

“Siamo vicini, molto vicini...” sussurrò Marius fra sé e sé. Poteva quasi sentire la presenza del Necromante, non lontano, ma nascosto alla vista.

“Teneteli lontani!” ordinò. “Rintracerò quell’essere traviato e lo ucciderò, mettendo fine ai sacrileghi incantesimi che legano queste creature al nostro mondo.”


Infilandosi in un vicolo, Marius si guardò alle spalle. Vide Hensel battersi con uno Zombi, parando gli artigli del nonmorto con violenti colpi della sua fida alabarda. Da un lato un Grande Lupo Nero, i cui occhi brillavano con innaturale vigore, banchettava con il corpo di uno dei mercenari, strappando brandelli di carne con le zanne aguzze come pugnali. Lapzig decapitò uno Zombi con la sua spada e per un istante il corpo della creatura si mantenne eretto, come se potesse continuare a combattere. Un guizzo di oscurità sbuffò dal suo collo ed il nonmorto crollò a terra, mentre la magia che lo aveva animato si disperdeva nella nebbia. Marius rivolse nuovamente le sue attenzioni verso Hensel, il quale giaceva a terra sovrastato dallo Zombi che gli stava azzannando il collo. Hensel combatteva ancora debolmente, cercando di respingere la creatura. Le cose si stavano mettendo male per i difensori dell’umanità

Senza porre tempo in mezzo Marius avanzò, acuendo ogni senso per individuare il Necromante, quel diavolo fatto uomo noto come l’Immondo. I suoi occhi sondarono gli edifici diroccati, le sue orecchie cercarono il proferire di un incantesimo rivelatore mentre ispirava profondamente, tentando di sentire il fetido odore della malapietra e della polvere tombale. Poteva ancora udire le urla di guerra dei suoi uomini, il cozzare delle lame alcune vie più in là, le eco eteree del combattimento, distorte dalla foschia incipiente, rimbalzare sui muri diroccati. Scavalcando una pila di macerie, Marius vide della polvere cadere in un foro dietro le rocce. Spostando alcuni macigni, scoprì un tunnel estendersi in lontananza al di sotto dei propri piedi.

“Le leggendarie catacombe...” sussurrò, estraendo la lanterna dal suo zaino ed accendendola rapidamente con abili colpi della pietra focaia.

Calandosi con prudenza nel foro, Marius si ritrovò in un basso cunicolo, puntellato qua e là da opere in muratura. Un rigagnolo d’acqua scorreva al centro del corridoio, prova di come il tunnel facesse parte delle fognature di Mordheim. Oscurando per un istante la lanterna, Marius scrutò in ogni direzione, cercando di capire quale via dovesse prendere. Credette di scorgere un pallido bagliore alla sua destra e si incamminò in quella direzione.

Marius seguì la fognatura per quella che sembrò un’eternità, ma, proseguendo, il pallido bagliore crebbe di intensità, fino a diventare il riverberare di fiamme tremolanti riflesso sulle curve pareti del



tunnel. Oltrepassando un’arcata, il Cacciatore di Streghe giunse al di sotto di un’alta volta dove parecchi cunicoli fognari si incontravano. Numerosi bracieri erano sparsi nella caverna e Marius lasciò cadere la sua lanterna quando vide una figura ammantellata mostrargli la schiena.

“Immondo!” ruggì Marius. “Il tuo destino si compie!” La figura girò su se stessa ed occhi cisposi incontrarono lo sguardo del Cacciatore di Streghe mentre sguainava la sua sciabola e correva verso il Necromante. L’oscuro stregone sogghignò e, pronunciando una parola di potere, nere saette di energia si liberarono dai suoi occhi. Marius si tuffò di lato e si rialzò nuovamente.

Il Necromante lasciò cadere a terra l’enorme tomo che stava reggendo, senza dubbio il suo malefico grimorio. L’Immondo estrasse una lunga lama da duello e assunse una ben studiata posizione di scherma.

“Il mio destino?” urlò con voce stridula. “Cosa ne sai tu del destino?”

“Il tuo malvagio potere non mi spaventa, villano!” Marius sputò a terra, effettuando un affondo con la sua sciabola che venne facilmente parato dal Necromante.

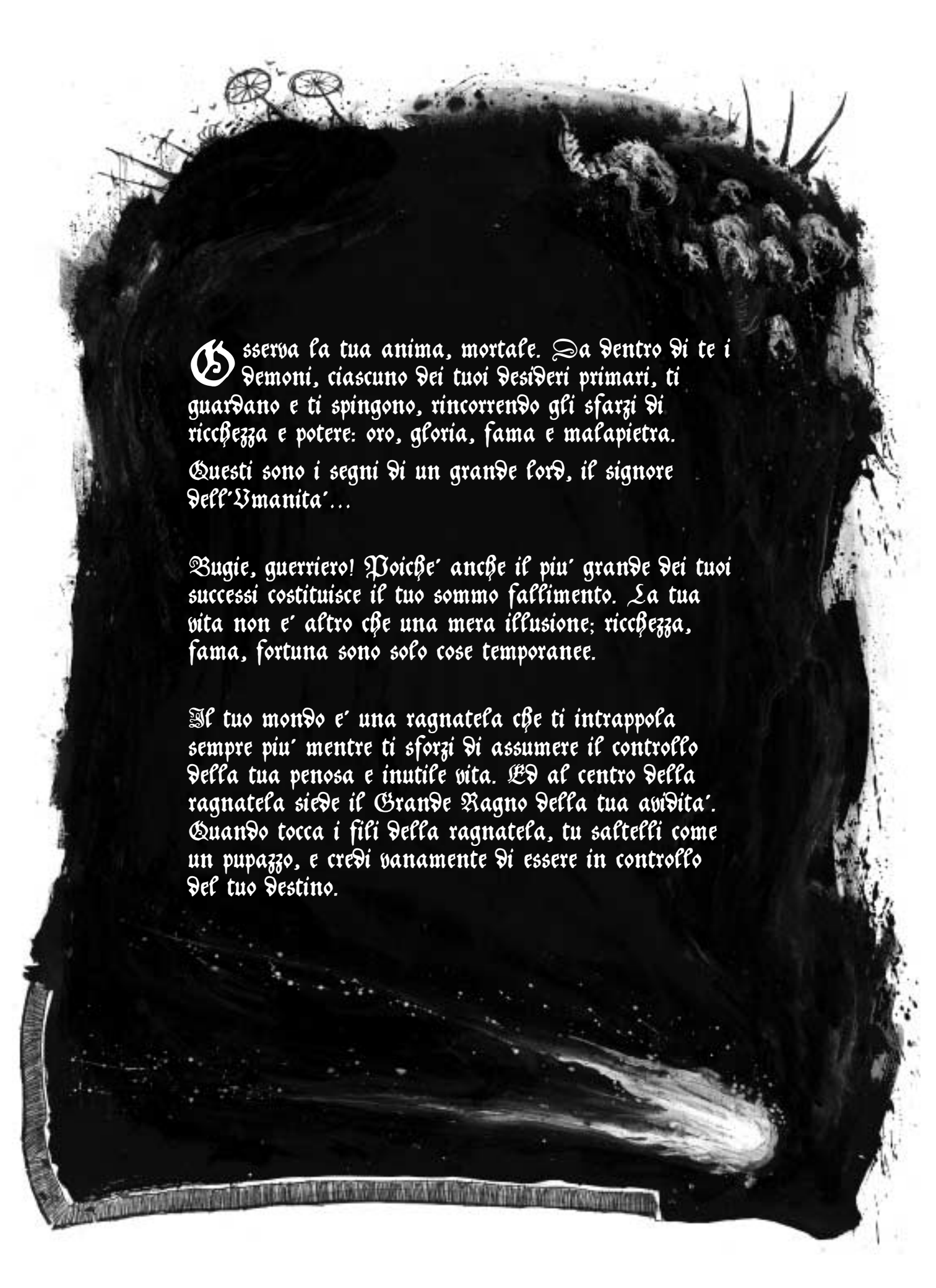
“Potere? Sì, c’è molto potere qua. Mi ha portato qui. Ha portato te qui. Il Caos ha preso Mordheim per farla sua, siamo tutti suoi servitori adesso.” Il Necromante rise in modo stridulo, ondeggiando la punta della sua lama sottile proprio di fronte alla faccia del Cacciatore di Streghe.

“Mai!” urlò Marius, attaccando il Necromante alle gambe solo per scoprire la lama dello stregone bloccare la sua.

“Sei già stato preso nella rete. Hai camminato lungo il sentiero delle tenebre, non puoi tornare indietro. Pensa a ciò che hai fatto e dimmi che sei migliore di me. A quali abissi non ti sei abbassato nella tua ricerca? La mia magia può darti l’immortalità, pensa a tutte le opere buone che potresti fare se non dovessi morire di vecchiaia?” il Necromante lo aggirò lentamente, tracciando con il suo fioretto un otto di fronte a Marius.

Con un sordo ruggito, Marius compì un ampio arco con la sciabola, superando con la sua lama più pesante il leggero fioretto ed affondandola nel collo del nemico. Sbottando sangue dalle labbra, il Necromante collassò al suolo.

Marius si abbassò e raccolse il grimorio. Fece una smorfia di derisione, pensare che lui fosse corrotto era assolutamente ridicolo. Diede un’occhiata alla pagina in cui il libro era aperto. Si intitolava “Come scappare dalla morsa della morte.” Senza capire appieno cosa stesse facendo, Marius iniziò a leggere.

The background is a dark, textured, almost black surface with a rough, ink-like appearance. At the top, there are faint, circular patterns resembling wheels or gears. On the right side, a skull is partially visible, with some sharp, spiky protrusions extending upwards. At the bottom right, there is a bright, glowing orb or light source, creating a lens flare effect. The overall mood is dark and ominous.

Gsserva la tua anima, mortale. Da dentro di te i demoni, ciascuno dei tuoi desideri primari, ti guardano e ti spingono, rincorrendo gli sfarzi di ricchezza e potere: oro, gloria, fama e malapietra. Questi sono i segni di un grande lord, il signore dell'Umanita'...

Bugie, guerriero! Poiche' anche il piu' grande dei tuoi successi costituisce il tuo sommo fallimento. La tua vita non e' altro che una mera illusione; ricchezza, fama, fortuna sono solo cose temporanee.

Il tuo mondo e' una ragnatela che ti intrappola sempre piu' mentre ti sforzi di assumere il controllo della tua penosa e inutile vita. Ed al centro della ragnatela siede il Grande Ragno della tua avidita'. Quando tocca i fili della ragnatela, tu saltelli come un pupazzo, e credi vanamente di essere in controllo del tuo destino.



Campagne

Le bande che si dirigono alla Città dei Dannati provengono da tutto il Vecchio Mondo.

Appartengono a diverse razze ed hanno scopi diversi, ma alla fine devono tutte affrontare i pericoli degli oscuri vicoli e delle vie contorte ed esposte ai venti di Mordheim.

Sebbene sia molto divertente giocare battaglie singole, parte della sfida di Mordheim è trasformare la tua banda in una forza in grado di farsi rispettare. La campagna consente alla tua banda di guadagnare esperienza e nuove abilità, oltre all'opportunità di assoldare altri guerrieri con l'aumentare di fama e fortune.

iniziare una campagna

Per iniziare una campagna avrai bisogno di almeno due giocatori, preferibilmente tre o più. I giocatori possono avere più di una banda, ma la maggior parte delle persone preferiscono gestirne una sola alla volta, dato che questo consente loro di destinare maggiore attenzione alla pittura, all'assemblaggio ed allo sviluppo di uno stile di gioco per la loro banda preferita.

Puoi iniziare una campagna non appena due giocatori hanno reclutato le rispettive bande. Nuovi giocatori possono aggiungersi in ogni momento ad una campagna già avviata. Anche se le nuove bande avranno meno esperienza, potranno apprendere presto nuove abilità e combattere contro altre bande più potenti consentirà loro di progredire più velocemente.



giocare una campagna

Per iniziare la campagna, i due giocatori scelgono uno degli scenari da giocare (vedi la sezione Scenari). Alla fine della partita i giocatori determinano quanta esperienza abbiano guadagnato i loro guerrieri e quanta malapietra abbiano raccolto le bande, prima di ritornare ai loro accampamenti per prepararsi a giocare lo scenario successivo.

L'Esperienza viene espressa in Punti Esperienza che Eroi e Truppa ricevono per essere sopravvissuti ad ogni scontro. Questo argomento viene trattato più avanti nella sezione Esperienza. Quando un Eroe od un gruppo di Truppa hanno sufficienti Punti Esperienza, ricevono un *avanzamento*. Un avanzamento può migliorare il profilo delle caratteristiche di un guerriero, aumentandone i valori di AC, AB, Fo, ecc, o può far guadagnare un'abilità speciale come *Colpo Letale* o *Acrobata*.

Dopo ogni partita i guerrieri raccolgono la malapietra. Questa viene registrata sulla scheda della banda e può essere in seguito venduta in cambio di oro od utilizzata per commerciare, ecc. Puoi infatti reclutare altri guerrieri o acquistare altre armi dai mercanti. Tutto questo viene spiegato più avanti nelle sezioni Profitto e Mercato.

valore della banda

Ogni banda possiede un *valore della banda*: più è alto questo valore, migliore è la banda. Il valore della banda è semplicemente il suo numero di guerrieri moltiplicato per 5, a cui si aggiungono i Punti Esperienza accumulati da **ogni** membro.

Le grosse creature come i Rattorchi valgono 20 punti a cui si aggiungono i Punti Esperienza guadagnati.

Il valore della banda cambia dopo ogni partita, dato che i guerrieri sopravvissuti guadagneranno nuovi Punti Esperienza, altri guerrieri potrebbero essere stati uccisi, altri ancora aggiunti, ecc. Si spera che il valore della tua banda cresca, testimoniando il tuo aumentato potere!

sequenza post-partita

Al termine della battaglia, entrambi i giocatori seguono questa sequenza. Non sei obbligato a fare tutto subito (cerca di completare le prime tre fasi subito dopo la battaglia: puoi volere posporre ulteriori acquisti), ma ogni tiro di dado deve essere osservato da entrambi i giocatori o da una terzo giocatore neutrale.

- 1 **Ferite.** Determina la natura delle ferite per ogni guerriero che sia *fuori combattimento* al termine della partita. Vedi Ferite Gravi, a pagina 118.
- 2 **Distribuisci l'esperienza.** Eroi e gruppi di Truppa guadagnano esperienza per essere sopravvissuti alla battaglia. Vedi le sezioni Esperienza e Scenari per i dettagli.
- 3 **Tira sulla Tabella d'Esplorazione.** Vedi la sezione Profitto per i dettagli.
- 4 **Reclutare nuovi guerrieri.** Aggiungi nuovi uomini alla tua banda e acquista nuovo equipaggiamento come descritto nella sezione Mercato.
- 5 **Aggiorna il valore della tua banda.** Adesso sei pronto per tornare a combattere.

sciogliere la banda

Puoi sciogliere la tua vecchia banda alla fine di ogni partita e ricominciare con una nuova. Tutti i guerrieri della prima banda ed ogni equipaggiamento o bonus che avessero acquisito sono persi. Puoi anche eliminare un guerriero della tua banda in un qualsiasi momento.

morte di un guerriero

Quando un guerriero viene ucciso (Eroe o Truppa) tutte le sue armi e l'equipaggiamento vengono persi. Questo è molto importante che sia chiaro fin dall'inizio. Non è possibile ridistribuire le armi o l'equipaggiamento di un guerriero, una volta che questi sia morto.

morte del comandante

Se il Comandante della banda viene ucciso, l'Eroe con il valore di Disciplina più alto prende il comando. Guadagna quindi l'abilità Comandante (sebbene debba continuare ad usare la sua lista delle abilità originale) e può usare la lista d'equipaggiamento del Comandante. Se esiste più di un Eroe in grado di assumere il comando, il guerriero con più Punti Esperienza diviene comandante. In caso di parità, tira un D6 per decidere il

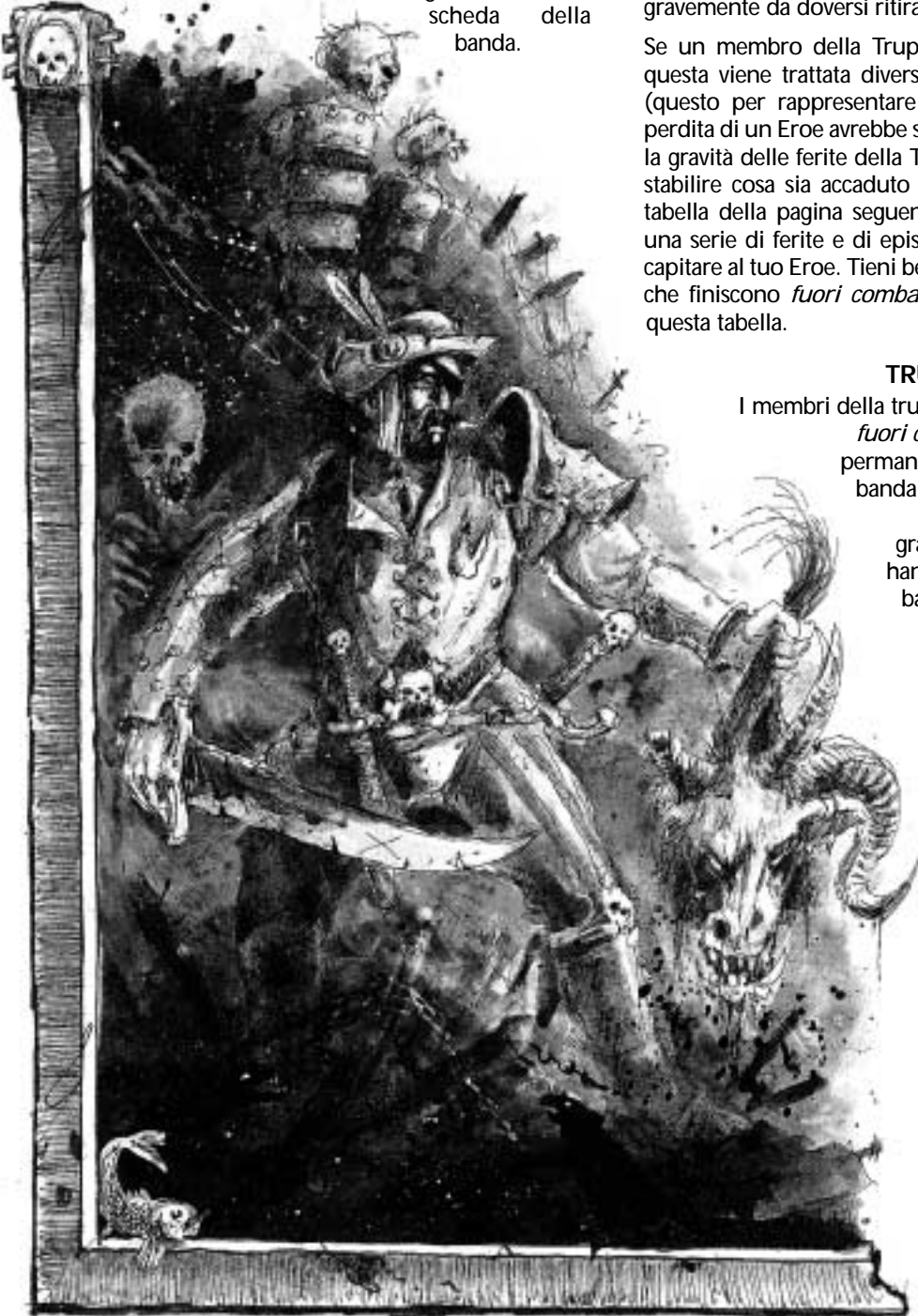
nuovo Comandante. Nota che **non** puoi arruolare un nuovo Comandante per la tua banda.

Nel caso delle bande di Nonmorti, la morte del Vampiro significa che il Necromante della banda deve prendere il comando. **Puoi** acquistare un Vampiro dopo la partita successiva. Se la banda non include un Necromante, gli incantesimi che mantengono insieme i morti senza pace svaniscono, e la banda collassa in un mucchio di ossa.



acquistare nuovi equipaggiamenti fra una partita e l'altra

Come spiegato nella sezione Mercato, i guerrieri possono acquistare nuove armi ed equipaggiamenti utilizzando il tesoro della banda. I guerrieri possono anche scambiarsi l'equipaggiamento fra di loro. In alternativa, i vecchi equipaggiamenti possono essere messi da parte per essere usati più avanti. Armi ed armature acquistate, scambiate o prelevate dal deposito della tua banda, non possono comunque essere diversi da quelli indicati, per ciascun tipo di guerriero, nella lista della banda. Registra tutti i cambiamenti d'equipaggiamento dei guerrieri sulla scheda della banda.



ferite gravi

Durante la partita alcuni guerrieri possono finire *fuori combattimento* ed essere rimossi dal gioco. Sul momento non importa se siano morti, svenuti, feriti o stiano semplicemente fingendo: in termini di gioco non sono più in grado di combattere e questo è tutto ciò che conta.

Quando giochi una campagna diventa davvero importante sapere cosa accade ai guerrieri finiti *fuori combattimento*! Potrebbero recuperare completamente ed essere pronti a combattere la battaglia successiva, oppure potrebbero avere subito delle ferite. Al peggio potrebbero essere morti, o rimanere feriti così gravemente da doversi ritirare.

Se un membro della Truppa subisce una ferita grave, questa viene trattata diversamente dal caso di un Eroe (questo per rappresentare gli effetti più gravi, che la perdita di un Eroe avrebbe sulla tua banda). Determinare la gravità delle ferite della Truppa è molto semplice. Per stabilire cosa sia accaduto al tuo Eroe devi tirare sulla tabella della pagina seguente. La tabella contiene tutta una serie di ferite e di episodi occasionali che possono capitare al tuo Eroe. Tieni bene in mente che solo gli Eroi che finiscono *fuori combattimento* devono a tirare su questa tabella.

TRUPPE CON FERITE GRAVI

I membri della truppa che finiscano la battaglia *fuori combattimento*, sono rimossi permanentemente dalla scheda della banda con un risultato di 1-2 su un D6. Essi hanno subito ferite gravissime, sono morti, oppure hanno deciso di abbandonare la banda. Con un risultato di 3-6, possono combattere normalmente nella battaglia successiva.

EROI CON FERITE GRAVI

Dopo una battaglia alcuni dei tuoi Eroi possono finire *fuori combattimento*. Dovrai determinare l'entità delle ferite prima della partita successiva.

Per utilizzare la Tabella delle Ferite Gravi degli Eroi, tira 2D6. Il primo dado rappresenta le "decine" ed il secondo le "unità", quindi un risultato di 1 e 5 sarà 15, un risultato di 3 e 6 sarà 36, ecc. Questo genere di tiro viene comunemente detto "tiro D66".

Tabella delle Ferite Gravi Degli Eroi (tiro D66)

11-15 MORTO

Il guerriero è morto ed il suo corpo viene abbandonato negli oscuri vicoli di Mordheim, per non essere mai più ritrovato. Tutte le armi ed equipaggiamenti posseduti vengono persi. Rimuovilo dalla scheda della banda.

16-21 FERITE MULTIPLE

Il guerriero non è morto, ma ha subito numerose ferite. Tira D6 volte su questa tabella. In caso di risultato "Morto", "Catturato" ed ulteriori "Ferite Multiple" ripeti il tiro.

22 FERITA ALLA GAMBA

La gamba del guerriero è spezzata. D'ora in avanti subisce una penalità di -1 al valore di Movimento.

23 FERITA AL BRACCIO

Tira 1D6: 1 = Grave ferita al braccio. Il braccio deve essere amputato. D'ora innanzi il guerriero può usare solo un'arma ad una mano. 2-6 = Ferita leggera. Il guerriero non può partecipare alla prossima partita.

24 PAZZIA

Tira un D6. Con un risultato di 1-3, il guerriero diventa affetto da *stupidità*; con un risultato di 4-6, il guerriero diventa soggetto a *furia*. Entrambi i risultati sono permanenti (vedi la sezione Psicologia per i dettagli).

25 GAMBA SPAPPOLATA

Tira 1D6: 1 = Il guerriero non può più correre anche se può continuare a caricare. 2-6 = Il guerriero non può partecipare alla prossima partita.

26 FERITA AL PETTO

Il guerriero è stato gravemente ferito al petto. Riesce a riprendersi, ma resta indebolito dalla ferita. La sua Resistenza viene ridotta di 1.

31 GUERCIO

Il guerriero sopravvive, ma resta cieco da un occhio: determina a caso quale. Un Eroe che perda un occhio avrà la sua Abilità Balistica ridotta di 1. Se il guerriero, successivamente, perde l'uso anche dell'altro occhio, si dovrà ritirare dalla banda.

32 VECCHIA FERITA DI GUERRA

Il guerriero sopravvive, ma devi tirare 1D6 all'inizio di ogni partita: con un risultato di 1, la ferita gli impedirà di combattere.

33 NEVRASTENICO

Il sistema nervoso del guerriero viene danneggiato. La sua Iniziativa viene permanentemente ridotta di 1.

34 FERITA ALLA MANO

La mano del guerriero è gravemente ferita. La sua Abilità di Combattimento viene permanentemente ridotta di 1.

35 FERITA PROFONDA

Il guerriero ha subito una profonda ferita e non può partecipare alle prossime D3 partite, essendo in convalescenza. Durante la convalescenza non può fare assolutamente nulla.

36 DERUBATO

Il guerriero riesce a fuggire, ma tutte le sue armi, armature ed equipaggiamenti sono persi.

41-55 GUARIGIONE COMPLETA

Il guerriero è semplicemente svenuto od ha subito una ferita leggera da cui si riprende completamente.

56 ACERRIMO NEMICO

Il guerriero recupera la completa efficienza fisica, ma rimane segnato psicologicamente dall'esperienza. D'ora innanzi *odierà* (tira 1D6):

D6 Risultato

- 1-3 L'individuo che gli ha causato la ferita. Se è stato un membro della Truppa a causarla, odia il Comandante nemico.
- 4 Il Comandante della banda che gli ha causato la ferita.
- 5 L'intera banda del guerriero che gli ha causato la ferita.
- 6 Tutte le bande del medesimo tipo.

61 CATTURATO

Il guerriero riprende conoscenza e si ritrova prigioniero dell'altra banda.

Può essere riscattato ad un prezzo determinato da chi lo ha catturato o scambiato per un membro dell'altra banda che sia a sua volta prigioniero.

I prigionieri possono essere venduti ai mercanti di schiavi per D6x5 Corone d'oro.

I Nonmorti possono uccidere il loro prigioniero e guadagnare un nuovo Zombi.

I Posseduti possono sacrificare il prigioniero. In questo caso il comandante della banda guadagnerà 1 Punto Esperienza.

I prigionieri che vengono scambiati o riscattati mantengono tutte le loro armi, armatura ed equipaggiamento; se i prigionieri vengono venduti, uccisi o trasformati in Zombi, il loro armamento, ecc., rimane nelle mani della banda rivale.

62-63 TEMPRATO

Il guerriero sopravvive e diviene *avvezzo* agli orrori di Mordheim. D'ora innanzi è immune alla *paura*.

64 CICATRICI ORRENDE

D'ora innanzi il guerriero *causa paura*.

65 VENDUTO ALLE ARENE

Il guerriero si sveglia nelle famigerate arene di combattimento di Covo Tagliagole e deve combattere contro un Gladiatore. Vedi la sezione Avventurieri per le regole complete sui Gladiatori.

Determina a caso chi dei due effettui la carica e risolve il combattimento normalmente. Se il guerriero perde, determina se sia morto o ferito (cioè, un tiro D66 da 11 a 35). Se non è morto, viene buttato fuori dall'arena senza armi ed armatura e può riunirsi alla banda.

Se il guerriero vince guadagna 50 co ed è libero di ricongiungersi alla sua banda con tutte le sue armi ed equipaggiamenti.

66 ANCORA VIVO!

Il guerriero sopravvive contro ogni possibilità e si riunisce alla propria banda, guadagnando 1 Punto Esperienza.

Esperienza



Partecipando alle battaglie, i guerrieri che sopravvivono diventano più esperti e migliorano le proprie abilità di combattenti. Nella campagna questo viene rappresentato dai *Punti Esperienza*.

I guerrieri guadagnano Punti Esperienza partecipando ad una battaglia. Quando un guerriero raggiunge i punti sufficienti, guadagna un *avanzamento*. Questo è rappresentato da un miglioramento delle proprie caratteristiche o da una nuova abilità. Guerrieri capaci di sopravvivere abbastanza a lungo possono progredire fino a diventare grandi Eroi, dotati di varie abilità che hanno acquistato durante la loro lunga e gloriosa carriera di combattenti.

Quando arruoli i guerrieri, alcuni di loro hanno già qualche esperienza. La lista delle bande specifica con quanti punti Esperienza i diversi guerrieri inizino. Registra sulla scheda della tua banda annerendo l'esatto numero di quadretti. Questa Esperienza non

provoca nessun avanzamento, ma rappresenta l'esperienza che i guerrieri hanno accumulato prima della formazione della banda.



guadagnare esperienza

I Punti Esperienza che i guerrieri guadagnano dipendono dallo scenario. I diversi scenari hanno diversi obiettivi e, di conseguenza, i guerrieri possono guadagnare esperienza in modi leggermente differenti.

I Punti Esperienza guadagnati vengono sempre sommati al totale del guerriero al termine della partita, anche se è buona norma segnarsi i rivali che il tuo guerriero mette *fuori combattimento* durante la battaglia, dato che spesso questo influenza l'esperienza che questi andrà a guadagnare.

Se dai una scorsa agli scenari scoprirai che i guerrieri guadagnano sempre 1 Punto Esperienza per essere sopravvissuti alla battaglia. Questo avviene anche se sono rimasti feriti: l'importante è che riescano a vivere per combattere ancora!

La sezione Scenari specifica quanti Punti Esperienza si possano guadagnare per ogni scenario.

avanzamenti d'esperienza

Guadagnando Punti Esperienza i guerrieri possono effettuare i *tiri d'Avanzamento*. La scheda della banda mostra quanta Esperienza un Eroe od un gruppo di Truppa debbano accumulare prima di effettuare un tiro. Quando l'esperienza accumulata raggiunge un quadretto dal bordo spesso, il guerriero può effettuare un tiro d'Avanzamento. Il tiro(i) deve essere effettuato immediatamente dopo la partita in cui l'avanzamento è stato guadagnato, quando entrambi i giocatori possono assistervi. Nota che la Truppa guadagna Esperienza come gruppo e di conseguenza tutti i guerrieri di un gruppo ottengono lo stesso avanzamento.

sfavoriti

Quando una banda combatte contro una banda nemica dal valore più alto, i suoi guerrieri guadagnano dei Punti Esperienza extra, come mostrato nella tabella qui sotto. Più alto è il valore della banda rivale, maggiori sono i Punti Esperienza guadagnati dagli sfavoriti.

Differenza di valore fra le bande	Bonus Esperienza
0-50	Nessuno
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5



tiri d'avanzamento

Effettua questi tiri subito dopo la battaglia in modo che entrambi i giocatori possano assistervi. Tira 2D6 e consulta l'appropriata tabella qui sotto.

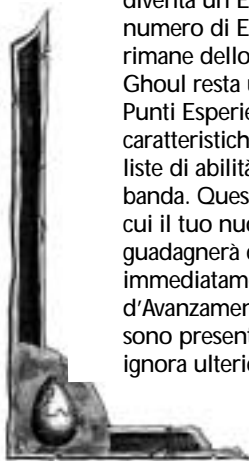
Eroi

- 2D6 Risultato**
- 2-5 Nuova abilità.** Consulta una delle tabelle d'abilità disponibili per l'Eroe e scegli un'abilità. Se è un mago, può scegliere di determinare casualmente un nuovo incantesimo, invece di un'abilità. Vedi la sezione Magia.
- 6 Miglioramento di una Caratteristica.**
Tira ancora: 1-3 = +1 Forza; 4-6 = +1 Attacco.
- 7 Miglioramento di una Caratteristica.**
Scegli fra +1 AC e +1 AB.
- 8 Miglioramento di una Caratteristica.**
Tira ancora: 1-3 = +1 Iniziativa;
4-6 = +1 Disciplina.
- 9 Miglioramento di una Caratteristica.**
Tira ancora: 1-3 = +1 Ferite;
4-6 = +1 Resistenza.
- 10-12 Nuova abilità.** Consulta una delle tabelle d'abilità disponibili per l'Eroe e scegli un'abilità. Se è un mago, può scegliere di determinare casualmente un nuovo incantesimo invece di un'abilità.

Truppa

La Truppa non aggiunge mai più di 1 punto a qualsiasi caratteristica iniziale. Se il tiro di dadi indica un incremento in una caratteristica che è già stata aumentata, tira ancora. Tutti i guerrieri del gruppo ottengono il medesimo avanzamento.

- 2D6 Risultato**
- 2-4 Avanzamento.** +1 Iniziativa.
- 5 Avanzamento.** +1 Forza.
- 6-7 Avanzamento.** Scegli fra +1 AC e +1 AB.
- 8 Avanzamento.** +1 Attacco.
- 9 Avanzamento.** +1 Disciplina.
- 10-12 Il ragazzo ha talento.** Un modello del gruppo diventa un Eroe. Se possiedi già il massimo numero di Eroi, tira ancora. Il nuovo Eroe rimane dello stesso tipo della Truppa (cioè, un Ghoul resta un Ghoul) e mantiene tutti i suoi Punti Esperienza ed i miglioramenti delle caratteristiche intatti. Puoi scegliere due delle liste di abilità disponibili per gli Eroi della tua banda. Queste costituiranno le liste di abilità da cui il tuo nuovo Eroe potrà scegliere quando guadagnerà delle nuove abilità. Può effettuare immediatamente un tiro sulla tabella d'Avanzamento degli Eroi. Se poi nel gruppo sono presenti altri guerrieri, tira ancora ed ignora ulteriori risultati di 10-12.



nuove abilità

Esistono molti tipi di abilità e ciascuna appartiene ad una propria lista. Non puoi scegliere la stessa abilità per un guerriero più di una volta. Le abilità disponibili per un Eroe sono determinate dalla banda cui appartiene e dal tipo di Eroe.

Per determinare una nuova abilità per l'Eroe, scegli la lista di abilità fra quelle disponibili, quindi decidi quale abilità fargli apprendere.

miglioramento delle caratteristiche

Per certi guerrieri, le caratteristiche non possono essere aumentate oltre il limite massimo indicato nei seguenti profili. Se una caratteristica è già al suo limite massimo, scegli la seconda opzione oppure ritira se puoi aumentare solo quella caratteristica. Se entrambe sono già al loro massimo, puoi aumentarne un'altra qualsiasi di 1. Nota che questo è l'unico modo per certe razze di raggiungere il limite massimo di Movimento. Ricorda che la Truppa può migliorare solo di +1 ogni caratteristica.

UMANI (Cacciatori di Streghe, Flagellanti, Mercenari, Reietti, Baccellieri, Maghi, Gladiatori, Magister, Anime Perdute, Mutanti, Cultisti, Preti Guerrieri, Fanatici, Sorelle Sigmarite, ecc.)

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Umano	4	6	6	4	4	3	6	4	9

ELFO (Elfo Ranger Avventuriero)

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Elfo	5	7	7	4	4	3	9	4	10

NANO (Sventratroll Avventuriero)

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Nano	3	7	6	4	5	3	5	4	10

UOMINIBESTIA

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Gor	4	7	6	4	5	4	6	4	9

POSSEDUTO

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Posseduto	6	8	0	6	6	4	7	5	10

VAMPIRO

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Vampiro	6	8	6	7	6	4	9	4	10

SKAVEN

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

GHOUL

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Ghoul	5	5	2	4	5	3	5	5	7

Liste Delle Abilità

Le liste delle Abilità sono usate per scegliere le abilità guadagnate come avanzamenti. Il tuo guerriero ha a disposizione delle liste specifiche a seconda della banda di appartenenza e di che tipo di guerriero sia. Ogni descrizione delle bande include una lista delle abilità disponibili per gli Eroi di quel particolare tipo di banda.

Tutte le bande hanno i loro punti di forza e di debolezza che si riflettono nelle abilità loro disponibili. Per esempio, i Posseduti sono buoni combattenti, molto forti, ma non sono molto predisposti verso il sapere.

Alcune bande hanno accesso ad una lista di Abilità Speciali, che viene chiaramente indicata nella loro descrizione.

abilità' Di corpo a corpo

Colpo Mirato. Il guerriero può portare i suoi colpi con assoluta precisione. Aggiungi un +1 ai tiri per determinare la natura delle ferite (cioè, *Atterrato*, *Stordito* e *Fuori Combattimento*), causate dal modello, in corpo a corpo.

Guerriero Esperto. Il guerriero è in grado di affrontare più avversari alla volta. Se combatte contro più di un nemico per volta, guadagna un +1 Attacco in ogni fase di corpo a corpo. Inoltre, il guerriero è immune al test "Tutto solo".

Maestro d'Armi. Un guerriero con questa abilità è in grado di utilizzare diverse armi. Può utilizzare qualsiasi arma da corpo a corpo in cui si imbatta, non solo quelle previste nella sua lista d'equipaggiamento.

Tempesta di Lame. Pochi possono competere con l'abilità di questo guerriero. Combatte talmente bene da creare una tempesta di lame tutt'attorno a sé. In corpo a corpo il modello guadagna un +1 a tutti i tiri sulla tabella dei Colpi Critici.

Abile Spadaccino. Questo guerriero ha ricevuto una profonda istruzione nell'arte della scherma. Se sta usando una spada nella fase di corpo a corpo del turno in cui carica, può ripetere i tiri degli attacchi falliti.

Finta. Il guerriero ha un'abilità naturale nello schivare i colpi in combattimento. Ogni volta che subisce una ferita nel corpo a corpo, può effettuare un tiro salvezza di 5+. Il tiro è imm modificabile e viene effettuato dopo qualsiasi tiro armatura. Se il tiro ha successo la ferita è stata evitata.

abilità' Di tiro

Tiro Rapido. Se l'unico movimento del guerriero nel turno è stato quello di girarsi su sé stesso, può tirare due volte.

Pistolero. Il guerriero è esperto nell'utilizzo di ogni genere di pistole. Se è dotato di una coppia di pistole o di pistole da duello, può sparare due volte in ogni fase di tiro.

Occhio di Falco. La vista del guerriero è straordinariamente acuta. Aggiunge +6^{vi} alla gittata di ogni arma da tiro che stia utilizzando.

Esperto d'Armi. Il guerriero è stato addestrato all'uso di alcune delle armi più insolite del mondo conosciuto. Può utilizzare qualsiasi arma da tiro in cui si imbatta, non solo quelle previste nella sua lista d'equipaggiamento.

Svelto. Il guerriero può muovere e sparare con armi che possono essere normalmente usate solo rimanendo stazionari. Nota che questa abilità non può essere combinata con l'abilità Tiro Rapido.

Tiratore Scelto. Il guerriero può sparare attraverso la fenditura più piccola senza che questo affligga la propria mira. Ignora tutte le modifiche per la copertura quando utilizza armi da tiro.

Cacciatore. Il guerriero è un esperto nel ricaricare e preparare le proprie armi. Può tirare ogni turno, anche con armi che normalmente potrebbero farlo solo a turni alterni.

Lanciatore di Coltelli. Il guerriero è un esperto senza rivali nel lancio dei coltelli e degli shuriken. Può lanciare un massimo di tre di queste armi nella sua fase di tiro e può dividere il proprio tiro fra tutti i bersagli entro gittata. Nota che questa abilità non può essere combinata con l'abilità Tiro Rapido.



abilità' di conoscenza

Gergo da Battaglia. Questa abilità può essere scelta solo da un Comandante. Il guerriero ha addestrato la sua banda a seguire alcuni brevi comandi urlati. Questo aumenta il raggio d'azione dell'abilità Comandante di 6^{ui}. Nota che i comandanti dei Nonmorti non possono usufruire di questa abilità.

Stregoneria. Questa abilità può essere scelta solo da Eroi in grado di lanciare incantesimi. Un guerriero con questa abilità guadagna un +1 al tiro per determinare se può lanciare un incantesimo con successo o no. Nota che le Sorelle Sigmarite ed i Preti Guerrieri non possono utilizzare questa abilità.

Trafficante. Un guerriero con questa abilità ha dei buoni contatti e conosce dove acquistare oggetti rari. Può aggiungere un +2 al tiro per determinare le sue possibilità di trovare questi oggetti (vedi la sezione *Mercato*).

Mercanteggiare. Il guerriero conosce tutti i trucchi del baratto e del mercanteggio. Può sottrarre 2D6 Corone d'oro dal prezzo di un singolo oggetto per ogni visita al Mercato (fino ad un prezzo minimo di 1).

Conoscenza Arcana. Cacciatori di Streghe, Sorelle Sigmarite e Preti Guerrieri non possono avere quest'abilità. Ogni guerriero con questa abilità può apprendere la Magia Minore se possiede un Tomo della Magia.

Cacciatore di Malapietra. Il guerriero possiede un'abilità innata per trovare pezzi di malapietra. Se un Eroe con questa abilità sta perlustrando le rovine nella fase di esplorazione, puoi ritirare un dado sulla tabella d'Esplorazione. Devi però accettare il secondo risultato.

Mago Guerriero. Quest'abilità può essere scelta solo da chi può lanciare incantesimi. I poteri mentali del mago gli permettono di lanciare incantesimi ed indossare armature.

abilità' di forza

Colpo Letale. Il guerriero sa come usare la propria forza per ottenere i massimi effetti ed ottiene un bonus di +1 alla Forza in corpo a corpo (pistole escluse). Dato che le armi da corpo a corpo utilizzano la Forza del guerriero, questo bonus viene applicato anche a queste armi.

Gladiatore. Dalla sua esperienza nelle arene dell'Impero il guerriero ha imparato a combattere in spazi angusti. È un esperto di questo tipo di combattimenti ed aggiunge un +1 alla sua AC ed un +1 ai suoi Attacchi quando combatte all'interno di edifici o rovine.

Coriaceo. Il guerriero è ricoperto di cicatrici di guerra. Sottrai un -1 alla Forza a tutti gli attacchi diretti contro di lui in corpo a corpo. Questo malus non viene considerato per i modificatori al Tiro Armatura.

Spaventoso. Il fisico e la reputazione del guerriero sono tali che il modello causa *paura* ai modelli avversari.

Forzuto. Il guerriero è capace di grandi prove di forza. Può usare armi a due mani senza subire la penalità di dover attaccare per ultimo. Determina l'ordine di combattimento come per tutte le altre armi.

Carica Inarrestabile. Quando carica, è praticamente impossibile da fermare. Aggiungi un +1 alla sua Abilità di Combattimento nel turno in cui carica.

abilità' di velocità

Balzo. Il guerriero può effettuare un balzo di D6^{ui} nella fase di movimento in aggiunta al suo normale movimento. Può muovere e balzare, correre e balzare, o caricare e balzare, ma può fare un solo balzo per turno.

Con questa abilità il guerriero può saltare oltre modelli di dimensioni umane, nemici inclusi, ed ostacoli alti fino ad 1^{ui}, senza penalità alcuna.

Il balzo può essere utilizzato anche per saltare oltre un baratro, ma in questo caso devi chiaramente specificare che il guerriero intende compiere il salto prima di tirare il dado per determinare la distanza del salto. Se non riesce a coprire la distanza del baratro, finisce per cadervi dentro (vedi pagina 28).

Sprint. Il guerriero può triplicare il proprio movimento quando corre o carica, invece di raddoppiarlo.

Acrobata. Il guerriero è un agile ginnasta. Può cadere o saltare fin da un'altezza di 12^{ui} senza subire danni se passa un singolo test di Iniziativa e può ripetere i tiri per gli Agguati dall'Alto falliti. Può effettuare un Agguato dall'Alto da un'altezza massima di 6^{ui}.

Riflessi Fulminei. Diversamente dalla norma, dove chi carica attacca sempre per primo, se il guerriero viene caricato, l'ordine di combattimento viene determinato dall'Iniziativa.

Rialzarsi. Il guerriero può recuperare la posizione eretta in un attimo, tornando in piedi immediatamente se è stato *atterrato*. Il guerriero può ignorare i risultati *atterrato* quando si stabiliscono le ferite, a meno che non risulti *atterrato* in seguito ad un tiro effettuato con successo dovuto all'elmo.

Schivata. Un guerriero con questa abilità è svelto e veloce come un lampo. Può evitare ogni colpo subito da armi da tiro con un risultato di 5+ su un D6. Nota che questo tiro viene effettuato subito dopo che il modello viene colpito, ma **prima** di tirare per ferire.

Scalatore. Un guerriero con questa abilità può scalare facilmente anche il muro più alto. Può arrampicarsi verso l'alto o verso il basso per un'altezza uguale al doppio del suo normale movimento, senza dover effettuare nessun test di Iniziativa.



È un Tempo Oscuro.

La grandezza degli Imperatori è divenuta polvere, la loro corona è perduta e la loro gloria dimenticata.

La promessa di un'era di pace e prosperità è annegata nel sangue.

Questo è il vostro tempo poiché le rovine di Nordheim nascondono un premio al di là di ogni immaginazione: pietre che hanno il potere di esaudire tutti i vostri desideri.

Pero' attenti ai vostri nemici.

Avete timore dei Posseduti, le Bestie Infernali che si aggirano nella notte.

Guardatevi dai coltelli degli uomini ratto, gli Skaven del Sottosuolo.

Temete i corpi che deambulano come viventi: gli esecrabili Vampiri e i loro servi disgustosi.

Questa è Nordheim, la Città dei Dannati. Questa è la dimora di tutte le vostre speranze. State attenti o si potrebbe tramutare nella vostra tomba.



Scenari



Scenari

Sequenza pre-partita

Sebbene tu possa semplicemente decidere, in accordo con il tuo avversario, quale scenario giocare, molti giocatori preferiscono tirare a caso per determinare lo scenario. Per fare ciò ti basterà seguire questa sequenza prima della partita.

- 1 Il giocatore con il valore della banda più basso tira 2D6, sommandoli, sulla tabella degli scenari per determinare quale scenario verrà giocato. In uno scenario in cui vi sia un attaccante ed un difensore, lo stesso giocatore deciderà chi essere dei due.
- 2 Tirate per i guerrieri che hanno vecchie ferite di guerra per vedere se partecipano al combattimento o no.
- 3 Sistemate quindi gli elementi scenografici e le bande in accordo con quanto descritto nelle regole dello scenario specifico. Più edifici ci sono meglio è, quindi potete sistemare tutti gli elementi scenografici che volete.



tabella degli scenari

2D6	Risultato
2	Il giocatore con il valore della banda più basso decide quale scenario giocare.
3	Scenario 5 - Combattimento in strada.
4	Scenario 7 - Tesoro nascosto.
5	Scenario 3 - A caccia di malapietra.
6	Scenario 8 - Occupazione.
7	Scenario 2 - Scaramuccia.
8	Scenario 4 - Breccia.
9	Scenario 9 - Attacco a sorpresa.
10	Scenario 6 - Incontro casuale
11	Scenario 1 - Difendi il bottino.
12	Il giocatore con il valore della banda più basso decide quale scenario giocare.



Scenario 1: Difendi il bottino

Capita spesso che una banda rinventa un edificio con un mucchio di malapietra od altri tesori all'interno, solo per poi essere sfidata da un'altra banda per il possesso del bottino. Tutto ciò porta automaticamente ad uno scontro, poiché difficilmente la banda desidererà abbandonare facilmente quel tesoro...

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm. Il primo edificio dovrà essere posizionato al centro del tavolo e il suo possesso costituirà l'obiettivo dello scenario.

bande

La banda con il minor numero di guerrieri diventa automaticamente il difensore. Se il numero dei guerrieri è uguale per entrambe, tirate un dado per decidere.

Il difensore schiera per primo all'interno o entro 6^{ui} dall'edificio che funge da obiettivo. La banda che attacca si schiera entro 6^{ui} da uno dei bordi del tavolo. Nota che puoi decidere di dividere la banda, se vuoi che entri da lati diversi.

iniziare il gioco

L'attaccante ha il primo turno di gioco.

terminare il gioco

Se, al termine del turno del difensore, l'attaccante ha più modelli in piedi ad almeno 6^{ui} dall'obiettivo del difensore, l'attaccante ha vinto. In alternativa, se una delle due bande fallisce il suo test di Rotta, il gioco termina.



esperienza

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

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

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

malapietra

Ogni Eroe di ogni banda che si trovi all'interno dell'obiettivo alla fine del gioco guadagna un pezzo di malapietra (fino ad un massimo di 3 pezzi per banda).

Scenario 2: scaramuccia

Nella vastità delle rovine di Mordheim si corre sempre il rischio di imbattersi in una banda rivale. Mentre capita di rado che due gruppi si incrocino senza combattere, è invece molto più facile che si scateni una battaglia selvaggia fra le rovine. Se la banda riuscirà ad avere la meglio sui propri avversari, allora guadagnerà un'area più grande in cui cercare la malapietra.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.

bande

Ogni giocatore tira 1D6. Chi ottiene il risultato più alto sceglie chi schiera per primo. Il primo sceglierà poi su quale lato del tavolo schiererà, posizionando i suoi guerrieri entro 8^{ui} dal bordo. L'avversario schiererà la sua banda entro 8^{ui} dal bordo opposto del tavolo.

iniziare il gioco

Entrambi i giocatori tirano 1D6 e quello che ottiene il risultato più alto inizia il primo turno.

terminare il gioco

Quando una delle due bande fallisce il test di Rotta, termina il gioco. La banda in rotta perde e l'avversario vince.

esperienza

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

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

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



Scenario 3: a caccia di malapietra

Disperse tra le rovine di Mordheim, vi sono innumerevoli schegge di malapietra. Capita spesso che due bande si trovino nella stessa zona e solo una battaglia potrà determinare chi si aggiudicherà il bottino.

In questo scenario, le bande si ritrovano mentre sono alla cerca di malapietra nelle stesse rovine di un magazzino, cripta, tempio o altro edificio potenzialmente ricco di bottino.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100 cm.



regole speciali

Una volta sistemati gli elementi scenografici, disponete 1D3+1 di segnalini di Malapietra sul tavolo da gioco in modo da indicare dove si trovano i vari frammenti.

Ogni giocatore, a turno, ne sistemerà uno sul tavolo. Tirate 1D6 per vedere chi inizia per primo. I segnalini dovranno essere sistemati a più di 10^u dal bordo del tavolo e ad almeno 6^u l'uno dall'altro. Nota che i segnalini dovranno essere sistemati **prima** di decidere su quale lato del tavolo si schiereranno le bande, quindi può rivelarsi una buona idea sistemarli al centro del tavolo. I guerrieri possono raccogliere i segnalini semplicemente arrivandoli a toccare. Un guerriero può portare pezzi di malapietra senza limitazioni né penalità. I guerrieri non possono passarsi i pezzi di malapietra tra loro. Se un modello che porta malapietra viene messo *fuori combattimento* poni il segnalino laddove il guerriero è caduto.

bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Il primo schierà entro 8^u da un bordo del tavolo a sua scelta. L'avversario schierà entro 8^u dal bordo del tavolo opposto.

iniziare il gioco

Entrambi i giocatori tirano 1D6 e quello che ottiene il risultato più alto inizia il primo turno.

terminare il gioco

Il gioco termina quando una delle due bande fallisce il test di Rotta.

esperienza

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

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

+1 Per segnalino di malapietra. Se un Eroe o un membro della Truppa sono in possesso di un segnalino di malapietra alla fine dello scontro, ricevono +1 punti Esperienza.

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

malapietra

I tuoi guerrieri guadagnano un frammento di malapietra per ogni segnalino in loro possesso alla fine della battaglia.

Scenario 4: breccia

Quando iniziano a circolare voci sulla presenza di nuovi giacimenti di malapietra, le bande iniziano a preparare delle spedizioni volte a dissotterrare questa ricchezza. Tuttavia i loro rivali proveranno ad ostacolarli, desiderosi di accaparrarsi tutta la malapietra.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100 cm.

bande

Ogni giocatore tira 1D6. Chi ottiene il risultato più alto deciderà su quale lato del tavolo schiererà l'attaccante.

L'attaccante schiererà per primo, entro 8^o dal suo bordo del tavolo. Il difensore potrà allora schierare liberamente su tavolo da gioco facendo in modo che nessuno dei suoi guerrieri si trovi a meno di 14^o da un attaccante.

iniziare il gioco

L'attaccante inizia per primo.

finire il gioco

Se una delle due bande fallisce il test di Rotta, il gioco termina e la banda in fuga perde automaticamente.

Se l'attaccante riesce a portare almeno due o più modelli entro 2^o dal bordo del tavolo del difensore, sarà riuscito ad aprirsi una breccia ed avrà vinto la partita.

esperienza

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

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

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

+1 Aprirsi una breccia. Ogni guerriero che riesca ad aprirsi un varco nelle linee nemiche ottiene un +1 in Esperienza. Se il guerriero fa parte della Truppa, allora l'intero gruppo ottiene +1 punti Esperienza.

Scenario 5: combattimento in strada

Capita spesso che due bande si ritrovino faccia a faccia nelle strette vie di Mordheim. A volte passano le une a fianco delle altre senza incidenti, ma di solito questi incontri terminano in un massacro.

elementi scenografici

Sistamate i vari edifici in modo da ricreare un'unica strada senza alcun passaggio sui lati. Dietro ogni edificio ci sono rovine intransitabili, mentre gli edifici stessi sono transitabili. L'unica via libera è sulla strada. La strada potrà essere sinuosa, a vostro piacimento (solo non fate in modo che sia troppo stretta impedendovi così di combatterci) e potrà avere alcune strettoie. Vi suggeriamo che la dimensione dell'area di gioco sia di circa 100x100cm.

bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Chi ottiene il risultato più alto sceglierà se schierare per primo o per secondo. Le bande saranno poste entro 6^o dagli opposti punti d'inizio della strada.

regole speciali

Nessuna delle due bande potrà tornare sui propri passi ed uscire dal tavolo da gioco dal proprio lato di partenza.

iniziare il gioco

Tirate 1D6 per vedere chi inizia per primo.

finire il gioco

Quando una delle due bande riesce a portare tutti i suoi guerrieri ancora in gioco fuori dal lato opposto della strada, il gioco termina e quel giocatore avrà vinto.

In alternativa la banda che fallisce il suo test di Rotta, perderà la partita.

esperienza

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

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

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

+1 Fuggito. Il primo Eroe di una delle due parti (non di entrambe) che riesca ad uscire dal lato opposto del tavolo, ottiene +1 Punti Esperienza.



Scenario 6: incontro casuale



Entrambe le bande hanno completato la loro ricerca quotidiana tra le rovine e si trovano sulla via del ritorno, verso il loro accampamento, quando incappano l'una nell'altra. Nessuna delle due si aspettava di dover combattere per cui quella che reagirà più velocemente ne trarrà sicuramente vantaggio.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100 cm.

bande

1. Ogni giocatore lancia 1D6. Quello che ottiene il risultato più alto decide se iniziare a schierare per primo o per secondo.
2. Il primo giocatore che schiera potrà scegliere quale quarto del tavolo battezzare come zona "A" e sistemerà la propria banda entro la zona "A", come mostrato qui sotto.
3. La seconda banda potrà schierarsi nella zona "B", ma nessuno dei suoi modelli potrà trovarsi a meno di 14^{ui} da un nemico.

iniziare il gioco

Ogni giocatore tira 1D6 e vi aggiunge il valore d'Iniziativa del proprio Comandante. Il giocatore che ottiene il risultato più alto inizia per primo.

regole speciali

Ogni banda trasporta 1D3 di frammenti di malapietra all'inizio dello scontro. Segnate il quantitativo trasportato da ciascuna banda.

finire il gioco

Il combattimento termina quando una delle due bande fallisce il test di Rotta. La banda in fuga ha perso.

esperienza

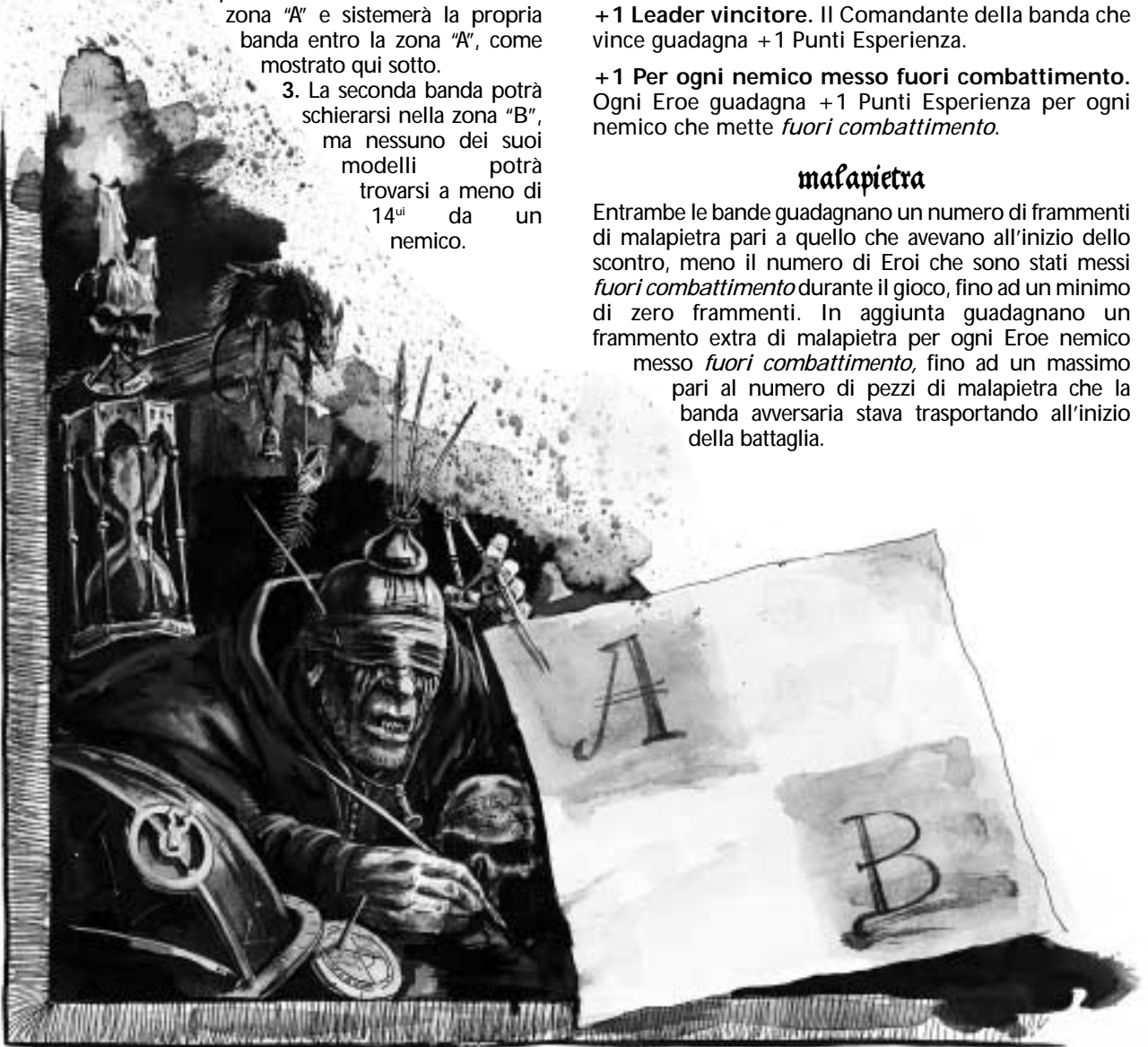
+1 Sopravvissuti. Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

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

malapietra

Entrambe le bande guadagnano un numero di frammenti di malapietra pari a quello che avevano all'inizio dello scontro, meno il numero di Eroi che sono stati messi *fuori combattimento* durante il gioco, fino ad un minimo di zero frammenti. In aggiunta guadagnano un frammento extra di malapietra per ogni Eroe nemico messo *fuori combattimento*, fino ad un massimo pari al numero di pezzi di malapietra che la banda avversaria stava trasportando all'inizio della battaglia.



Scenario 7: tesoro nascosto

Ci sono voci che in uno degli edifici in rovina vi sia un sotterraneo segreto in cui sia nascosto il forziere di un tesoro. Due bande rivali sono venute a conoscenza della presenza di questo sotterraneo ed ora stanno effettuando ricerche nella zona. Chi può dire che cosa troveranno?

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.

bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Il primo schiererà entro 8^{mi} da un bordo del tavolo a sua scelta. L'avversario schiererà entro 8^{mi} dal bordo del tavolo opposto.

regole speciali

Tutti i guerrieri (non gli animali) di ogni banda fanno all'incirca cosa stanno cercando e dovranno ispezionare i vari edifici per scoprire il tesoro. Ogniqualvolta un tuo guerriero entra in un edificio, che non sia stato precedentemente ispezionato dalla banda avversaria, tira 2D6. Con un risultato di 12, egli avrà trovato il tesoro. Gli edifici che si trovano nella zona di schieramento non vengono esplorati (poiché si suppone che siano già stati sommariamente rovistati) ed ogni edificio potrà essere ispezionato **una sola volta**.

Qualora nessuno abbia ottenuto un 12 e sia rimasto un solo edificio in cui cercare, il tesoro sarà rinvenuto in quell'edificio automaticamente. Dopo aver rinvenuto il forziere, il guerriero dovrà portarlo in salvo nella propria zona di schieramento. Portare il forziere obbliga il guerriero a muovere a metà del suo movimento. Due, o più, modelli possono portare il forziere senza subire nessuna penalità al movimento. Per l'occasione, puoi usare la miniatura che raffigura il forziere. Se il portatore viene messo *fuori combattimento*, poni il forziere nel punto in cui è caduto il guerriero. Ogni modello (non animali) che viene in contatto di base con il forziere potrà caricarselo in spalla.

Chiunque sia riuscito a recuperare il forziere, dovrà, alla fine dello scontro, tirare sulla seguente tabella per scoprire che cosa conteneva. Nota che bisogna tirare per ogni oggetto della tabella, escluse le Corone d'oro, che sono sempre rinvenute automaticamente. Per esempio, tira per vedere se trovi della malapietra (dovrai ottenere un 5+ per rinvenirla), quindi tira per determinare se trovi una armatura e così via. Il forziere si rivela così un bottino molto ambito anche se può capitarti di aver rischiato la morte solo per tre misere Corone d'oro!

OGGETTO RISULTATO DI D6 PER TROVARLO

3D6 Corone d'oro	Automatico
1D3 Pezzi di malapietra	5+
Armatura leggera	4+
Spada	3+
1D3 di gemme (del valore di 10co ciascuna)	5+

iniziare il gioco

Tirate 1D6: il giocatore che ottiene il risultato più alto inizia per primo.

finire il gioco

Quando una delle bande porta il tesoro in salvo o una delle bande fallisce il suo test di Rotta, il gioco finisce. La banda vittoriosa si guadagna il contenuto del forziere.

esperienza

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

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

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

+2 Per aver rinvenuto il forziere. Se un Eroe trova il forziere, guadagna +2 Punti Esperienza.



Scenario 8: occupazione

Questo scenario ha luogo in una parte di Mordheim dove gli edifici sono strapieni di frammenti di malapietra ed altre ricchezze. Prendere possesso e difendere questi edifici significherebbe, per la tua banda, assicurarsi ricchi introiti. Purtroppo il tuo avversario ha avuto la tua stessa idea.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.



bande

Entrambi i giocatori tirano 1D6 per determinare chi schiera per primo. Il primo schiererà entro 8^o dal bordo del tavolo a sua scelta. L'avversario schiererà entro 8^o dal bordo del tavolo opposto.

iniziare il gioco

Tirate 1D6: il giocatore che ottiene il risultato più alto, inizia per primo.

regole speciali

L'obiettivo è prendere possesso di 1D3+2 edifici presenti sul tavolo da gioco. Segnate questi edifici, iniziando da quello più vicino al centro del tavolo, quindi quelli più vicini a quest'ultimo e così via. Un edificio si considera occupato se vi rimane all'interno almeno uno dei vostri modelli in piedi e non è presente nessun modello nemico.

finire il gioco

Non si effettua nessun test di Rotta ed il gioco procede fino ad un massimo di otto turni. Se una banda effettua volontariamente il test di Rotta il gioco termina e la banda rimasta si suppone abbia preso possesso di tutti gli edifici presenti sul tavolo da gioco.

esperienza

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

+1 Leader vincitore. Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.

Se entrambe le bande occupano lo stesso numero di edifici, la partita è considerata un pareggio e nessun Comandante beneficia di questo bonus.

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

Scenario 9: attacco a sorpresa

Una banda sta cercando bottino tra le rovine di Mordheim quando viene assalita da una banda rivale. I difensori sono sparpagliati e devono organizzare una rapida difesa per respingere gli assalitori.

elementi scenografici

Ogni giocatore, a turno, pone sul tavolo un elemento scenografico sia esso un edificio diroccato, una torre o altro. Vi suggeriamo di sistemare gli elementi in un'area non più grande di 100x100cm.

bande

1. Il giocatore in difesa tira 1D6 per ogni Eroe e per ogni gruppo di Truppa presente nella sua banda. Con un risultato di 1-3, questi si trovano da qualche parte tra le rovine ed entreranno in gioco in seguito come riserve. Con un risultato di 4-6 vengono schierati all'inizio del gioco. Nota che almeno un Eroe o gruppo di Truppa deve essere presente all'inizio della partita. Se tutti i risultati sono compresi fra 1 e 3 l'ultimo Eroe o gruppo di Truppa sarà automaticamente schierato all'inizio della battaglia.
2. Il difensore schiera quindi gli Eroi o la Truppa disponibili sul tavolo. Nessun modello dovrà trovarsi a meno di 8^{ui} l'uno dall'altro, simulando il fatto che la banda si è dispersa durante la cerca fra le rovine. Nessun modello dovrà essere schierato a meno di 8^{ui} dal bordo del tavolo.
3. L'attaccante schiera l'intera banda entro 8^{ui} da un bordo del tavolo a caso, come mostrato qui sotto; dovrà scegliere quale bordo del tavolo denominare "1" prima di tirare 1D6 per vedere dove schiererà.

iniziare il gioco

L'attaccante ha sempre il primo turno.

regole speciali

Il difensore, all'inizio del suo secondo e di tutti i suoi turni seguenti, deve tirare 1D6 per ognuno dei suoi gruppi di Truppa o Eroi non ancora presenti sul tavolo. Con un risultato di 4+ li farà entrare in gioco da un bordo del tavolo, determinato a caso, come mostrato nel disegno qua sotto. Per determinarlo tira 1D6. Tutti i rinforzi di quel turno entreranno sempre dallo stesso lato del tavolo e potranno caricare nello stesso turno in cui entrano in gioco.

finire il gioco

Il gioco termina quando una delle bande fallisce il suo test di Rotta. La banda in fuga ha perso.

esperienza

- +1 **Sopravvissuti.** Ogni Eroe o gruppo di Truppa che sopravvive allo scontro, acquisisce +1 Punti Esperienza.
- +1 **Leader vincitore.** Il Comandante della banda che vince guadagna +1 Punti Esperienza.
- +1 **Per ogni nemico messo fuori combattimento.** Ogni Eroe guadagna +1 Punti Esperienza per ogni nemico che mette fuori combattimento.





Profitto

Al termine di ogni battaglia, un banda deve tirare sulla tabella d'Esplorazione. Questa operazione va fatta non appena termina lo scontro in modo che i giocatori possano assistere l'uno ai tiri dell'altro. Come puoi osservare dalla tabella, una banda che abbia appena iniziato la sua carriera ha poche possibilità di scoprire i più remoti recessi di una città come Mordheim. Quando progredirà, grazie anche ai migliori equipaggiamenti ed alle abilità che avrà accumulato, le scoperte saranno decisamente maggiori.

Tira 1D6 per ogni Eroe della tua banda che sia sopravvissuto e non sia stato messo *fuori combattimento*. Ciò rappresenta gli sforzi fatti dalla banda per rinvenire la malapietra. Gli Eroi messi *fuori combattimento* durante la battaglia vengono portati al tuo accampamento e curati. Per esempio, se la tua banda include quattro Eroi e nell'ultimo scontro sono sopravvissuti tutti e quattro, allora puoi tirare 4D6. Se poi hai vinto lo scontro precedente, puoi anche tirare 1D6 in più. Somma i risultati ottenuti e consulta la tabella d'Esplorazione per vedere quanti pezzi di malapietra ha trovato la tua banda.

Non tirare i dadi per la Truppa. Ciò non significa che essi non partecipino alla ricerca tra le rovine, ma simula lo sforzo fatto dagli Eroi per coordinare i gruppi di ricerca. Inoltre certa Truppa, come gli Zombi o i Mastini (per ovvie ragioni), non sono molto utili quando si tratta di cercare la malapietra.

ottenere dei multipli

Mentre è impegnata a cercare i pezzi di malapietra, la banda può incappare in luoghi inusuali o incontrare gli abitanti della città in rovina. Se ottieni due o più risultati uguali, nel tiro per la ricerca, hai rinvenuto qualcosa di inusitato o fuori dall'ordinario. Consulta la tabella e fai riferimento alla sezione corrispondente nei risultati d'Esplorazione.

Per esempio, potresti ottenere due 3 o tre 5, nel qual caso devi far riferimento alla tabella. Scegli le combinazioni con più numeri uguali: se ne ottieni, per caso, più di una, ovvero se ottieni un doppio 3 ed un triplo 5, guarda solo il risultato corrispondente ai tre 5 sulla tabella d'Esplorazione. Nel caso di due combinazioni uguali considera solo quella con il valore più alto. Se ottieni, ad esempio, due 1 e due 3, controlla solo cosa corrisponde al doppio 3.

Qualsiasi ammontare di denaro o bottino che trovi in uno di questi luoghi viene aggiunto immediatamente al tesoro della tua banda. Ogni pezzo di malapietra rinvenuto può essere venduto come di consueto.

procedura d'esplorazione

1. Tira 1D6 per ognuno dei tuoi Eroi che non sia stato messo *fuori combattimento*, aggiungi un dado in più se hai vinto ed ogni altro dado in più dovuto ad eventuali abilità od equipaggiamenti. Nota che potrai scegliere solo fino ad un massimo di sei risultati tra i dadi che puoi tirare, anche se i bonus ti permettono di lanciaarne sette o più.
2. Vi sono cose, quali abilità ed equipaggiamenti (come ad es. la Mappa di Mordheim), che ti permettono di ritirare un dado. Se la tua banda include un Elfo Avventuriero, potrai modificare un solo risultato, **uno solo**, di +1 o -1.
3. Se ottieni un risultato doppio, triplo ecc., hai trovato un luogo particolare di Mordheim. Consulta allora la tabella d'Esplorazione nella pagina a fianco per vedere cos'hai trovato. Fai riferimento poi alla descrizione particolareggiata nelle pagine seguenti e segui le istruzioni che vi troverai.
4. Somma tra loro i risultati dei dadi e consulta la tabella a seguito per determinare quanti pezzi di malapietra hai trovato. Segna l'ammontare sulla tua scheda della banda.

PEZZI DI MALAPIETRA RINVENUTI

Risultato della somma	Pezzi trovati
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Esempio: le Lame al Soldo, una banda di uomini del Reikland, hanno appena vinto uno scontro. Tre dei loro Eroi sono sopravvissuti e la banda ha scoperto l'accesso a delle catacombe in una battaglia recente. Ciò significa che la banda può tirare quattro dadi e ritirarne uno. Il giocatore ottiene 5,5,1 e 3. Sceglie allora uno dei dadi (1) e lo ritira. Ottiene un 4. La sua banda include un Elfo Avventuriero e quindi può modificare il risultato di un dado di +1 o -1. Il giocatore decide di cambiare il 4 in un 5, ottenendo così una combinazione finale di 5,5,5,3. Sommando ottiene un risultato di 18, quindi la banda ha trovato, secondo la tabella qui sopra, quattro pezzi di malapietra. I tre 5, inoltre, danno un risultato di "Mercato coperto" sulla tabella d'Esplorazione.*

Tabella D'Esplorazione

DUE UGUALI

1 1	Pozzo
2 2	Negozio
3 3	Cadavere
4 4	Sbandato
5 5	Carro capovolto
6 6	Stamberga in rovina

TRE UGUALI

1 1 1	Taverna
2 2 2	Fucina
3 3 3	Prigionieri
4 4 4	Fabbricante di Freccie
5 5 5	Mercato coperto
6 6 6	Restituire un favore



QUATTRO UGUALI

1 1 1 1	Armaiolo
2 2 2 2	Tempio
3 3 3 3	Residenza privata
4 4 4 4	Armiere
5 5 5 5	Cimitero
6 6 6 6	Catacombe

CINQUE UGUALI

1 1 1 1 1	Casa dell'usuraio
2 2 2 2 2	Laboratorio dell'alchimista
3 3 3 3 3	Gioielliere
4 4 4 4 4	Casa del mercante
5 5 5 5 5	Edificio distrutto
6 6 6 6 6	Entrata alle catacombe

SEI UGUALI

1 1 1 1 1 1	Il Cratere
2 2 2 2 2 2	Tesoro nascosto
3 3 3 3 3 3	Fucina dei Nani
4 4 4 4 4 4	Banda massacrata
5 5 5 5 5 5	Arena da combattimento
6 6 6 6 6 6	Villa del Nobile

Il Necromante gettò la polvere di malapietra dentro il braciere ardente, facendo sì che ne scaturissero alte lingue di fuoco che colorarono l'intera stanza con i loro riflessi verdi e blu. Le sue spie gli avevano riferito che un Cacciatore di Streghe era giunto fino a Mordheim per trovarlo e porre così fine al suo empio lavoro.

Ripensandoci, il malvagio Necromante proruppe in una sguaiata risata. Quel folle stupido non sapeva con quali pericoli aveva a che fare. I nemici potevano essere uccisi, le ricchezze potevano essere vinte, ma nessuno avrebbe potuto sconfiggere questa città. Mordheim non apparteneva più, oramai, al mondo dei mortali. Le pietre stesse che la costituivano erano imbevute fino in fondo dell'essenza del Caos.

“Forse vorrà uccidermi. Sarà giovane, arrogante ed ingenuo, pieno di orgoglio e di nobile sacrificio. Crede di poter sconfiggere questo luogo!” disse rivolgendosi ai suoi Zombi con

una risata amara, mentre questi attendevano stupidamente attorno a lui, i loro occhi senza vista, annebbiati, la carne mollemente attaccata alle ossa in decomposizione. “Oramai non ha più importanza. Io ora detengo il potere, ho tutte le intenzioni di continuare la grande ricerca per tutta l'eternità. Non é vero Hensel?” chiese al più vicino degli Zombi, che si appoggiava all'asta d'una vecchia alabarda danneggiata. La creatura girò lentamente la testa verso di lui, mentre la sua mascella rotta ciondolava aperta come per farne uscire un lamento inintelligibile.

“Pensa di sapere la verità, vero? Bene imparerà” rifletté Marius Ingens. “Imparerà...”



Due uguali

(1 1) Pozzo

I pozzi pubblici, molto diffusi a Mordheim, erano coperti di tetti che poggiavano su colonne ed erano adornati con bassorilievi e fontane. La città andava fiera della sua rete idrica. Sfortunatamente, come del resto tutti gli altri pozzi, questo si trova ora in uno stato pietoso ed è sicuramente contaminato dalla malapietra.

Scegli uno dei tuoi eroi e tira 1D6. Se il risultato è minore o uguale al suo valore di Resistenza, egli troverà un pezzo di malapietra sul fondo del pozzo. Se fallisce, ingurgita dell'acqua contaminata e quindi perderà il prossimo scontro perché malato.

(2 2) Negozio

Il negozio "La Gilda dei Mercanti" è stato completamente saccheggiato. Tuttavia ci sono ancora degli oggetti sparsi nell'unica e larga stanza, confusi tra le macerie. Alcuni possono essere utili, come vasi o padelle di metallo o anche rotoli di fini tessuti. Ogni sorta di oggettini vari giacciono tutt'intorno: sono quel genere di cianfrusaglie che non hanno più nessuna utilità in una città devastata con pochi abitanti.

Dopo un'attenta ricerca trovi bottino per un totale di 1D6 Corone d'oro. Se ottieni un 1, hai trovato anche un Portafortuna (vedi la sezione Equipaggiamenti a pag. 53).

(3 3) Cadavere

Trovi un cadavere ancora caldo, un pugnale scheggiato gli spunta dalla schiena. Con sorpresa ti accorgi che i suoi averi non sono stati razzati.

Per scoprire cosa trovi quando cerchi tra le vesti del cadavere, tira 1D6:

1D6	Risultato
1-2	1D6 di Corone d'oro
3	Pugnale
4	Ascia
5	Spada
6	Armatura Leggera

(4 4) Sbandato

La tua banda incappa in un sopravvissuto della città di Mordheim che ha perso il bene dell'intelletto assieme a tutti i suoi averi.

Una banda di Skaven potrà vendere lo sbandato agli agenti del Clan Eshin (che lo useranno quale schiavo o come cibo) e ricavarne 2D6 Corone d'oro.

Una banda di Posseduti può sacrificare lo sventurato alla gloria degli Dei dei Caos. Il comandante della banda guadagnerà +1 punti Esperienza.

Una banda di Nonmorti potrà ucciderlo per ottenere un nuovo Zombi a costo zero.

Ogni altra banda potrà interrogarlo per ottenere informazioni sulla città. La prossima volta che dovrà tirare sulla tabella d'Esplorazione, lancerà un dado in più e potrà scegliere i risultati migliori (per esempio: se hai tre Eroi, tira quattro dadi e scegli i tre migliori).

(5 5) Carro ribaltato

Bloccato, lungo una strada, giace un carro capovolto, uno di quelli coperti in uso dalla nobiltà per le uscite in campagna. Dato che chiunque fosse la persona importante è oramai fuggita da tempo, cosa ci fa là, messo in quel modo? I cavalli hanno rotto le bardature o qualcuno le ha tagliate per liberarli?

Tira 1D6 per vedere cosa trovi:

1D6 Risultato

1-2	Mappa di Mordheim (vedi Equipaggiamenti)
3-4	Un borsellino con 2D6 Corone d'oro
5-6	Una spada ed un coltello ingioiellati. Puoi tenerli o rivenderli al doppio del loro valore, ma rammentati che l'attuale prezzo di mercato è pari alla metà del loro costo (vedi la sezione Mercato per le regole relative alla vendita degli oggetti), quindi una spada ingioiellata potrà essere venduta a 10 Corone d'oro.

(6 6) Stamberga in rovina

La strada è formata da stamberghe in rovina che sono inclinate in modo allarmante. Non c'è rimasto molto da razzare.

Tra le rovine trovi bottino per 1D6 di Corone d'oro.



Tre uguali

(1 1 1) Taverna

I resti di una taverna sono riconoscibili dall'insegna che è ancora attaccata al muro. Il piano superiore è crollato, ma le dispense sono scavate nella roccia e quindi ancora piene di barili. Si vedono caraffe e coperchi rotti ovunque.

Puoi vendere i barili ad un buon prezzo. Sfortunatamente anche i tuoi uomini sono interessati al loro contenuto! Il Comandante della banda dovrà effettuare un test di Disciplina. Se lo supera, la banda otterrà 4D6 di Corone d'oro per la vendita dei vini e delle birre.

Se lo fallisce, gli uomini berranno buona parte dell'alcool a dispetto delle minacce e delle maledizioni del loro Comandante. Quando la banda raggiunge il suo accampamento riesci ad ottenere solo 1D6 di Corone d'oro.

Nonmorti, Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite passano il test automaticamente poiché non sono tentati da questi beni materiali come l'alcool.

(2 2 2) Fucina

La fornace e l'incudine rovesciato fanno capire chiaramente quale lavoro vi venisse svolto. Buona parte del metallo e degli strumenti di lavoro sono stati razzati da tempo. Carbone e scorie sporcano il pavimento, ma si potrebbero ancora trovare delle armi tra i detriti.

Tira 1D6 per determinare quello che trovi:

1D6	Risultato
1	Spada
2	Arma a due mani
3	Flagello
4	1D3 Alabarde
5	Lancia da cavaliere
6	Metallo per un valore di 2D6 co (aggiungi il valore al tuo tesoro).

(3 3 3) Prigionieri

Un suono sommesso proviene da uno degli edifici. All'interno trovi un gruppo di persone ben vestite rinchiusi in una cella. Forse si tratta di prigionieri catturati dai cultisti, pronti per essere sacrificati durante la Notte dei Misteri.

Una banda di Posseduti può sacrificare le vittime (finendo così il lavoro di chi li ha catturati) e guadagnano così 1D3 punti Esperienza da distribuire tra gli Eroi e la Truppa della banda.

Una banda di Nonmorti può tranquillamente ucciderli tutti guadagnando così 1D3 di Zombi a costo zero.

Gli Skaven possono rivenderli come schiavi guadagnando 3D6 Corone d'oro.

Le altre bande possono scortare i prigionieri fuori

dalla città. Per il disturbo verranno ricompensati con 2D6 Corone d'oro. Inoltre, uno dei prigionieri decide di unirsi alla tua banda. Se puoi permetterti di equipaggiarlo con almeno un'arma, puoi aggiungere un nuovo membro ad uno qualsiasi dei tuoi gruppi di Truppa (con lo stesso profilo del resto del gruppo anche se questo è già cresciuto in esperienza).

(4 4 4) Fabbricante di frecce

Questa casupola era stata, un tempo, l'officina di un fabbricante d'archi e frecce. Ci sono fasci di aste di tasso e bacchette di salice ovunque.

Tira 1D6 per determinare quello che trovi:

1D6	Risultato
1-2	1D3 Archi corti
3	1D3 Archi
4	1D3 Archi lunghi
5	Faretra di frecce da caccia
6	1D3 Balestre

(5 5 5) Mercato coperto

Il mercato coperto venne edificato su delle colonne che sorreggevano la zona di commercio del grano, costruita in legno, direttamente sopra la piazza del mercato. I magazzini superiori sono stati gravemente danneggiati, ma il mercato coperto offre ancora un discreto riparo. Le rimanenze dell'ultimo giorno di mercato sono ancora lì attorno, sull'acciottolato. La maggior parte è composta da vasi rotti e recipienti di metallo.



Trovi diversi oggetti per un valore di 2D6 co.

(6 6 6) Restituire un favore

Mentre ritorni verso il tuo accampamento, incontri una tua vecchia conoscenza. Egli è venuto appositamente per restituirti un vecchio debito o favore.

Ottieni gratuitamente i servizi di uno qualsiasi degli Avventurieri (sceglilo tra quelli disponibili per la tua banda) per tutta la durata del prossimo sconto. Dopo la battaglia se ne andrà a meno che tu non voglia continuare a pagare per il suo ingaggio come al solito. Vedi la sezione Avventurieri a pag. 147.



Quattro uguali

(1 1 1 1) Armaiolo

Trovi l'officina che fu di un Nano armaiolo. La porta è stata divelta e la stanza è stata saccheggiata, ma alcune delle casseforti sono rimaste intatte.

Tira 1D6 per determinare cosa trovi:

1D6	Risultato
1	Trombone
2	Coppia di pistole
3	Coppia di pistole da duello
4	1D3 Pistole
5	1D3 Fiasche di polvere da sparo extra
6	Moschetto "Hochland"

(2 2 2 2) Tempio

La tua banda incappa nelle rovine di un tempio talmente danneggiato che è impossibile stabilire a quale culto sia appartenuto. Rimangono poche immagini sui muri intonacati, ma sono state sfigurate dagli eretici. Frammenti di statue giacciono fra le rovine. Alcuni oggetti sono ancora ricoperti da una sottile lamina d'oro anche se la maggior parte è già stata eliminata.

La tua banda può saccheggiare il tempio ed ottenere un ammontare pari a 3D6 Corone d'oro.

Le Sorelle Sigmarite o i Cacciatori di Streghe possono tentare di salvare qualche sacra reliquia del tempio. Per questo guadagneranno 3D6co dai loro sostenitori ed una benedizione dalle divinità. Una delle loro armi (a scelta del giocatore) sarà benedetta e, contro Nonmorti e Posseduti, ferirà sempre con un risultato di 2+ sul tiro per Ferire.

(3 3 3 3) Residenza privata

Questa casa a tre piani faceva un tempo parte di un caseggiato che si affacciava su di uno stretto vicolo. La strada attualmente è in rovina, ma questa casa è rimasta largamente intatta. Esplorandola ti accorgi che la soffitta si estende tanto da permetterti di uscire dalla finestra e raggiungere l'attico della casa di fronte.

La tua banda trova bottino per un valore di 3D6 Corone d'oro.

(4 4 4 4) Armiere

Una corazza, appesa ad un palo ed ovviamente difficile da portar via, attrae la tua attenzione verso questo posto. L'officina è in rovina e la fornace è stata distrutta. Scavando fra la fuliggine, trovi alcune armature non terminate.

Tira 1D6 per determinare cosa trovi:

1D6	Risultato
1-2	1D3 Scudi o brocchieri (scegli tu quale)
3	1D3 Elmi
4	1D3 Armature leggere
5	1D3 Armature pesanti
6	Armatura di Ithilmar

(5 5 5 5) Cimitero

Trovi un antico cimitero, pieno di sepolcri ricoperti d'edera. I monumenti ai morti sono grotteschi e decorati con gargolle scolpite. Le decorazioni in ferro sono state strappate da alcune delle tombe e le pietre sono state asportate. Sembra anche che alcune delle cripte siano state razziate dai tombaroli.

Ogni banda, eccetto le Sorelle Sigmarite ed i Cacciatori di Streghe, può razzare le cripte e le tombe trovando bottino per un valore pari a 1D6x10 Corone d'oro.

Se fai bottino nel cimitero la prossima volta che combatterai contro le Sorelle Sigmarite od i Cacciatori di Streghe, questi *odieranno* i membri della tua banda. Prendine nota sulla scheda della tua banda.

I Cacciatori di Streghe e le Sorelle Sigmarite possono sigillare le tombe. Verranno così ricompensati per la loro pietà guadagnando 1D6 di Punti Esperienza da distribuire tra gli Eroi della loro banda.

(6 6 6 6) Catacombe

Scopri l'ingresso alle catacombe ed ai tunnel sotto la città di Mordheim.

Puoi usare i nuovi tunnel appena trovati nel tuo prossimo scontro. Scegli tre guerrieri (non Rattorchi o Posseduti) da posizionare ovunque sul tavolo da gioco, non in posizione elevata. Vengono schierati alla fine del primo turno del giocatore e non possono essere schierati a meno di 8^{ui} da un modello nemico.

Ciò rappresenta i guerrieri che si fanno strada nei tunnel, infiltrandosi dietro le linee nemiche ed emergendo di colpo da sotto terra.



Cinque uguali

(1 1 1 1 1) La Casa dell'Usuraio

Una casa grande, costruita in pietra, è sopravvissuta abbastanza bene al cataclisma. Un blasone intagliato nell'architrave della porta è stato divelto da precedenti razziatori e quindi i simboli sono irriconoscibili. La porta stessa è stata divelta con asce e quel che ne rimane è ancora appoggiato sui cardini.

Dentro, nascoste fra i detriti, trovi 1D6x10 Corone d'oro da aggiungere al tuo tesoro.

(2 2 2 2 2) Il Laboratorio dell'Alchimista

Una stretta scala porta ad un andito sotterraneo che un tempo era l'officina di un alchimista. Un'insegna è ancora appesa sopra la porta. Sembra che si tratti di un vecchissimo edificio in uso per secoli prima di essere parzialmente distrutto dalla caduta della cometa. Il pavimento in pietra reca incisi strani simboli e vi sono segni astrologici dipinti sulle pareti.

Tra le rovine trovi bottino per un valore di 3D6 Corone d'oro ed un libriccino dalla copertina sdrucita. Uno dei tuoi Eroi può studiare il libretto dell'Alchimista e, con il nuovo sapere che ne otterrà, potrà scegliere tra le abilità di Conoscenza come se avesse ottenuto una nuova abilità da aggiungere a quelle che normalmente può ottenere.

(3 3 3 3 3) Gioielliere

Le abitazioni nel quartiere dei gioiellieri sono state accuratamente saccheggiate molto tempo fa. Le varie macerie sono state rivoltate più volte per recuperare anche i più piccoli frammenti di oro e gemme. Comunque è probabile che ci sia ancora qualcosa da trovare.

Tira 1D6 per vedere quello che trovi:

1D6 Risultato

- 1-2 Quarzite per un valore di 1D6x5 co
- 3-4 Ametista per un valore di 20 co
- 5 Collana per un valore di 50 co
- 6 Un rubino per un valore di 1D6x15 co

Se la tua banda non vende le pietre, un tuo Eroe le può tenere per sé e mostrarle con orgoglio. Ottiene così un +1 al tiro per rinvenire oggetti rari, poiché i mercanti si affolleranno attorno ad un guerriero così ricco.

(4 4 4 4 4) Casa del Mercante

La Casa del Mercante si trova nella zona portuale. Ha un magazzino con le volte in pietra che è ancora pieno di barili e balle di cotone. Tutto il cibo è già stato raziato o mangiato molto tempo fa ed ora enormi ratti infestano gli imballaggi, ormai marci. In cima alle scale ci sono i quartieri di residenza, costruiti in solido legno. Sebbene danneggiati, decidi di salire, ma dovrai stare molto attento!

All'interno potrai trovare diversi oggetti di valore che possono essere venduti per un totale di 2D6x5 co. Se ottieni due risultati uguali invece che trovare dei soldi trovi il simbolo dell'Ordine dei Liberoscambisti e così l'Eroe ottiene l'abilità Mercanteggiare.

(5 5 5 5 5) Edificio distrutto

La cometa ha quasi interamente distrutto questo edificio, rendendolo insicuro e pericoloso da esplorare. Posti come questo, però, sono tra i migliori in cui trovare pezzi di malapietra.

Trovi 1D3 di pezzi di malapietra tra le rovine. Inoltre il Comandante della tua banda deve effettuare un test di Disciplina. Se lo supera, un mastino che stava facendo la guardia all'edificio si unisce alla tua banda.

(6 6 6 6 6) Entrata alle Catacombe

Rinvieni un'entrata ben camuffata che porta alle catacombe che si estendono per miglia e miglia sotto la città di Mordheim. Sebbene l'aspetto dell'entrata trasmetta un cattivo presagio, i tunnel ti agevoleranno permettendoti di fare ricerche molto più velocemente.

Puoi usare questi tunnel per esplorare Mordheim in modo molto più efficiente. D'ora in poi quando devi tirare sulla tabella d'Esplorazione puoi ritirare uno dei dadi. Annotalo sulla tua scheda della banda. Se dovesse capitarti di trovare, in future esplorazioni, altri ingressi alle catacombe, non potrai accumulare ulteriori possibilità di ritirare. Potrai comunque ottenere ulteriori possibilità di ripetere i tiri di dado grazie ad altre scoperte.



Sei uguali

(1 1 1 1 1) Il Cratere

Sei giunto in vista del Cratere, l'enorme fossa creata dalla cometa. Una nuvola nera continua a salire dal Cratere, ma puoi vedere dappertutto malapietra scintillante. Questo è il regno del Signore dell'Ombra, il signore di tutti i Posseduti e nessuno si può avvicinare a meno che non sia uno dei suoi seguaci!

Se vuoi puoi mandare uno dei tuoi Eroi per vedere se riesci a trovare della malapietra. Tira 1D6. Se ottieni un 1 come risultato, l'Eroe viene divorato dai guardiani del Cratere e non verrà più visto. Con un risultato di 2 o più ritornerà con 1D6+1 pezzi di malapietra.

(2 2 2 2 2) Tesoro nascosto

Nelle profondità di Mordheim, rinviene un forziere nascosto che reca il blasone di una delle famiglie nobili della città.

Quando apri il forziere trovi i seguenti oggetti. Tira per tutti quelli compresi nella lista (eccetto per le Corone d'oro) per determinare cos'hai trovato. Se, ad esempio ottieni un 4+, avrai trovato la malapietra.

Oggetti	Risultato di 1D6 necessario
1D3 Pezzi di malapietra	4+
5D6x5 Corone d'oro	Automatico
Reliquia	5+
Armatura pesante	5+
1D3 di gemme (per 10co cadauna)	4+
Mantello elfico	5+
Libro sacro	5+
Oggetto magico	5+

(3 3 3 3 3) Fucina dei Nani

Trovi un'officina costruita di solida pietra che reca un'iscrizione runica che la identifica come una fucina dei Nani.

Tira 1D6 per determinare cosa torvi:

1D6	Risultato
1	1D3 Asce a due mani
2	1D3 Armature pesanti
3	Ascia di gromril
4	Martello di gromril
5	Ascia a due mani di gromril
6	Armatura di gromril

(4 4 4 4 4) Banda massacrata

Trovi i poveri resti di un'intera banda. Corpi letteralmente spezzati giacciono tra le rovine, squartati da una mostruosa creatura. Vedi un'ombra enorme, che assomiglia ad un immenso Posseduto, allontanarsi caracollando.

Dopo aver dato loro degna sepoltura (Sorelle Sigmarite o Cacciatori di Streghe), averli mangiati (Skaven o Nonmorti) o averli depredati (tutti gli altri!) troverai i seguenti oggetti. Tira per ogni singolo oggetto separatamente (a parte per le monete d'oro e le spade) per determinare cosa trovi. Per esempio, se ottiene un 4+, troverai una armatura leggera.

Oggetto	Risultato necessario
3D6x5 co	Automatico
1D3 Armature leggere	4+
Armatura pesante	5+
1D6 Spade	Automatico
Mappa di Mordheim (vedi p55)	4+
1D3 Alabarde	5+
1D3 Spade	3+
1D3 Scudi	2+
1D3 Archi	4+
1D3 Elmi	2+

(5 5 5 5 5) Arena da combattimento

In tempi migliori, Mordheim era famosa per i suoi duellanti e combattenti. Hai rinvenuto un'area un tempo utilizzata per allenare questi guerrieri. Il luogo è pieno di macchine d'allenamento e armi per esercitarsi.

Trovi un manuale di allenamento, che puoi o rivendere per 100 Corone d'oro o dare ad un tuo Eroe da leggere. La conoscenza che il tuo Eroe ottiene dalla lettura del manuale gli permette di scegliere tra le abilità di Combattimento, come se avesse ottenuto una nuova abilità, e può aumentare la sua AC di un punto in più rispetto al limite tipico della sua razza (ad esempio, un Umano che ha il libro può ora arrivare ad valore massimo di 7 in AC).

(6 6 6 6 6) Villa del Nobile

Trovi una casa signorile che è parzialmente crollata. È stata già completamente razzata e tutta la mobilia è stata spogliata dei suoi fini tessuti. Pezzi di raffinata porcellana sono sparse ovunque sul pavimento.

Tira 1D6. Se il risultato è 1-2, trovi monete e oggetti per un valore di 1D6x10 Corone d'oro da aggiungere al tuo tesoro. Con un risultato di 3-4 trovi 1D6 di fiale di Polvere Rossa. Con un risultato di 5-6 trovi un oggetto magico nascosto con cura in una stanza segreta o dietro una finta porta. Tira sulla tabella degli oggetti magici.

Tabella Degli oggetti magici

Ogniqualvolta una descrizione della tabella d'Esplorazione indica che hai rinvenuto un oggetto magico, tira 1D6 e consulta questa tabella per determinare quale tu abbia trovato. In una campagna tali oggetti appaiono una volta sola, quindi se trovi un oggetto che è già in possesso di qualcun altro, ritira, a meno che il possessore di quel preciso oggetto non sia stato ucciso.

1 Gli stivali e la corda di Pieter

Pieter, il maestro della Gilda delle Ombre, fu uno dei più famosi tra tutti i ladri di Mordheim e, per le sue rapine intrepide, venne soprannominato "Ragno". Il segreto dei suoi successi erano un paio di stivali incantati ed una corda magica che aveva acquistato nella lontana Arabia.

Un modello che indossa questi stivali può muovere normalmente (incluso *correre*, *caricare* ecc) su ogni genere di terreno, incluse le superfici verticali. Quando muovi un modello, aggiungi semplicemente la distanza mossa orizzontalmente e verticalmente, senza effettuare il test di Iniziativa (eccetto *saltare*).

2 La Misericordia del Conte di Ventimiglia

Questa daga venne usata dal noto pirata gentiluomo Tileano noto come il "Corsaro Nero". Si racconta che egli l'avesse trovata tra antiche rovine elfiche e la leggenda narra che la lama di detta daga non possa essere danneggiata in alcun modo.

La daga segue la regola delle spade. Gli avversari feriti dalla Misericordia sono *storditi* con un risultato di 1-3 (i Nonmorti sono *atterrati* come al solito) e messi *fuori combattimento* con un risultato di 4-6.

3 La Corazza di Piastre di Att'la

Questa armatura venne portata quale omaggio dal Re dei Nani Kurgan al gran condottiero Att'la al tempo di Sigmar Heldenhammer.

La Corazza di Piastre di Att'la è un'armatura in gromril inscritta con queste tre rune:

Runa Mangia Incantesimi: l'Eroe che indossa questa armatura è immune a tutti gli incantesimi.

Runa del Passaggio: l'Eroe può muovere attraverso gli oggetti solidi come i muri (non significa però che possa vederli attraverso).

Runa della Fermezza: l'Eroe ha una ferita in più. Nota che ciò può portare il suo valore di Ferite oltre il massimo consentito alla sua razza.

4 L'Arco Infallibile

Questo arco fu un regalo fatto al Conte Steinhardt dall'Elfo Signore della Foresta delle Ombre.

Ogni freccia scagliata con questo arco raggiungerà il proprio bersaglio e lo colpirà anche se esso si trova al riparo. Consideralo come un arco elfico che colpisce sempre con un risultato di 2+ a dispetto di qualsiasi modificatore al tiro per Colpire. La sua precisione è tale che ogni freccia scagliata da questo arco conta come Freccia da Caccia (+1 al tiro per Ferire).

Scegli un modello qualsiasi entro la gittata dell'arco, non necessariamente il più vicino, ma il tiratore deve essere in grado di vedere il bersaglio (basta anche solo che veda la punta dell'arma del bersaglio: ciò simula il fatto che il tiratore è in grado di colpire il bersaglio anche solo perché percepisce dove esso si trovi). Inoltre, se tra i bersagli possibili c'è un Nano, la freccia devierà dal suo precedente bersaglio e cercherà di colpire il Nano. Per ovvie ragioni questo arco non può essere usato per colpire degli Elfi.

5 Il Cappuccio del Boia

Recuperato da una nave naufragata degli Elfi Scuri, questo cappuccio è ricamato con rune dal bagliore sinistro che hanno il potere di riempire l'animo di chi lo indossa di una furia incontrollabile.

Un guerriero che indossa questo cappuccio diventerà soggetto alla *furia* e continuerà ad esserlo anche nel caso venga *atterrato* o *stordito*. Inoltre beneficia di un +1 al valore di Forza in corpo a corpo, come conseguenza della furia che lo pervade. Chi lo indossa non lascerà il combattimento per nessun motivo ed attaccherà il suo avversario in contatto di base fintanto che non lo avrà messo *fuori combattimento*.

Se, entro la sua distanza di carica ed all'inizio del suo turno, vi sono modelli *storditi* o *atterrati*, allora egli li attaccherà anche se si tratta di membri della propria banda! Combatti il corpo a corpo fintanto che uno dei guerrieri non viene messo *fuori combattimento*.

6 L'Occhio Onniveggente di Numas

Questo gioiello venne rinvenuto fra le rovine di Numas, nel profondo sud. Esso dà al suo possessore orribili incubi che predicono il suo futuro.

Chi reca con sé l'Occhio Onniveggente può vedere tutti i modelli che si trovano sul tavolo da gioco, anche quelli *nasconditi* o fuori dal suo arco di visuale. Costui può così guidare i suoi compagni attraverso le rovine (ciò ti permette di lanciare due dadi in più quando, al termine della partita, devi tirare sulla tabella d'Esplorazione). Inoltre chi lo indossa ha un tiro salvezza di 6+ (che non può essere modificato dalla Forza o da modificatori dovuti all'arma utilizzata) contro tutti gli attacchi da armi da tiro o i colpi in corpo a corpo, perché è in grado di prevedere gli attacchi prima che gli vengano inferti.

Tutti gli animali (mastini, cavalli, ecc) saranno soggetti a *furia* quando combattono contro chi reca l'Occhio Onniveggente.



vendere la malapietra

La malapietra è incredibilmente preziosa ed è costantemente richiesta dai nobili dell'Impero. Ciò significa che trovare compratori per la malapietra recuperata dalla tua banda non è certo difficile. Non sei obbligato a vendere tutta la tua malapietra subito dopo ogni scontro: puoi decidere di metterla da parte e venderla in seguito, dato che venderla in piccole quantità accrescerà la richiesta e farà aumentare il prezzo. Sfortunatamente, la necessità di sovvenzionare una banda ti obbligherà spesso a vendere buona parte della tua malapietra non appena la trovi.

La banda dovrà spendere una buona parte del suo profitto per esigenze base come cibo, viveri, riparare le armi, nuove frecce munizioni ed anche per festeggiare le vittorie! Un comandante di una banda è inoltre tenuto a dividere i profitti della vendita della malapietra tra i suoi uomini, il che significa che più soldi la banda ottiene da questo commercio, più alte saranno le parti per ciascuno degli uomini.

Più uomini hai nella banda, più ti costerà mantenerli e più alti saranno i profitti da dover dividere fra gli uomini. Il numero indicato nella tabella a seguito è il profitto in Corone d'oro che si ottiene dopo aver dedotto il costo di mantenimento della banda. Il profitto va aggiunto al tesoro della banda.



		Numero di Guerrieri nella banda					
		1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
Numero di pezzi venduti	1	45	40	35	30	30	25
	2	60	55	50	45	40	35
	3	75	70	65	60	55	50
	4	90	80	70	65	60	55
	5	110	100	90	80	70	65
	6	120	110	100	90	80	70
	7	145	130	120	110	100	90
	8+	155	140	130	120	110	100

Le sorelle sigmarite e il profitto

I beni terreni significano ben poco per le Sorelle, ma la loro missione, che è quella di purificare Mordheim dall'influenza del Chaos, richiede un continuo supporto d'armi che sono decisamente utili. Così le bande della Sorellanza competono l'una con l'altra per ottenere le armi migliori e gli equipaggiamenti dall'armeria del tempio.



Quale misura del loro successo, più malapietra le Sorelle portano da tenere chiusa a chiave nella Cripta Vindicationis nel tempio di Sigmar alla Rocca, più aiuto otterranno dal proprio ordine.

Così tutte le Corone d'oro in possesso di una banda di Sorelle Sigmarite rappresentano le risorse che la Grande Badessa ha messo loro a disposizione. Non rappresentano monete in senso stretto, ma le puoi considerare come fede, preghiere, benedizioni, ecc.

Skaven e Nonmorti

Nessuna di queste due bande dà molta importanza all'oro, ma inviano tutto il ricavato in malapietra ai loro superiori per riceverne aiuti in cambio. Gli Skaven usano la loro moneta per gli scambi, mentre i Nonmorti sono ben al di là del concetto di ricchezza. Per gli Skaven, le Corone d'oro nel loro tesoro rappresentano i pezzi di mutapietra che loro usano come moneta di scambio, mentre per i Nonmorti rappresentano i favori che ottengono agli occhi del loro signore, Vlad von Carstein di Sylvania.

spendere il profitto

Puoi spendere le monete che hai accumulato in armi, armature, per assoldare un nuovo membro della banda, comprare nuovi equipaggiamenti o semplicemente risparmiare per fare un acquisto più importante. Vedi la sezione Mercato per maggiori dettagli.







Mercato

Ogni insediamento intorno a Mordheim ha almeno un mercato, un negozio o la casa di un mercante, dove i commercianti

locali vendono i propri

beni ed acquistano malapietra o altri oggetti razziati dalle rovine. In un grosso villaggio, un tale luogo può coprire una vasta area con molti mercanti e commercianti che offrono i propri beni e servizi. Gli insediamenti più piccoli dipendono invece dagli ambulanti.

Tutte le bande sono in grado di acquisire nuovi equipaggiamenti in un modo o nell'altro. I mercanti senza scrupoli commerciano attivamente con il Culto dei Posseduti, le creature quali gli Skaven hanno la propria rete di contatti, mentre i Vampiri inviano i Reietti negli insediamenti meno salubri, come Covo Tagliagole.

spendere i soldi

Dopo ogni battaglia, la banda può ricevere soldi dalle esplorazioni e vendere la malapietra ed i bottini che ha trovato. I soldi possono essere spesi per reclutare nuovi guerrieri o per acquistare equipaggiamento.

Il prezzo della malapietra varia a seconda della domanda e dell'offerta. Vedi la sezione Profitto.

nuove reclute

I nuovi guerrieri vengono reclutati allo stesso modo di quando hai creato la banda originariamente. Possono essere equipaggiati con le armi descritte nella lista della banda, ma non possono avere altri equipaggiamenti, se non hanno combattuto almeno una battaglia.

Puoi reclutare qualunque guerriero tu desideri, ma si applicano le normali restrizioni sul numero di Eroi, Truppe, Maghi, ecc. Per esempio, nessuna banda può reclutare un secondo comandante e nessuna banda di Mercenari può avere più di due Bravi.



Nuove reclute e gruppi di truppa

Puoi aggiungere nuove reclute ai gruppi di Truppa già esistenti. Se il gruppo ha relativamente poca esperienza, non avrai difficoltà a trovare nuove reclute per aumentarne il numero. I veterani più duri, però, non sono così disposti a condividere il bottino con dei giovani sbarbatelli, ed hanno ragione! Dopo ogni battaglia tira 2D6: il risultato ottenuto corrisponde ai Punti Esperienza disponibili per le nuove reclute. Puoi reclutare quanti guerrieri vuoi, fintanto che la somma dei loro Punti Esperienza non superi quel risultato. Per esempio, se ottieni un risultato di 7, puoi aggiungere un singolo guerriero ad un gruppo di truppa con 7 PE, o due guerrieri ad un gruppo con 3 PE, o qualunque altra combinazione. I PE non spesi vanno perduti.

Come per gli altri modelli, devi comperare loro le armi e gli equipaggiamenti ed, in più, devi spendere 2 co per ogni Punto Esperienza che aggiungono al Valore Totale della banda. I nuovi modelli di Truppa devono essere equipaggiati allo stesso modo dei membri del Gruppo a cui appartengono.

avventurieri

Puoi ingaggiare dei guerrieri mercenari chiamati Avventurieri. Vedi la sezione Avventurieri a pagina 147.

armi

Se vuoi acquistare nuove armi o equipaggiamenti per i guerrieri preesistenti, fai riferimento alla seguente Lista dei Prezzi. Vi trovi tutti gli equipaggiamenti disponibili a Mordheim, non solo le armi comuni. Le armi e gli oggetti rari non sono sempre disponibili e variano di prezzo. Ricorda che, anche se ai tuoi guerrieri manca la capacità di usare armi diverse da quelle contenute nella lista della propria banda, potresti volere comunque acquistare gli oggetti che ti vengono offerti, nel caso i tuoi guerrieri guadagnino esperienza ed imparino ad usarli.

Dovresti completare le procedure di arruolamento e di commercio dopo ogni battaglia, quando l'altro giocatore può assistere ai tiri di dado.

Comunque, potresti preferire attendere che i fumi della battaglia si diradino per fare le tue scelte a mente fredda. Determina quali oggetti vengono offerti mentre il tuo avversario è presente, e decidi cosa acquistare più tardi.

al mercato

Gli oggetti da acquistare sono divisi in due tipi: *comuni* e *rari*. Gli oggetti comuni possono essere trovati facilmente nei numerosi mercati ed insediamenti nelle vicinanze di Mordheim. Puoi comprare quanti oggetti comuni vuoi. Il prezzo di questi oggetti è fisso.

Gli oggetti rari sono difficili, se non impossibili, da trovare. Solo occasionalmente questi oggetti si trovano in vendita ed il loro costo è sempre superiore al valore reale. Questi oggetti vengono spesso offerti alle bande più famose o a quelle più ricche.

Disponibilità

Nella lista dei prezzi troverai una colonna chiamata Disponibilità. Gli oggetti "comuni" sono sempre disponibili e possono essere acquistati in gran quantità. Gli oggetti indicati come "rari" sono più difficili da trovare. La loro reperibilità è indicata da un numero, per esempio "Raro 9".

Quando vuoi acquistare un oggetto raro per un Eroe, tira 2D6 e confronta il risultato al numero sulla lista. Se il risultato è uguale o superiore, hai trovato l'oggetto. Per esempio avrai bisogno di un risultato di 9+ per trovare un oggetto Raro 9. Puoi acquistare un solo oggetto raro per ogni tiro di dadi. Puoi effettuare un solo tiro di dado per ogni Eroe che sta cercando un oggetto. Per esempio, se hai quattro Eroi, puoi effettuare quattro tiri per cercare l'oggetto. Gli Eroi andati *fuori combattimento* durante l'ultima battaglia, **non** possono cercare oggetti rari.

vendere

Puoi decidere di vendere armi o equipaggiamenti nella stessa fase in cui ne acquisti di nuovi. Dopo tutto, quando una banda diventa più esperta, spesso abbandona gli armamenti che aveva all'inizio per equipaggiamenti migliori. Comunque, il valore degli oggetti di seconda mano non è elevato, considerata l'usura ed i danni subiti.

Puoi vendere gli equipaggiamenti a metà del costo indicato nella lista. Nel caso di oggetti rari che hanno un

costo variabile, puoi venderli a metà del costo base (escluso quindi il risultato dei dadi), in fondo i mercanti sono più bravi a contrattare!

Alternativamente, le armi, le armature e gli equipaggiamenti possono essere messi da parte per impiegarli in futuro (prendine nota sulla scheda della banda) o passati da un guerriero all'altro della banda (ma non tra bande diverse). Siccome che rivendendo le armi otterresti una somma inferiore al costo necessario per equipaggiare le nuove reclute, potresti trovare utile tenere da parte gli armamenti per loro.



Lista dei Prezzi

La seguente lista indica il costo degli equipaggiamenti disponibili al mercato. Troverai anche il costo degli oggetti rari, ma puoi acquistarli solo se li trovi, come già spiegato. In alcuni casi il costo è variabile ed include un costo base più una somma aggiuntiva, per esempio 20+3D6 co. Il costo aggiuntivo rappresenta la rarità dell'oggetto, la tassa da pagare per acquistarlo.

ARMI DA CORPO A CORPO

Oggetto	Costo	Disponibilità
Ascia	5 co	Comune
Randello, mazza, martello	3 co	Comune
Pugnale	1°gratis/2 co	Comune
Arma a due mani	15 co	Comune
Flagello	15 co	Comune
Armi di Gromril	4 x costo	Raro 11
Alabarda	10 co	Comune
Armi di Ithilmar	3 x costo	Raro 9
Lancia da cavaliere	40 co	Raro 8
Mazzafrusto	15 co	Comune
Lancia	10 co	Comune
Spada	10 co	Comune

ARMI DA TIRO

Oggetto	Costo	Disponibilità
Arco	10 co	Comune
Trombone	30 co	Raro 9
Balestra	25 co	Comune
Balestrino	35 co	Raro 9
Pistola da duello/coppia	30 co/60 co	Raro 10
Arco elfico	35 + 3D6 co	Raro 12
Archibugio	35 co	Raro 8
Moschetto "Hochland"	200 co	Raro 11
Arco lungo	15 co	Comune
Pistola/coppia	15 co/30 co	Raro 8
Multibalestra	40 co	Raro 8
Fionda	2 co	Comune
Arco corto	5 co	Comune
Coltelli da lancio/shuriken	15 co	Raro 5

ARMATURE

Oggetto	Costo	Disponibilità
Bardatura	80 co	Raro 8
Broccchiere	5 co	Comune
Armatura di Gromril	150 co	Raro 11
Armatura pesante	50 co	Comune
Elmo	10 co	Comune
Armatura di Ithilmar	90 co	Raro 11
Armatura leggera	20 co	Comune
Scudo	5 co	Comune

ALTRO

Oggetto	Costo	Disponibilità
Loto nero	10+D6 co	Raro 9
<i>(Non disponibile per Cacciatori di Streghe, Preti Guerrieri o Sorelle Sigmarite. Raro 7 per gli Skaven)</i>		
Acqua santa	10+3D6 co	Raro 6
<i>(Comune per Cacciatori di Streghe, Preti Guerrieri. Non disponibile per Nonmorti)</i>		
Birra Bugman	50+3D6 co	Raro 9
Abito di seta	50+2D6 co	Raro 9
Polvere rossa	35+D6 co	Raro 8
Icore nero	30+2D6 co	Raro 8
<i>(Non disponibile per Cacciatori di Streghe, Preti Guerrieri o Sorelle Sigmarite)</i>		
Mantello elfico	100+D6x10 co	Raro 12
Aglione	1 co	Comune
<i>(Non disponibile per Nonmorti)</i>		
Ricettario Halfling	30+3D6 co	Raro 7
Erbe curative	20+2D6 co	Raro 8
Reliquia sacra/empia	15+3D6 co	Raro 8
<i>(Raro 6 per Cacciatori di Streghe, Sorelle Sigmarite)</i>		
Libro sacro	100+D6x10 co	Raro 8
<i>(Solo disponibile per Preti Guerrieri, Sorelle Sigmarite)</i>		
Cavallo	40 co	Raro 8
<i>(Disponibile solo per gli Umani)</i>		
Frecce da caccia	25+D6 co	Raro 8
Lanterna	10 co	Comune
Portafortuna	10 co	Raro 6
Funghi cappello matto	30+3D6 co	Raro 9
Radice di mandragora	25+D6 co	Raro 8
Mappa di Mordheim	20+4D6 co	Raro 9
Rete	5 co	Comune
Cordea e rampino	5 co	Comune
Polvere da sparo extra	30 co	Raro 11
Lacrime di Shallaya	10+2D6 co	Raro 7
<i>(Non disponibile per Posseduti o Nonmorti)</i>		
Libro della magia	200+D6x25 co	Raro 12
<i>(Non disponibile per Cacciatori di Streghe, Sorelle Sigmarite)</i>		
Destriero	80 co	Raro 11
<i>(Disponibile solo per gli Umani)</i>		
Mastino	25+2D6 co	Raro 10
<i>(Non disponibile per Skaven)</i>		