre la compagnia di umani indietreggiava di fronte agli Zombi, i Lupi Neri iniziarono a circondarla, guidati dal loro istinto di cacciatori anche oltre il velo della morte. Bassi ringhi e rantoli uscirono dalle fauci sbavanti mentre si avvicinavano, le loro pellicce arruffate brillavano di una luce innaturale. Per un momento la compagnia rimase pietrificata dalla paura, poi un dardo di balestra fendette l’aria e si conficcò nel petto del lupo più vicino. La bestia cadde all’indietro, ma si rialzò subito dopo, afferrando l’asta del dardo con le fauci e strappandosela dal petto con una torsione del muso.

Come se si fosse spezzato un incantesimo, i mercenari entrarono in azione. Heinrich era impegnato a riarmare la balestra, mentre Hensel e Lapzig balzarono verso gli Zombi, le armi levate per l’attacco. Marius estrasse una pistola dalla fondina e la puntò verso lo Zombi più vicino. Il suo dito premette il grilletto e la nebbia fu squarciata da un lampo. La palla di piombo centrò l’occhio del bersaglio ed esplose dall’altra parte del cranio putrefatto, sparpagliandone il cervello sulla strada. La creatura cadde su un ginocchio e guardò Marius con l’occhio rimastogli. Il Cacciatore di Streghe non lesse né emozioni né pensieri in quello sguardo, ma solamente remissività ai voleri del padrone. Puntando la propria seconda pistola al morto vivente, ne distrusse un ginocchio, facendolo crollare nelle fetide pozzanghere che costellavano la strada.

Mentre si guardava intorno per accertarsi del progredire della battaglia, Marius notò altri movimenti in un vicolo secondario. Impugnando strettamente il proprio coltellaccio, si tuffò nella nebbia, trovandosi faccia a faccia con uno dei servitori dell’Immondo. All’inizio Marius pensò fosse un altro Zombi: la pelle era ricoperta di vesciche e bolle, e gli occhi erano giallognoli e umidi. Ma il Cacciatore di Streghe notò un barlume di intelligenza negli occhi dell’avversario, che lanciò un grido da umano mentre sollevava un grezzo randello. Marius evitò facilmente il fendente impacciato ed affondò la propria lama fino all’elsa nello stomaco della creatura. Artigli spezzati cercarono di afferrarli il collo ed il viso, prima che l’uomo cadesse finalmente morto, esalando l’ultimo respiro dalle labbra con un sibilo.

Estraendo il coltellaccio, Marius indietreggiò e ruotò il corpo di lato. Sentiva un senso di trionfo, presto avrebbe ucciso l’Immondo ed avrebbe potuto lasciare questo miserabile luogo pieno di squallore e follia ai pazzi ed agli sciocchi che già vi abitavano.