

Avventurieri

ingaggiare gli Avventurieri

Questa sezione introduce gli Avventurieri (mercenari professionisti) nelle campagne di Mordheim. Le taverne situate negli insediamenti e nei villaggi di baracche, nelle vicinanze di Mordheim, sono buoni centri di reclutamento per guerrieri che non appartengono ad una particolare banda, ma che invece offrono i propri servizi a chi paga di più.

Puoi reclutare degli Avventurieri quando crei la tua banda o durante la sequenza post-partita.

Gli Avventurieri non appartengono alla banda e la aiutano solo combattendo. Ciò significa che non contano per quanto riguarda il numero massimo di modelli che puoi includere e non riducono le entrate derivate dalla vendita della malapietra. Non puoi comperare armi o armature extra per un Avventuriero e non puoi vendere i suoi equipaggiamenti. Per rappresentare la loro rarità, puoi includere un solo Avventuriero per tipo. **Non** puoi utilizzare la disciplina degli Avventurieri per i test di Rotta.

mantenimento

Quando recluti un Avventuriero, devi pagare il suo mantenimento. Dopo ogni battaglia combattuta, inclusa la prima, devi pagare un *costo di mantenimento* se vuoi che rimanga con la banda. Se l'Avventuriero viene ucciso o non vuoi più i suoi servizi, non devi pagarne il mantenimento! Questi costi vengono indicati per ogni Avventuriero.

I soldi pagati agli Avventurieri vengono sottratti dal tesoro della banda, allo stesso modo di quando acquisti nuovi equipaggiamenti o recluti nuovi guerrieri. Se non hai soldi a sufficienza per pagare gli Avventurieri, o vuoi spenderli in modo diverso, essi lasceranno la banda. La loro esperienza andrà persa, anche se successivamente arruolerai un altro Avventuriero dello stesso tipo.

ferite

Se un Avventuriero è andato *fuori combattimento* durante la battaglia, tira per le ferite gravi come se fosse un modello di Truppa (1-2 = Morto, 3-6 = Sopravvissuto).

Avventurieri ed esperienza

Gli Avventurieri guadagnano Punti Esperienza esattamente come la Truppa. Fai riferimento allo scenario per scoprire quanti punti guadagnano dopo ogni partita.

Scrivi il nome ed il profilo dell'Avventuriero sulla scheda della banda in uno degli spazi riservati ai gruppi di Truppa.

Quando l'Avventuriero ha guadagnato abbastanza PE per un avanzamento, tira sulla Tabella degli Avanzamenti degli Eroi. Le abilità disponibili vengono descritte per ogni Avventuriero.





Gladiatore

30 co d'ingaggio, +15 co di mantenimento

I Gladiatori sono uomini pericolosi che si guadagnano da vivere nelle arene illegali dell'Impero. Molti sono schiavi e prigionieri, ma alcuni sono uomini liberi che combattono selvaggiamente negli insediamenti quali Covo Tagliagole e Pozzo Nero. Anche se i Gladiatori vengono banditi da parecchie regioni, sono molto popolari e guadagnano somme ingenti con le scommesse. Ecco perché spesso le autorità chiudono un occhio su questo sport sanguinario.

Quando non sono nelle arene, i Gladiatori offrono i propri servizi al miglior offerente e trovano velocemente impiego nelle bande che intendono esplorare le rovine di Mordheim. I Gladiatori sono guerrieri potenti e pericolosi, le cui armi uniche conferiscono un netto vantaggio su tutti gli avversari.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi Nonmorti e Skaven.

Valore: un Gladiatore aumenta il Valore della banda di +22 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

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

Equipaggiamento: mazzafrusto, guanto di ferro ed elmo. Il guanto di ferro conferisce +1A co Fo pari a quella del Gladiatore e segue le regole dei brocchieri. No, i tuoi Eroi non possono imparare ad usarlo!

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a Corpo, Forza e Velocità.

Orco



80 co d'ingaggio, +30 co di mantenimento

Gli Orchi sono grandi, brutali creature alte fino e tre metri di ossa e muscoli. Per questa ragione vengono richiesti come Guardie del Corpo e mercenari, nonostante la ovvia carenza di cervello. Una banda rinforzata da un Orco diventa un avversario temibile, in quanto gli Orchi sono combattenti estremamente pericolosi ed una vista terrificante da sopportare quando sono arrabbiati. Accettano allegramente qualsiasi impiego, in quanto sono notoriamente incuranti riguardo chi dia loro il pane.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi gli Skaven.

Valore: un Orco aumenta il Valore della banda di +25 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	3	2	4	4	3	3	2	7

Equipaggiamento: scegli tra due spade, asce o randelli (od ogni combinazione di questi), oppure un'arma a due mani (scegli quale). Indossa un'armatura leggera.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a corpo e Forza.

REGOLE SPECIALI

Paura: sono temibili creature che causano *paura*. Vedi la sezione Psicologia.

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



Scout Halfling

15 co d'ingaggio, +5 co di mantenimento

Gli Halfling sono piccole creature, generalmente più interessate all'ora del prossimo pasto (o due) che alle azioni militari. Sono alti dal metro, al metro e venti e non sono né forti, né resistenti, ma sanno tirare bene e sono coraggiosi di fronte al pericolo. Alcuni Halfling sono più avventurosi di altri e vengono ricercati dalle bande di mercenari perché abili tiratori ed ottimi cuochi.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi Nonmorti, Posseduti e Skaven.

Valore: un Halfling aumenta il Valore della banda di +5 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	4	2	2	1	4	1	8

Equipaggiamento: arco, pugnale e pentola (è un elmo).

Abilità: può scegliere tra le abilità di Velocità e Tiro.

REGOLE SPECIALI:

Cuoco: gli Halfling sono famosi per le abilità culinarie. Il numero massimo di guerrieri della banda viene aumentato di +1, in quanto i guerrieri di tutto il circondario sentiranno il profumo del cibo! Nota che non puoi aumentare il numero massimo di Eroi.

Mago

30 co d'ingaggio, +15 co di mantenimento

Maghi, sciamani, indovini, sono tutti associati all'idea di uomini che possono controllare il potere della magia. Tutta la magia è potenzialmente pericolosa ed origina dal Chaos, ecco perché coloro benedetti (o maledetti) dal potere della magia vengono temuti ed odiati.

Eppure, non è difficile trovare impiego se sei un mago, perché molti sono disposti a correre il rischio delle persecuzioni. Purtroppo se ingaggi un mago, non metti solo a rischio i tuoi soldi, ma, se bisogna credere ai Preti di Sigmar, anche la tua anima...

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, esclusi Sorelle Sigmarite e Cacciatori di Streghe.

Valore: un Mago aumenta il Valore della banda di +16 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	2	3	3	1	4	1	8

Equipaggiamento: bastone.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Conoscenza, oppure può scegliere a caso un altro incantesimo.

REGOLE SPECIALI:

Mago: i Maghi hanno due incantesimi generati a caso dalla lista della Magia Minore. Vedi la sezione Magia.





Bacelliere

50 co d'ingaggio, +20 co di mantenimento

Proprio come i guerrieri dei livelli sociali più bassi possono diventare mercenari, gli scudieri ed i nobili possono offrire i propri servigi al miglior offerente e diventare Bacellieri. Sono spesso i figli più giovani dei nobili, che hanno ereditato poco più della propria spada, del cavallo e dell'armatura. Essendo delusi dalla vita, hanno scelto l'unica strada aperta, quella del sodato di ventura.

I problemi finanziari hanno la meglio sui principi di onore e cavalleria. Molti Bacellieri si sono radunati nei villaggi che circondano Mordheim, offrendo la propria forza a chiunque sia disposto a pagare.

Al soldo: possono essere ingaggiati solo da Mercenari e Cacciatori di Streghe.

Valore: un Bacelliere aumenta il Valore della banda di +21 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Bacelliere	4	4	3	4	3	1	4	1	7
Destriero	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipaggiamento: armatura pesante, scudo, e spada. Se adotti le regole opzionali per i guerrieri a cavallo, avrà la lancia da cavaliere ed un destriero. Quando è a cavallo, il Bacelliere ha un tiro armatura di 3+, 4+ quando è a piedi.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a corpo e Forza.



Ranger Elfo



40 co d'ingaggio, +20 co di mantenimento

Gli Elfi sono una razza meravigliosa: sinuosi, alti, belli e longevi, magici. Sono, per la maggior parte, temuti e guardati con sospetto dagli umani, anche se alcuni vivono nelle città degli uomini ed offrono i propri servigi come menestrelli ed arcieri in cambio di un lauto compenso.

Anche se gli Elfi diventano ogni anno più rari, possono ancora essere incontrati nei sentieri della Foresta Drakwald e della Foresta delle Ombre.

Gli Elfi tendono giustamente ad evitare le rovine di Mordheim, in quanto nella Città dei Dannati c'è poco che possa attrarre questa strana razza, ma a volte vengono ingaggiati dai cacciatori di tesori. Pochi infatti possono rivaleggiare con la loro abilità con l'arco o con la loro superba velocità ed agilità. I sensi di un Elfo sono molto più acuti di quelli degli umani e sono quindi eccellenti esploratori.

Al soldo: possono essere ingaggiati solo da Mercenari e Cacciatori di Streghe. Le bande che includono un Nano devono pagare 40 co di mantenimento al posto di 20.

Valore: un Elfo aumenta il Valore della banda di +12 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Ranger Elfo	5	4	5	3	3	1	6	1	8

Equipaggiamento: arco elfico, spada e mantello elfico.

Abilità: può scegliere tra le abilità di Velocità e Tiro. Inoltre, ci sono alcune abilità speciali descritte in seguito che possono essere scelte al posto di quelle normali. Nota che queste abilità possono essere acquisite solo con l'esperienza, non sono disponibili alle nuove reclute.

REGOLE SPECIALI

Esploratore: quando tiri sulla Tabella delle Esplorazioni, l'Elfo ti permette di modificare un risultato di -1/+1.

Vista eccellente: la vista degli Elfi è decisamente migliore di quella umana. L'Elfo può individuare i nemici nascosti ad una distanza doppia del proprio valore di Iniziativa.

ABILITÀ SPECIALI

Fatato: gli incantesimi nemici diretti contro l'Elfo vengono dispersi con un risultato di 4+ su un D6.

Fortuna: l'Elfo è benedetto da Lileath, la dea della fortuna. Può quindi ripetere un tiro di dado per partita (ma solo un proprio tiro di dado, non quello di un altro membro della banda).



Sventratroll Nano



25 co d'ingaggio, +10 co di mantenimento

Gli Sventratroll sono membri di un culto Nanico, i cui seguaci sono patologicamente ossessionati dalla ricerca di una morte onorevole in combattimento. Avendo commesso un qualche crimine imperdonabile o essendo stato disonorato irrimediabilmente, un Nano abbandonerà la propria casa, diventando un girovago e cercando la morte contro i nemici dei Nani.

Gli Sventratroll sono individui insanamente violenti, psicopatici e pericolosi. Esistono però pochi guerrieri migliori di loro, ecco perché sono così ricercati quando si tratta di venire alle mani.

Conosciuti comunemente come "Asce Mercenarie", gli Sventratroll che vengono a Mordheim trovano abbondanza di opportunità per perseguire il proprio desiderio di morte.

Al soldo: possono essere ingaggiati solo da Mercenari e Cacciatori di Streghe. Le bande che includono un Elfo devono pagare 20 co di mantenimento al posto di 10. I Nani non si mischiano con quelle signorine dalle orecchie a punta, a meno che non siano adeguatamente ricompensati.

Valore: un Nano aumenta il Valore della banda di +12 punti, più 1 per Punto Esperienza accumulato.

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

Equipaggiamento: due asce o un'ascia a due mani (scegli tu).

Abilità: può scegliere tra le abilità di Corpo a corpo e Forza. Inoltre, ci sono alcune abilità speciali descritte in seguito che possono essere scelte al posto di quelle normali. Nota che queste abilità possono essere acquisite solo con l'esperienza, non sono disponibili alle nuove reclute.

REGOLE SPECIALI

Desiderio di morte: cercano la morte in battaglia, ignorano quindi le regole sulla Psicologia e non effettuano mai test Tutto Solo.

Duri da uccidere: gli Sventratroll sono duri, individui resistenti che possono andare *fuori combattimento* solo con un risultato di 6, al posto di 5-6, quando tiri sulla Tabella delle Ferite. Considera un risultato di 5 come *stordito*.

Testa dura: gli Sventratroll ignorano la regola speciale delle armi da botta. Non sono tipi facili da tramortire!

ABILITÀ SPECIALI

Carica furibonda: il Nano può raddoppiare i propri Attacchi nel turno in cui carica, nel qual caso subisce una penalità di -1 al tiro per colpire.

Sventramostri: se la Forza dello Sventratroll è inferiore alla Resistenza dell'avversario, ferirà comunque con un risultato di 4+.

Forsennato: il Nano può aggiungere un bonus di +1 ai tiri per colpire durante il turno in cui carica.



Dramatis personae

Questa sezione mostra in dettaglio alcuni dei più insoliti e famosi (o detestati) personaggi che vivono a Mordheim e negli insediamenti vicini. A volte questi guerrieri si uniscono ad una banda, generalmente chiedendo in cambio malapietra o sacchi d'oro.

I seguenti personaggi (chiamati "Personaggi Speciali") sono difficili da incontrare e costosi da ingaggiare: devi essere fortunato e ricco per attrarre la loro attenzione.

Questa lista non include tutti i guerrieri famosi o gli assassini a sangue freddo che si possono incontrare a Mordheim. Ci sono famosi cercatori d'oro Nani, Borgomastri delle Gilde dei Mercanti, Theodor, il cechino dell'Hochland e molti altri. Infatti speriamo che i personaggi qui descritti ti ispirino ad inventarne dei nuovi.

Puoi avere solo un personaggio speciale di ogni tipo nella tua banda, ma puoi ingaggiare quanti personaggi speciali vuoi, se puoi permetterteli!

cercare i personaggi speciali

Dopo una battaglia, puoi mandare un qualsiasi numero di Eroi in cerca di un personaggio speciale. Solo gli Eroi possono cercare (la Truppa non è abbastanza fidata). Gli Eroi che sono stati messi *fuori combattimento* durante le battaglia non possono partecipare alla ricerca.

Gli Eroi che stanno cercando un personaggio speciale non possono cercare oggetti rari. Decidi quale personaggio speciale vuoi cercare e quanti Eroi mandare alla loro ricerca. Effettua un test di Iniziativa per ogni Eroe. Se uno di essi lo supera con successo, ha individuato il personaggio speciale. Ovviamente puoi trovare un solo personaggio speciale, indipendentemente da quanti risultati positivi ottieni.

ingaggio

Quando recluti il personaggio speciale devi pagarne l'*ingaggio* e, dopo ogni battaglia, devi pagarne il *mantenimento*. Troverai i costi indicati per ogni personaggio. Questi soldi vengono tratti dal Tesoro della banda, esattamente come quando ingaggi le nuove reclute. Se non hai abbastanza soldi per pagare il personaggio speciale, questi lascerà la banda.

esperienza, ferite ed equipaggiamento

I personaggi speciali hanno i propri equipaggiamenti che solo loro possono usare, non puoi darli ad altri guerrieri. Inoltre non puoi comperare loro altre armi o equipaggiamenti.

I personaggi speciali non guadagnano Punti Esperienza, ma subiscono ferite gravi, esattamente come gli Eroi, se vanno *fuori combattimento*.

La descrizione di ogni personaggio speciale ti dice anche di quanto fa aumentare il Valore della banda (prendendo in considerazione la loro esperienza e le loro abilità).

Aenur, la spada del crepuscolo

150 co d'ingaggio

Molti spadaccini famosi sono giunti a Mordheim per fare fortuna, ma pochi di essi possono rivaleggiare con l'enorme reputazione guadagnata dallo spadaccino Elfo Aenur. Questo grande guerriero fu responsabile dello sterminio dell'intera banda di Posseduti di Karl Zimmeran e del massacro di Buco Ratto, un insediamento che era stato invaso dagli Uominibestia.

Le voci sulle sue origini sono molte. Gli Elfi di solito evitano gli insediamenti umani e Mordheim in particolare, ma, per una qualche ragione, lo spadaccino pallido è rimasto per mesi nelle vicinanze della città in rovina.

Alcuni dicono che Aenur venga da oltre il Grande Oceano, dal favoloso regno degli Elfi, e che sia il Capitano del leggendario Ordine dei Maestri di Spada. Altri dicono che sia un Principe in esilio degli Elfi Silvani. Aenur parla poco del proprio passato ed i saggi preferiscono non porgli domande.

Quando una banda prepara una spedizione per esplorare la città, c'è sempre la possibilità che possa sentire un colpo secco al cancello dell'accampamento: l'inaspettato visitatore sarà Aenur, che offrirà i propri servigi al comandante.

Anche se Aenur cercasse veramente qualcosa nelle tetre rovine di Mordheim, nessuno sa cosa possa essere. Alcuni dicono che desideri visitare il Cratere ed uccidere l'enigmatico Signore delle Ombre, ma tale compito sembra superiore perfino alle capacità di questo possente guerriero.

Aenur è alto anche per un Elfo e nascosta dal pregiato mantello elfico indossa un'armatura di lucente ithilmar. Porta una spada di immense dimensioni che, si dice, abbia proprietà arcane. Di sicuro nessuno che sia stato colpito dalla spada è mai sopravvissuto.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, con l'esclusione di Skaven, Nonmorti e Posseduti.

Valore: Aenur aumenta il Valore della banda di +100 punti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
5	8	4	4	3	2	7	3	8

Equipaggiamento: indossa un'armatura di ithilmar, un mantello elfico e porta un'enorme spada, chiamata *lenh-Khain*.

Abilità: Aenur ha le seguenti abilità: *colpo mirato*, *abile spadaccino*, *finta*, *sprint*, *riflessi fulminei*, *schivata* e *colpo letale*.

REGOLE SPECIALI

Spadaccino invincibile: Aenur colpisce sempre il proprio avversario con un risultato di 2+.

Girovago: Aenur rimane con la banda solamente per la durata di una battaglia. Se Aenur ha combattuto con la tua banda nell'ultima battaglia, dovrai aspettare di combatterne un'altra, prima di cercarlo di nuovo.

lenh-Khain (la mano di Khaine): lenh-Khain è una spada incredibilmente lunga che Aenur usa con consumata abilità.

Questa spada permette ad Aenur di parare, gli conferisce un bonus di +1 alla Fo e causa Colpi Critici con un risultato di 5-6.



Johann Stiletto

“**M**etti giù le mani, brutto! Stai lontano da me e ti dirò cosa vuoi sapere. Dunque, stai cercando Johann Stiletto! Ascolta il mio consiglio, amico, non dire il suo nome troppo forte. Non gli piace che la gente parli di lui nelle strade. Ad ogni modo, perché lo cerchi? Ah, hai un lavoro per lui! Bene, perché non l'hai detto prima? Non posso dirti dove lo puoi trovare, perché non lo so. Nessuno lo sa! Comunque, non importa. Appena gli giungerà la voce, ti troverà lui! ah! ah! Ti costerà caro, perché a Johann piace l'oro. Conosce questa città, quello che ne è rimasto, come il palmo della sua mano. Se lui non può trovare qualcuno, nessun altro può farlo. È come un'ombra, può entrare ed uscire da qualunque posto, senza essere visto. Può anche aprirsi la

strada da qualsiasi posto. Nessuno può prenderlo. È veloce come un lampo con i coltelli! Nessuna traccia, tutti i lavori puliti. Quello che mi serve da te è l'oro ed il nome. Johann farà il resto.”

Conversazione sentita a Mordheim

70 co d'ingaggio, +30 co di mantenimento. Nota che Johann è assuefatto alla Polvere Rossa e, di conseguenza, puoi ingaggiarlo per una dose di tale droga.

Tra i vari tagliagole ed assassini al soldo che infestano gli insediamenti intorno a Mordheim, Johann Stiletto è il più famoso. Mette in mostra, con sguardo cattivo, la propria vocazione quale lanciatore di coltelli ed assassino prezzolato senza eguali, esibendo una serie di vari coltelli e stilette dall'aspetto letale appesi alla cintura. Johann indossa vestiti di pelle nera, appena fuori moda, che non sono mai stati lavati (o almeno così dice il barista). Il lungo viso mostra le cicatrici di molte battaglie ed i capelli sono untati e lisci.

Johann ha la borsa sempre piena d'oro e non si preoccupa di nascondersela, perché solo uno sciocco cercherebbe di rubarla. Molti hanno provato e sono tutti morti... molto velocemente. La qualità delle lame di Johann è senza paragoni, in quanto le ha rubate dai corpi dei molti ricchi, ma incapaci, avversari che ha eliminato in spietati duelli.

Al soldo: può essere ingaggiato da qualsiasi banda, con l'esclusione di Skaven, Nonmorti e Posseduti.

Valore: Johann aumenta il Valore della banda di +60 punti.

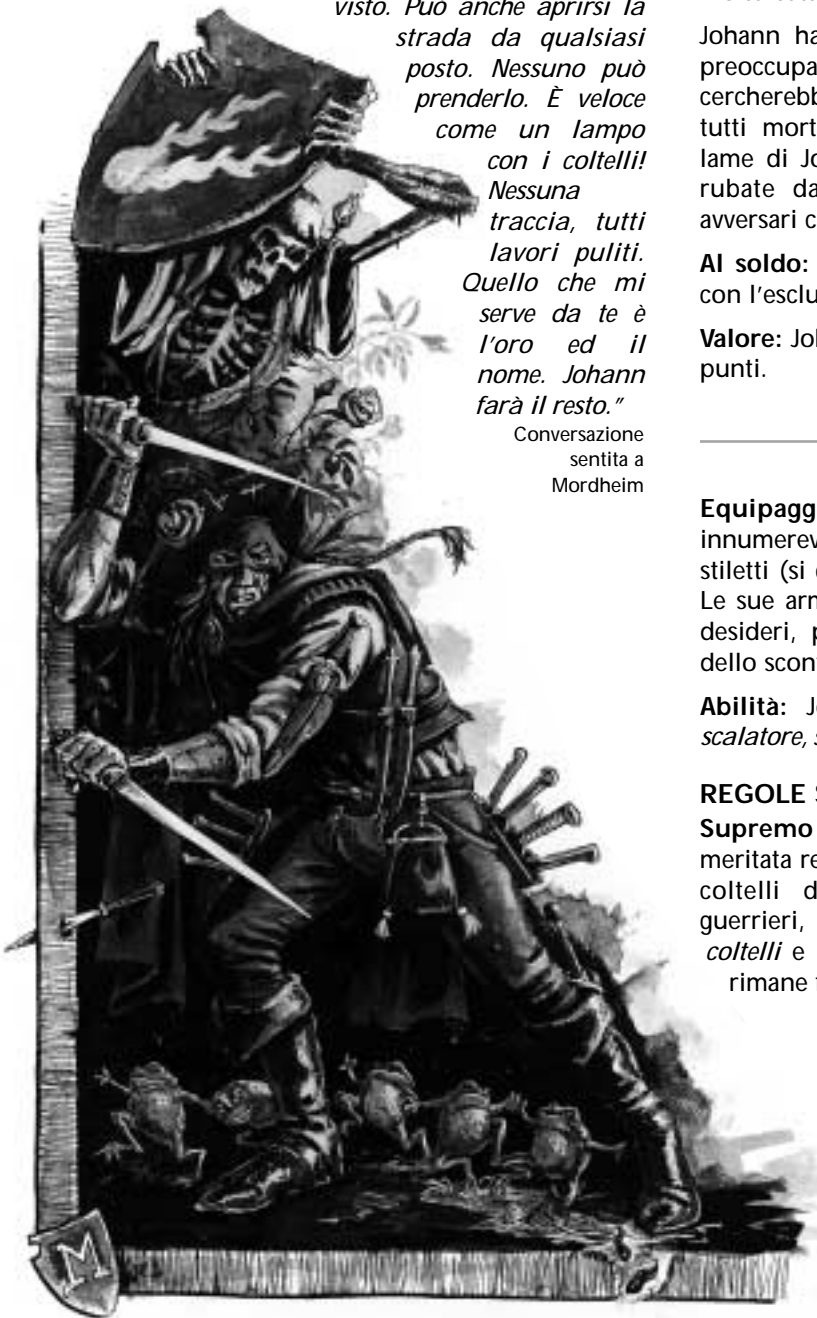
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	6	4	3	2	6	1	7

Equipaggiamento: Johann è armato con innumerevoli coltelli da lancio ed una varietà di stilette (si considera sempre armato con due spade). Le sue armi sono sempre intrise di Loto Nero e, se desideri, può assumere della Polvere Rossa prima dello scontro.

Abilità: Johann ha le seguenti abilità: *schivata*, *scalatore*, *svelto*, *occhio di falco* e *lanciatore di coltelli*.

REGOLE SPECIALI

Supremo lanciatore di coltelli: Johann ha la meritata reputazione di essere il miglior lanciatore di coltelli dell'Impero. A differenza dei normali guerrieri, può combinare le abilità *lanciatore di coltelli* e *svelto* (Esatto, può lanciare sei coltelli se rimane fermo!).



Bertha Bestraufung, Suprema Matriarca della Sorellanza

Anni fa, Bertha cercò rifugio nella severa disciplina e devozione delle Sorelle Sigmarite. Solo il Dio guerriero dell'Impero era degno della sua stima. Solo Lui era fidato e presente. Non era forse stato proprio Sigmar, in verità, a sceglierla come ancella?

Il sangue puro degli Unberogens scorre nelle vene di Bertha, come dimostrato dalle lunghe trecce dorate e dagli infuocati occhi blu, che possono terrorizzare un Goblin a venti passi di distanza con un singolo sguardo. Perfino la sua voce ispira comando ed autorità, ed è capace di trasformare un forte, muscoloso uomo in un tremante miserabile.

La Sorellanza vede in Bertha un esempio di santità fatta donna. Ella ascese velocemente tra i ranghi della Sorellanza e, nel proprio letto di morte, la riverita Matriarca Cassandra nominò Bertha come proprio successore, nuova Suprema Matriarca e Badessa della Roccia di Sigmar.

A volte, mentre Bertha indossa la sua armatura di Gromril alla luce dell'alba, riflette la perdita innocenza della giovinezza. Poi, con rabbia, stringe le cinghie di cuoio intorno alle cosce sode come il marmo e cammina sicura fino alla piazza d'armi, dove si esercita per ore con i suoi grandi martelli, preparandosi, come ogni ancella di Sigmar dovrebbe giustamente fare, per il grande giorno.

Estratto dal Tomo degli Eroi

Ingaggio: nessuno. Bertha potrebbe aiutare qualsiasi banda di Sigmarite che mandino una o più Eroine in cerca nel modo normale, effettuando cioè un test sul valore d'Iniziativa (rappresenta gli sforzi necessari per ottenere un'udienza con la Suprema Matriarca). Se Bertha accetta l'udienza, potrebbe decidere di aiutare personalmente la banda nella successiva battaglia. Aiuterà le sorelle solo se la banda nemica ha un Valore più alto. Consulta la tabella seguente e tira un D6 per determinare se Bertha darà il proprio aiuto.

Differenza di Valore	Risultato necessario
0-49	Impossibile
50-99	6+
100-149	5+
150-199	4+
200+	3+

Al soldo: può essere ingaggiata solo dalle bande di Sorelle Sigmarite.

Valore: Bertha aumenta il Valore della banda di +105 punti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	5	3	4	4	2	4	3	10

Equipaggiamento: Bertha è armata con due martelli di Sigmar, indossa un'armatura di gromril e porta una fiala di acqua santa ed una reliquia consacrata.

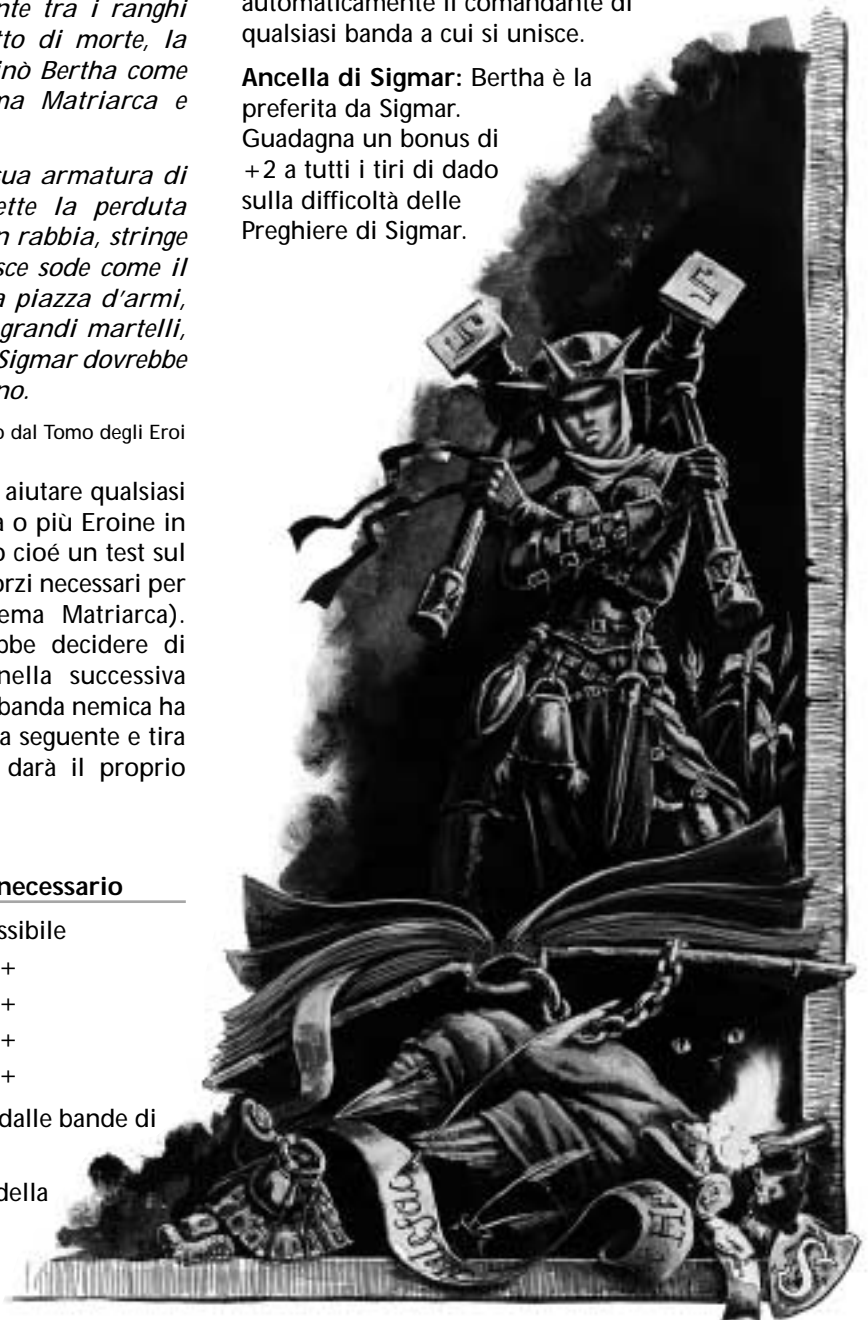
Abilità: Bertha ha le seguenti abilità: *colpo letale*, *carica inarrestabile* e *giusta ira*.

Preghiere di Sigmar: Bertha conosce tutte e sei le Preghiere di Sigmar.

REGOLE SPECIALI

Suprema Matriarca: Bertha è automaticamente il comandante di qualsiasi banda a cui si unisce.

Ancella di Sigmar: Bertha è la preferita da Sigmar. Guadagna un bonus di +2 a tutti i tiri di dado sulla difficoltà delle Preghiere di Sigmar.



Veskit, Supremo Esecutore

80 co d'ingaggio, +35 co di mantenimento.

“Ci ha uccisi tutti! Non potevamo fermarlo, le nostre armi si rompevano contro il suo corpo... Era nero, come un'ombra, e si muoveva così veloce, facendo a pezzi la gente a destra ed a sinistra. Abbiamo lottato, abbiamo lottato duramente, il vecchio Marcus ha anche cercato di fregarlo con il trucco della fiaschetta d'olio. Ha preso fuoco e per un momento abbiamo pensato di averlo fermato. Ed invece no, è uscito dalle fiamme, ancora vivo. Sembrava che non gli importasse! Questo era veramente troppo e chi era sopravvissuto se l'è data a gambe. Ci ha inseguito a lungo, implacabile ed inarrestabile. Non potevamo fuggire, nessun rifugio, i suoi occhi rossi ci scoprivano sempre. Oh quegli occhi... quegli occhi...”

Ultime parole di Fritz Huber alla Taverna Luna Rossa,

Veskit era già un valente assassino del Clan Eshin quando fu incaricato della missione più difficile. Fu ingaggiato dal Clan Skryre

per liberare uno dei propri più anziani ed esperti Ingegneri tenuto ostaggio da un clan rivale. Veskit riuscì a liberare il prigioniero, aprendosi la strada tra le guardie, ma ad un costo molto alto. Subì ferite terribili e sarebbe sicuramente morto se il Signore della Guerra del Clan Eshin non avesse stretto un patto con gli Ingegneri. Gli stregoni-scienziati Skaven sostituirono le varie parti del corpo di Veskit con impianti in parte tecnologici ed in parte magici, che ne fecero un arsenale vivente di armi letali. Veskit è ora più una macchina che una creatura vivente e la sua sete di sangue è diventata quasi incontrollabile.

Quando le notizie sulla mutapietra giunsero alla fortezza segreta del Clan Eshin, il Signore della Guerra inviò Veskit a Mordheim con la missione di scoraggiare gli umani dall'esplorare la città, che apparteneva, giustamente, agli Skaven. Da quel giorno, molti avventurieri hanno incontrato la propria fine negli scuri vicoli di Mordheim. Alla vista acuta di Veskit non sfugge nulla e coloro a cui dà la caccia nelle strade di Mordheim non ritornano mai al Cancellò delle Gargolle.

Al soldo: può essere ingaggiato solo dalle bande di Skaven.

Valore: Veskit aumenta il Valore della banda di +70 punti.

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

Equipaggiamento: artigli da combattimento (l'Attacco aggiuntivo è già incluso nel profilo). Ogni artiglio include una pistola Skaven, quindi Veskit può sparare ogni turno ed il primo turno di ogni corpo a corpo combatte con Forza 5 e un modificatore di -3 al TA (nota che può comunque parare due volte con gli artigli!).

REGOLE SPECIALI

Insensibile: Veskit è una fredda macchina per uccidere che non prova emozioni e non segue le regole sulla Psicologia.

Nessun dolore: Veskit ignora i risultati di *atterrato e stordito* sulla Tabella delle Ferite. Deve subire l'ultima ferita ed essere mandato *fuori combattimento* per essere rimosso dal gioco.

Vista acuta: grazie ai marchinegni costruiti dagli Ingegneri, Veskit può individuare i nemici nascosti ad una distanza doppia del proprio valore di Iniziativa.

Corpo meccanico: Veskit ha R4 ed un TA di 3+.



Un tempo fui un Dio, padrone della grande sfera nera che le piccole creature di questo mondo chiamano *Norrslieb*. Fui al di là del bene e del male, i miei poteri furono grandi, in quanto usai il cuore del pianeta per ottenere controllo sulla materia e sulle menti.

Con il passare del tempo, la mia sete di potere crebbe. Raggiunsi il più grande dei regni, cospirai, e ci fu guerra nel paradiso nero. La terza parte dell'Orda del Caos si levò in armi al mio fianco, dichiarammo guerra alle più grandi forze dell'Oscurità e cercammo di distruggerle. I cieli si accesero delle fiamme della battaglia.

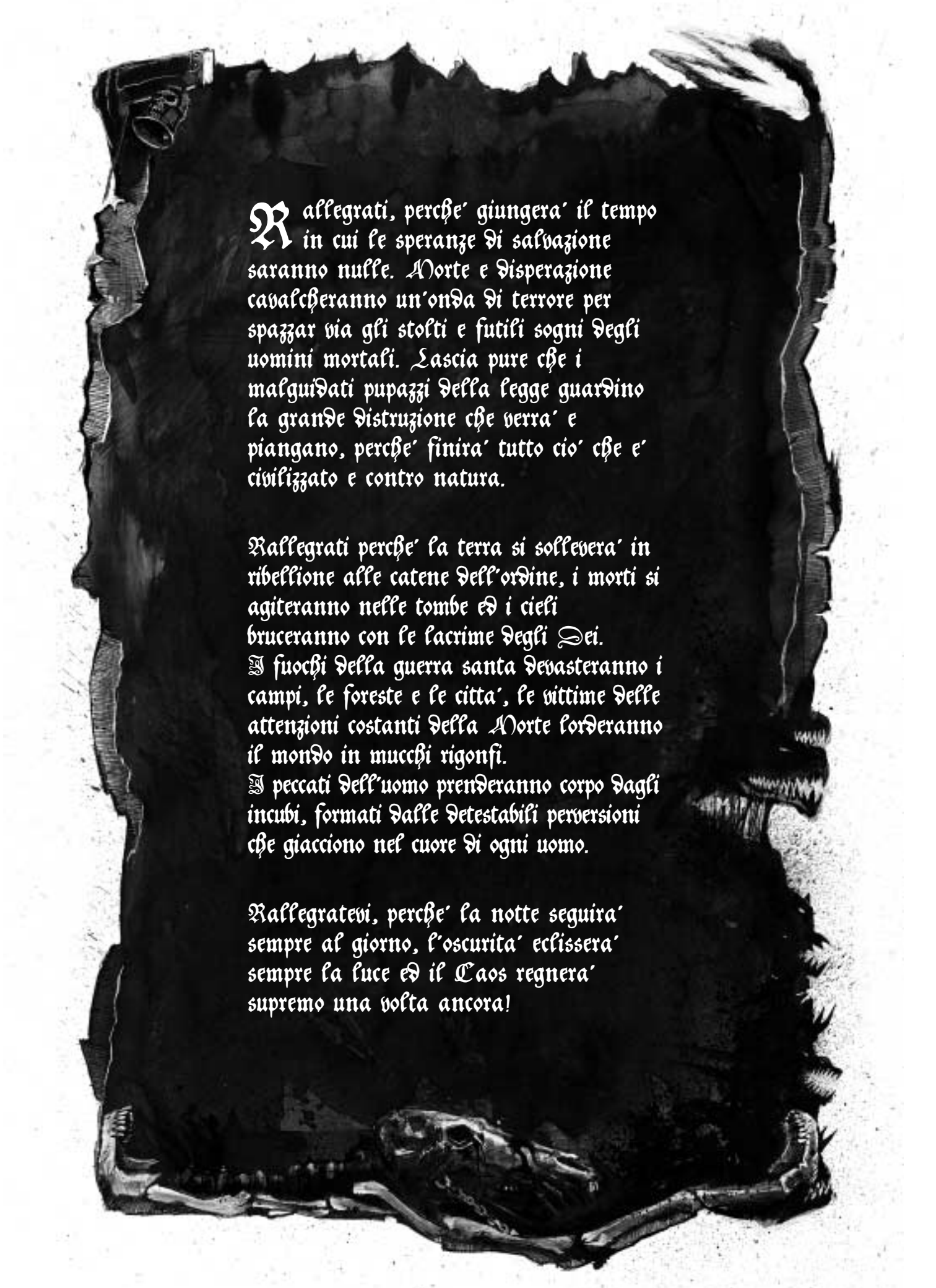
Ma la guerra si risolse contro di me e fui scacciato in forma di stella infuocata, esiliato dal mio regno superiore, solo un frammento del mio mondo con me, per darmi potere e controllo sulle terre inferiori. Discesi nella mia maesta' e la mia venuta distrusse le umili abitazioni dei patetici esseri che abitano questo venefico, ripugnante mondo.

Caddi e tutto fu caos e distruzione di fronte a me, andai in frantumi, innumerevoli frammenti neri, la mia essenza stessa fu distrutta. Ora giaccio quasi senza forza, un'ombra di me stesso, un guscio morente, solo su questo mondo alieno.

Ho fatto di questo nero cratere sotterraneo la mia tomba, il mio regno, invio i miei pensieri al di fuori, soggiogando ai miei voleri le miserabili creature di questo luogo. I pochi sopravvissuti alla mia venuta si inginocchiano di fronte a me e mi venerano come un Dio, scambiandomi per uno dei grandi poteri che mi esiliarono. Io li muto in forme più adeguate per servirmi e li mando in cerca degli scuri frammenti che contengono il mio potere.

Ora altre genti vengono da terre lontane per rubare ciò che è mio ed una volta ancora infuria la guerra, un mero eco della grande battaglia che combattei un tempo. Ma io mi solleverò dalla mia tomba e porterò vendetta su tutti i viventi, perché io sono il Signore dell'Ombra, il Re dei Re, e presto questo mondo sarà mio...





Rallegrati, perche' giungera' il tempo
in cui le speranze di salvezione
saranno nulle. Morte e disperazione
cavalcheranno un'onda di terrore per
spazzar via gli stolti e futili sogni degli
uomini mortali. Lascia pure che i
malguidati pupazzi della legge guardino
la grande distruzione che verra' e
piangano, perche' finira' tutto cio' che e'
civilizzato e contro natura.

Rallegrati perche' la terra si solleva in
ribellione alle catene dell'ordine, i morti si
agiteranno nelle tombe ed i cieli
bruceranno con le lacrime degli Dei.

I fuochi della guerra santa devasteranno i
campi, le foreste e le citta', le vittime delle
attenzioni costanti della Morte lorderanno
il mondo in mucchi rigonfi.

I peccati dell'uomo prenderanno corpo dagli
incubi, formati dalle detestabili perversioni
che giacciono nel cuore di ogni uomo.

Rallegratevi, perche' la notte seguira'
sempre al giorno, l'oscurita' eclissera'
sempre la luce ed il Caos regnera'
supremo una volta ancora!



Regole opzionali

Questa sezione include una varietà di regole che aggiungono spessore e complessità alle battaglie in Mordheim. Essendo delle aggiunte alle regole base, non sono parte essenziale del gioco e dovresti essere d'accordo con il tuo avversario prima di applicarle.

Raccomandiamo che i nuovi giocatori ignorino questa sezione fino a quando non saranno sufficientemente familiari con il sistema di gioco. Se ti consideri un giocatore esperto, non avrai problemi ad applicare anche queste regole. Alcune di queste aggiunte modificano radicalmente il gioco e non sei obbligato ad usarle. Sono state incluse per quei giocatori che vogliono esplorare nuovi aspetti del gioco.



Tabella alternativa dei colpi critici

Questa tabella differenzia gli effetti dei colpi derivanti da armi diverse. Per esempio, se un colpo è stato inflitto da una spada, tira sulla tabella delle armi da taglio.



armi da tiro/fuoco

(archi, balestre, armi da fuoco, coltelli da lancio, ecc.)

- 1:2 **Colpito un punto debole:** il colpo penetra l'armatura del bersaglio. Ignora i Tiri Armatura.
- 3:4 **Colpo di rimbalzo:** dopo avere colpito il bersaglio, il colpo rimbalza sul nemico più vicino entro 6". Tira per ferire ed effettua normalmente i Tiri Armatura.
- 5:6 **Colpo da maestro:** viene colpito un occhio, la gola, o un'altra parte vulnerabile. Il bersaglio subisce 2 ferite. Ignora i Tiri Armatura.



armi da botta

(Randelli, mazze, martelli, flagelli, martelli a due mani, ecc.)

- 1:2 **Martellata:** il bersaglio si sbilancia. Se non ha ancora attaccato, non potrà farlo.
- 3:4 **Randellata:** ignora i Tiri Armatura ed i tiri salvezza dell'elmo.
- 5 **Disarmato:** l'avversario perde un'arma. Se combatte con due armi, determina a caso quale perde. Deve continuare a combattere con le armi di riserva (o a pugni se non ne ha). Tira per ferire ed effettua i Tiri Armatura normalmente.
- 6 **Tramortito:** se fallisce il Tiro Armatura, il bersaglio va immediatamente *fuori combattimento*, anche se non ha ancora raggiunto il limite di 0 ferite.



armi da taglio

(Spade, asce, spade a due mani, ecc.)

- 1:2 Taglio:** viene colpita una parte non protetta, ignora i Tiri Armatura.
- 3:4 Tempesta di lame:** il guerriero attacca con una gragnuola di colpi. Il bersaglio subisce 2 ferite al posto di 1. Effettua il TA per ogni ferita. Ricorda che, come al solito, se l'attacco causava ferite multiple per altri motivi, applica solo il bonus che causa più ferite.
- 5:6 Affettato!** ignora i Tiri Armatura, causa 2 ferite e tira sulla Tabella delle Ferite con un modificatore di +2.

senz'armi

(Mastini, destrieri, Zombi, Posseduti, animali, ecc.)

- 1:2 Spintone:** il bersaglio barcolla, permettendoti di acquisire l'iniziativa ed attaccare di nuovo. Tira di nuovo per colpire e ferire. Effettua normalmente i Tiri Armatura.
- 3:4 Botta tremenda:** il colpo arriva con forza tremenda. Ottieni un modificatore di +1 sulla Tabella delle Ferite se il bersaglio sbaglia il TA.
- 5:6 Botta più tremenda:** con un pugno o un calcione, sbatti a terra il bersaglio. Il colpo ignora i Tiri Armatura ed ottieni un modificatore di +2 sulla Tabella delle Ferite.

armi in asta

(Lancia, alabarda, lancia da cavaliere, ecc.)

- 1:2 Affondo:** con un affondo veloce, penetri le difese dell'avversario. Guadagni +1 ai tiri sulla Tabella delle Ferite. Effettua normalmente i Tiri Armatura.
- 3:4 Trafitto:** l'arma trafigge il nemico che viene *atterrato*. Effettua normalmente il TA e tira sulla Tabella delle Ferite.
- 5:6 Spiedino!** l'affondo colpisce in pieno il bersaglio, penetrando l'armatura e trafiggendolo. Ignora i Tiri Armatura e guadagni un modificatore di +2 sui tiri sulla Tabella delle Ferite. La vittima cade a D6^{ul} di distanza e l'attaccante la segue, rimanendo in contatto di base. Altri modelli, impegnati nel corpo a corpo, vengono ignorati e si separano dai due. Se il bersaglio colpisce un altro modello, quest'ultimo subisce un colpo automatico a Fo3.

Disimpegnarsi

I guerrieri ingaggiati in corpo a corpo all'inizio del proprio turno possono cercare di *disimpegnarsi* durante la fase di Movimento. Si presuppone che abbiano realizzato quanto la situazione sia disperata ed abbiano pensato fosse troppo pericoloso continuare a combattere.

Dichiara quali dei tuoi guerrieri vogliono disimpegnarsi all'inizio della fase di Movimento, quando dichiari le cariche. Volta i modelli per ricordarti quali sono.

Effettua un test di Disciplina per ogni guerriero che vuole disimpegnarsi. Rappresenta lo sforzo di concentrazione necessario per trovare il momento giusto. Se lo supera, il guerriero può muovere, al doppio del proprio valore di Movimento, allontanandosi dal combattimento, in qualsiasi direzione desideri.

Se il guerriero fallisce il test, l'avversario può infliggergli 1 colpo automatico. Se sopravvive, fuggerà di 2D6^{ul} in direzione direttamente opposta al nemico. Dovrà effettuare un test di Disciplina all'inizio del proprio turno successivo per riprendersi, altrimenti continuerà a fuggire di 2D6^{ul} verso il bordo del tavolo più vicino. Dovrà ripetere il test di Disciplina nel proprio turno successivo, e così via finché non uscirà dal tavolo o si riprenderà. Se il guerriero in fuga si riprende, non potrà fare nulla in quel turno.

Se un guerriero viene caricato mentre sta fuggendo, chi carica viene mosso in contatto di base normalmente, dopodiché il guerriero in fuga dovrà scappare immediatamente di 2D6^{ul} verso il più vicino bordo del tavolo, prima che i due si scambino dei colpi.



Ricompense Del Signore Delle Ombre

Quando il Magister o un Mutante di una banda di Posseduti hanno accumulato abbastanza esperienza, invece di scegliere un'abilità, possono effettuare un tiro sulla seguente tabella. Questo rappresenta il pellegrinaggio del guerriero al Cratere, dove pregherà per ottenere un favore, e la reazione del Signore delle Ombre. Tira 2D6.

2 **Ira!** il guerriero viene mutato oltre ogni immaginazione e scompare nelle rovine, unendosi ai molti orrori che flagellano Mordheim.

3-6 **Nulla di fatto:** il capriccioso Signore delle Ombre ignora le preghiere del seguace.



7-8 **Mutazione:** il guerriero riceve una mutazione. Tira un D6. Con un risultato di 1, perdi 1 punto da una caratteristica scelta da te, a causa di atrofia o di una mutilazione. Con un risultato di 2+, puoi scegliere una delle mutazioni elencate nella lista del Culto dei Posseduti.

9-10 **Armatura del Caos:** il corpo del guerriero si ricopre di un'armatura arcana. Essa conferisce un tiro armatura di 4+, ma non modifica la capacità di lanciare incantesimi o il movimento del modello.

11 Arma demoniaca: il guerriero riceve in dono un'arma con un Demone imprigionato all'interno. Questa conferisce un bonus di +1 in Fo in corpo a corpo e di +1 su tutti i tiri di dado che implicano l'impiego dell'arma. Puoi scegliere la forma dell'arma (spada, ascia, ecc), ma non avrà alcuna delle regole speciali di quel tipo d'arma. Per esempio, un'ascia demoniaca non conferirà il modificatore al TA tipico delle asce.

12 Posseduto! un Demone entra nel corpo e nell'anima del guerriero.

Guadagna un bonus di +1 AC, +1 Fo, +1 A e +1 Fe. Questi bonus possono portare una caratteristica oltre il limite massimo della razza del guerriero. Il guerriero perde D3 abilità scelte da te e non può più usare armi o armature, con l'eccezione delle Armature del Caos e delle Armi Demoniache.



Modelli di cavalleria

I cavalli sono rari e costosi a Mordheim, ma permettono ai guerrieri di muovere velocemente fintanto che rimangono nelle strade e non entrano negli edifici in rovina, dove potrebbero facilmente inciampare e cadere. Con le seguenti regole, potrai usare i guerrieri a cavallo.

Un guerriero ed il suo cavallo sono considerati a tutti gli effetti un modello singolo. Se il cavaliere va *fuori combattimento*, dovrai rimuovere anche il cavallo.

I modelli di cavalleria usano i valori di Disciplina, di Resistenza e di Ferite del cavaliere.

I modelli di cavalleria hanno sempre un tiro armatura di 6+, anche se il cavaliere non porta armature. Ciò rappresenta la protezione aggiuntiva offerta dal cavallo. Se il cavaliere indossa un'armatura, il suo tiro armatura verrà migliorato di +1 rispetto ai modelli a piedi.

In corpo a corpo, un destriero può effettuare 1 Attacco, mentre un cavallo normale non ha un valore di Attacchi e quindi non attacca.

Un cavallo aumenta il Valore della banda di +3 punti, un destriero lo aumenta di +5 punti.

movimento

I modelli di cavalleria non possono entrare negli edifici. Il loro movimento è limitato alle superfici relativamente piatte, quali le strade.

I cavalli ed i destrieri possono saltare gli ostacoli alti fino a 2^o, senza penalità al movimento.

tirare contro i modelli di cavalleria

Vista la dimensione del modello di cavalleria, qualsiasi guerriero può sceglierlo come bersaglio, anche se non è quello più vicino.

montare/smontare da cavallo

Un modello di cavalleria può smontare nella propria fase di Movimento. Perde metà movimento e non può né caricare, né correre.

Un modello di cavalleria smontato viene seguito dalla cavalcatura ovunque vada e può rimontarla quando vuole, se non si trova all'interno di un edificio o su una superficie non attraversabile da un cavallo (per esempio su un tetto). Il guerriero perde metà movimento per rimontare a cavallo e non può correre o caricare.

Sostituisci il modello di cavalleria con uno a piedi e viceversa.

cavalcature in campagna

Se un modello di cavalleria viene mandato *fuori combattimento*, tira un D6 alla fine della battaglia. Con un risultato di 1-2, la cavalcatura è stata uccisa.



Armi da fuoco

Durante l'epoca in cui è ambientato Mordheim, la tecnologia necessaria alla produzione delle armi da fuoco era ancora rara e le pistole, gli archibugi, i tromboni, ecc., erano inclini ad incepparsi, funzionare male, esplodere.

Le seguenti regole non sono state incluse nella sezione della fase di Tiro, perché avrebbero complicato e rallentato il gioco, ma se vuoi dare un tocco di realismo alle tue partite, usa la tabella seguente.

Se usi queste regole, puoi ridurre il costo delle armi da fuoco del 20% per bilanciarne il peggior funzionamento.

inceppamento

Ogni volta che ottieni un risultato di 1 sul tiro per Colpire con un'arma da fuoco (archibugi, pistole, tromboni, pistole Skaven, ecc.), tira un D6 e consulta la seguente tabella.

TABELLA DEGLI INCEPPAMENTI

- 1 BUM!** L'arma esplode con gran fracasso! Chi la impugna subisce un colpo a Fo4 (non causa colpi critici) e l'arma è distrutta.
- 2 Inceppata:** l'arma è inceppata ed inutilizzabile fino alla prossima battaglia. Puoi usarla normalmente solo nella prossima battaglia.
- 3 Fsssst:** l'arma non spara e devi sostituire la miccia. Il guerriero deve aspettare un turno prima di poter sparare di nuovo.
- 4-5 Click:** l'arma non spara, ma non ci sono effetti collaterali.
- 6 KA-BUM!** L'arma ruggisce e spara una nube di fumo nero e fiamme! Il colpo centra il bersaglio ed ha un bonus di +1 in Forza.



Battaglie singole

Una cosa che abbiamo scoperto durante il playtesting di Mordheim è che, dopo alcune partite, le bande più esperte diventano praticamente imbattibili dalle bande più giovani.

Anche se la cosa potrebbe rivelarsi molto divertente per il giocatore con la banda più esperta, la battaglia sarà a senso unico. La banda con poca esperienza verrà annientata, senza alcuna possibilità. Anche se il sistema degli "Sfavoriti" bilancia in parte questa disparità, di solito è più divertente giocare contro una banda di pari forza, specialmente quando introduci nuovi giocatori al sistema di gioco.

Le seguenti regole permettono ad entrambi i giocatori di scegliere bande di uguale valore, diciamo 1'000 Corone d'oro. In questo modo il gioco sarà equilibrato, in quanto le bande saranno di pari forza.

Usa la lista della banda appropriata per reclutare ed equipaggiare la tua banda. Le liste ti dicono quali e quanti Eroi, Truppe ed equipaggiamenti potrai scegliere. Le limitazioni presenti nelle liste assicurano che la banda sia ragionevolmente bilanciata.

Devi reclutare almeno tre guerrieri, incluso un comandante, ma puoi seguire la limitazione al numero massimo di modelli presente in ogni lista, oppure puoi concordare con il tuo avversario con quanti modelli giocare.

armi ed armature

Ogni Eroe che recluti può essere equipaggiato con una o più armi e qualsiasi armatura scelta dalla lista appropriata. Eroi di tipo diverso sono limitati ad armi diverse. La lista d'equipaggiamento di ogni banda ti fornirà tutte le informazioni necessarie. Puoi comperare armi ed armature rare, pagando il prezzo appropriato riportato nella sezione Mercato.

Tutti i modelli di ogni Gruppo di Truppa devono essere equipaggiati esattamente allo stesso modo. Ciò significa che se il tuo gruppo è composto da quattro guerrieri, e vuoi equipaggiarlo con spade, devi comperare quattro spade.

Le armi che scegli per i tuoi guerrieri devono essere rappresentate sulle miniature. In questo modo il tuo avversario saprà cosa sta affrontando e non rimarrà stupito quando, a metà partita, scoprirà che quell'Halfling con arco è in realtà un Orco con un randello!

Le eccezioni a questa regola sono i coltelli: si può infatti immaginare che siano nascosti negli stivali o nei vestiti.

avanzamenti Degli Eroi

In una campagna, gli avanzamenti devono essere guadagnati con l'esperienza, ma in una battaglia singola dovrai acquistarli. Puoi aumentare le caratteristiche degli Eroi pagando il costo appropriato in Corone d'oro.

Nota che tutte le razze hanno un profilo massimo oltre cui non possono andare. Consulta la sezione Esperienza.

Movimento	+15co per punto.
Abilità di Combattimento	+15co per punto.
Abilità Balistica	+15co per punto.
Forza	+25co per il primo punto/+35co dal secondo.
Resistenza	+30co per il primo punto/+45co dal secondo.
Ferite	+20co per il primo punto/+30co dal secondo.
Iniziativa	+10co per punto.
Attacchi	+25co per il primo punto/+35co dal secondo.
Disciplina	+15co per punto.
Abilità	+40co per abilità. Puoi scegliere di acquistare un'abilità per ogni avanzamento di caratteristiche. Scegli tra le abilità normalmente disponibili a quel tipo di Eroe.

pronti per giocare

La banda è ora pronta per affrontare quella del tuo avversario.



TABELLA RIASSUNTIVA



Sequenza del Turno

1. Recupero
2. Movimento
3. Tiro
4. Corpo a corpo

Recupero

Durante la fase di Recupero puoi cercare di recuperare il controllo dei modelli che sono in fuga. Per effettuare un test di Recupero, tira 2D6. Se il risultato è uguale o inferiore al valore di Disciplina del modello, questi smetterà di fuggire.

Il modello non potrà muovere o tirare per quel turno, ma potrà lanciare incantesimi. Se fallisci il test, il modello continuerà a fuggire verso il più vicino bordo del tavolo.

Il modello non può essere recuperato se il guerriero più vicino a lui è un nemico.

Durante la fase di Recupero, i guerrieri *storditi* diventano *atterrati* ed i guerrieri *atterrati* si rialzano.

Movimento

Nella fase di Movimento puoi muovere i tuoi modelli nel seguente ordine:

1. CARICHE
2. MOVIMENTI OBBLIGATORI
3. ALTRI MOVIMENTI



CORRERE

Il guerriero può muovere al doppio del proprio valore di Movimento. Non può correre se ha nemici entro 8^{mi} all'inizio del turno.

Un guerriero che ha corso non può nascondersi o tirare, ma può lanciare incantesimi.

CARICARE

Senza misurare la distanza, dichiara quale modello caricherà e quale nemico verrà caricato. I guerrieri caricano al doppio del proprio valore di Movimento.

Quando modelli nemici sono in contatto di base, si dicono ingaggiati in corpo a corpo.

Non puoi caricare un modello se c'è un altro nemico entro 2^{mi} dalla più diretta traiettoria di carica.

SCALARE

Il guerriero può scalare per un'altezza pari al proprio valore di Movimento. Effettua un test di Iniziativa prima di iniziare la scalata: se lo fallisci mentre sta salendo, il guerriero non potrà più muovere; se lo fallisci mentre sta scendendo, cadrà (vedi Cadere).

SALTARE GIÙ

Il guerriero può saltare giù da un'altezza massima di 6^{mi}. Effettua un test di Iniziativa per ogni 2^{mi} di discesa. Se ne fallisci uno, il guerriero cadrà (vedi Cadere).

AGGUATI DALL'ALTO

Il guerriero può effettuare un agguato dall'alto, saltando da posizione elevata, su un nemico sotto di sé. Il modello deve Saltare Giù. Se ha successo, potrà muovere in contatto di base con un nemico entro 2^{mi} dal punto in cui è atterrato, guadagnando un bonus di +1Fo e +1 al tiro per colpire.

SALTARE

Il guerriero può saltare un fosso lungo al massimo 3^{mi}. **Non** puoi misurare la distanza prima di dichiarare che il modello salterà. Se il modello non ha abbastanza movimento, cadrà (vedi Cadere).

Se il modello ha abbastanza movimento, effettua un test di Iniziativa. Se lo fallisci, il modello cadrà (vedi Cadere).

ATTERRATI O STORDITI

Se un guerriero viene *atterrato* o *stordito* entro 1^{mi} dal bordo di un precipizio, esiste la possibilità che cada. Effettua un test di Iniziativa: se lo fallisci, cadrà (vedi Cadere).

CADERE

I guerrieri che cadono subiscono D3 colpi a Forza pari al numero di UI della caduta. Non si applicano i tiri armatura.

MÖRDHEIM

Tiro

COLPIRE IL BERSAGLIO

Usa la AB del tiratore per determinare se il colpo raggiunge il bersaglio.

AB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Risultato	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

MODIFICATORI

- 1 Bersaglio al riparo
- 1 Muovere e tirare
- 1 Lunga gittata
- +1 Bersaglio grosso

TIRARE PER FERIRE

Per sapere il risultato necessario su un D6 per ferire, paragona la R del bersaglio con la Fo dell'arma.



Arma Fo	R del bersaglio									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

COLPI CRITICI

Un tiro per ferire di 6 causa un colpo critico. Tira un D6 e consulta la Tabella dei colpi Critici. È possibile mettere a segno un solo colpo critico per turno.

TABELLA DEI COLPI CRITICI

- 1-2 **Colpita una parte vitale.** 2 ferite. TA prima di raddoppiare le ferite.
- 3-4 **Colpita una parte esposta.** 2 ferite. No TA.
- 5-6 **Colpo da maestro!** 2 ferite. No TA. +2 sulla Tabella delle Ferite.

TIRI ARMATURA

I modelli che indossano un'armatura possono effettuare dei tiri di D6 per evitare di subire le ferite. Sottrai i modificatori che si applicano.

Armatura	Risultato necessario
Armatura leggera	6
Armatura pesante	5
Armatura di Gromril	4
Scudo	aggiungi +1 al tiro armatura.

FERITE

Quando un modello perde la sua ultima ferita, tira un D6 e consulta la seguente tabella.

TABELLA DELLE FERITE

- 1-2 **Atterrato.** La forza del colpo atterra il guerriero. Metti il modello coricato a faccia in su.
- 3-4 **Stordito.** Il guerriero cade perdendo conoscenza. Metti il modello coricato a faccia in giù.
- 5-6 **Fuori combattimento.** Rimuovi il modello dal gioco.

Corpo a corpo

CHI ATTACCA PER PRIMO

Il modello in carica attacca per primo. Altrimenti i guerrieri combattono in ordine decrescente di Iniziativa.

COLPIRE L'AVVERSARIO

Tira un D6 per ogni modello in corpo a corpo. Se il bersaglio ha più di 1 Attacco, tira un D6 per ogni attacco.

Paragona la AC del guerriero con la AC dell'avversario, per sapere il risultato necessario su un D6 per colpire.



AC DELL'ATTACCANTE	AC DEL DIFENSORE									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

TIRARE PER FERIRE

Per sapere il risultato necessario su un D6 per ferire, paragona la R del bersaglio con la Fo dell'attacco.

MODIFICATORI AL TA

Più alta è la Fo del colpo, più facile sarà ferire e penetrare le armature.

La tabella qua sotto mostra il modificatore da applicare al TA in rapporto alla Fo del colpo.

Fo	1-3	4	5	6	7	8	9+
Modificatore	No	-1	-2	-3	-4	-5	-6

ATTERRATO

Se il guerriero ingaggia in corpo a corpo un nemico *atterrato*, può attaccarlo per mandarlo *fuori combattimento*.

Tira normalmente per ferire. Se ferisci, l'avversario deve effettuare il TA, modificato normalmente dalla Fo del colpo. Se fallisce il TA, il guerriero a terra va immediatamente *fuori combattimento*.

MORDHEIM

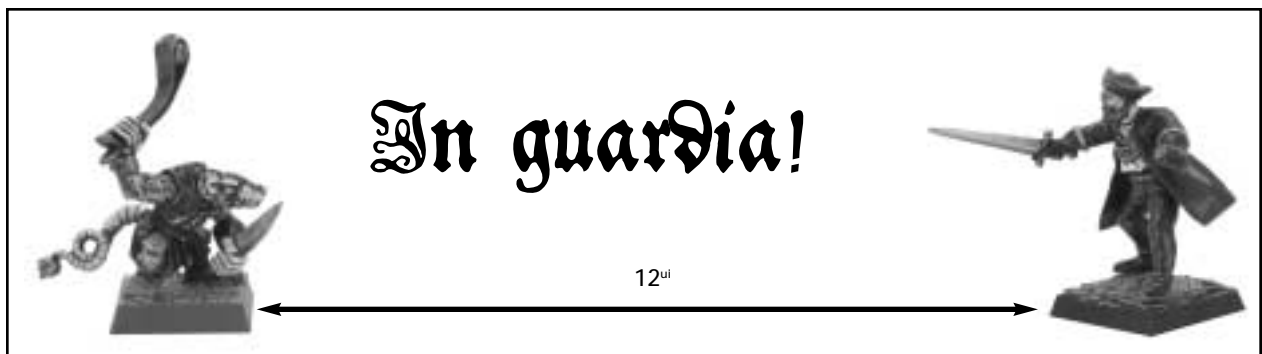
Mordheim è un gioco di schermaglie che vede contrapposte diverse fazioni tra le rovine di quella che un tempo è stata una grande città. Se non hai mai giocato ad un gioco simile finora, ti consigliamo di leggere gli esempi che seguono per farti un'idea di come funziona e poi dare un'occhiata al regolamento.

Pronti per giocare

Per poter seguire i diversi esempi ti bastano, per ora, due modelli: un Mercenario armato con una spada ed un pugnale ed uno Skaven armato con una fionda ed un pugnale. Assembla i modelli seguendo le istruzioni contenute in questo opuscolo. Più tardi potrai dipingerli, ma, per il momento, non te ne preoccupare.

Preparazione

Per poter giocare avrai bisogno di un po' di spazio su un tavolo o anche sul pavimento. Metti i due modelli a 12^{ui} di distanza l'uno dall'altro. Per determinarla puoi usare il misuratore incluso nella scatola. I due guerrieri sono ora pronti per affrontarsi. Stavano entrambi cercando la malapietra quando sono incappati l'uno nell'altro.



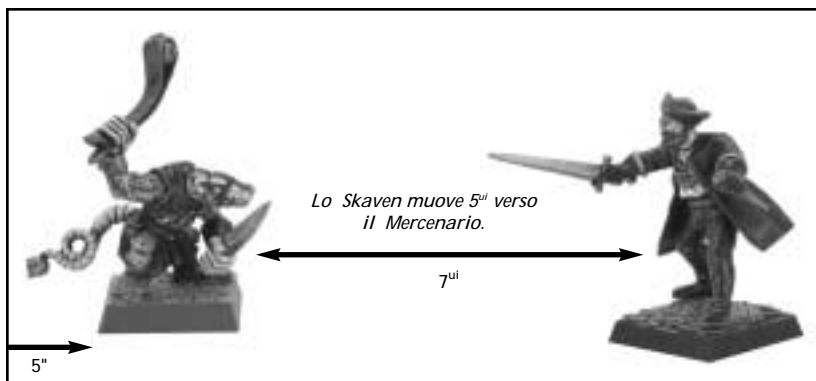
Chi attacca per primo?

Mordheim viene giocato a turni, prima un giocatore poi l'altro. Di solito un giocatore rappresenta una delle due parti, ma per questa volta puoi scegliere di gestirle entrambe ai fini dell'esempio. Per decidere chi dei due inizia prima di solito i due giocatori tirano un dado. Chi ottiene il risultato più alto inizia per primo. Poniamo il caso che lo Skaven ottenga un 5 mentre il Mercenario un 2 quindi lo Skaven inizia per primo.

Turno dello Skaven

Movimento

Quando è il suo turno, un guerriero può muovere e quindi tirare con le armi in dotazione. Essendo il turno dello Skaven muovilo avanti di 5^{ui} utilizzando il misuratore di distanza. Nota: il Mercenario e lo Skaven non hanno la stessa capacità di movimento, ma questa cosa è spiegata chiaramente nel regolamento.



Tirare

Dopo aver mosso, lo Skaven tira con la sua fionda al Mercenario. La prima cosa da fare è determinare la gittata. La fionda ha una gittata di 18^{ui} ed il bersaglio si deve trovare entro questa distanza per essere colpito.

La freccia ti mostra che i modelli si trovano a 7^{ui} di distanza ben entro la gittata della fionda.

Per vedere se il tiro dello Skaven colpisce il Mercenario tira un dado. Lo Skaven deve ottenere un risultato di 5 o più per colpire il bersaglio. Se il risultato è compreso tra 1-4 il tiro fallisce; se invece è 5 o 6 il tiro colpisce.

Tiro per Ferire

Poniamo il caso che lo Skaven riesca a colpire. Dobbiamo ora determinare l'effetto del colpo: ha colpito il nemico ed è riuscito a ferirlo, lo ha solo preso di striscio oppure il colpo è rimbalzato sull'armatura? Per scoprirlo tira un altro dado.

Lo Skaven deve ottenere un risultato di 4 o più per ferire il Mercenario. Se il risultato è compreso tra 1 e 3 il Mercenario ha evitato la ferita; se il risultato è compreso tra 4 e 6 la pietra della fionda lo ha ferito. Supponiamo che il Mercenario abbia evitato il colpo e, di conseguenza, non sia stato ferito.

Turno del Mercenario

Carica!

Il Mercenario si trova a 7^{ui} dallo Skaven ed ha la possibilità di caricare il suo nemico. La carica è un movimento speciale effettuato al doppio della normale capacità di movimento che permette ad un guerriero di andare in corpo a corpo con un avversario. Per fare una carica, il giocatore deve dichiarare all'avversario che sta per effettuare una carica. Quindi deve misurare la distanza tra il suo modello e quello che vuole caricare e se il nemico è entro la sua distanza di carica (che nel caso del Mercenario è 8^{ui} dato che il suo valore di Movimento normale è di 4^{ui}), può muovere il guerriero in contatto di base con l'avversario. Sappiamo, da prima, che i due modelli sono entro 8^{ui} l'uno dall'altro, quindi facciamo effettuare la carica al Mercenario. Con un urlo bellicoso il Mercenario avanza verso il nemico: mettilo in contatto di base con Skaven.

Corpo a Corpo

I due guerrieri sono ora ingaggiati in quello che si dice un corpo a corpo. Quando sono ingaggiati in un corpo a



corpo i guerrieri non possono né muovere né tirare finché uno dei due non cade a terra ferito. In ogni turno, compreso quello del giocatore che ha effettuato la carica, si combatte il corpo a corpo. Per vedere cosa succede durante un tale combattimento procedi come segue.

Il Mercenario ha caricato quindi ha la possibilità di colpire per primo. Questo è importante, perché i guerrieri feriti non possono contrattaccare.

I guerrieri di solito hanno un attacco ciascuno, ma il Mercenario è armato con due armi da mischia (spada e pugnale) e quindi in questo caso guadagna un dado d'attacco in più. Lo Skaven non può usare la sua fionda quindi ha soltanto un dado d'attacco (supponendo che sopravviva agli assalti del Mercenario!).

Il Mercenario ha bisogno di ottenere un risultato di 4 o più per colpire lo Skaven. Poniamo che ottenga un 2 ed un 5.

Con il 2 sbaglia automaticamente mentre con il 5 colpisce. Lo Skaven è nei guai: dobbiamo determinare se il colpo infligge una ferita.

Tiro per Ferire

Viene risolto alla stessa maniera di un colpo inferto con un'arma da tiro. Tira un dado: se il risultato è 4 o più infligge una ferita. Supponiamo di aver ottenuto un 4. Lo Skaven è ferito!

Ferite

Dato che lo Skaven ha subito una ferita, deve tirare per vedere di che natura è quella ferita. Tutte le ferite, siano esse inferte con armi da tiro o nel corpo a corpo, vengono risolte alla stessa maniera.

Tira un dado per ogni ferita subita: se ottieni un risultato di 1 o 2 significa che il tuo guerriero è *atterrato* (cade a terra e non può fare nulla per il resto del turno). Se ottieni un 3 o un 4 egli è *stordito* (ha bisogno di due turni per riprendersi); se invece ottieni un 5 o un 6 il guerriero è *fuori combattimento* (il guerriero è stato ferito gravemente e non può continuare il combattimento). Potremmo supporre che lo Skaven sia veramente sfortunato e che il Mercenario umano ottenga un 6: lo Skaven è *fuori combattimento* e la miniatura viene rimossa dal tavolo di gioco.



Note del Games Designer

Fin dall'inizio ho capito che Mordheim sarebbe stato un prodotto speciale. Avendo lavorato a questo progetto dall'inizio alla fine, posso guardare indietro e dichiararmi soddisfatto di tutte le persone coinvolte, siano essi artisti, scrittori, scultori, pittori o editori.

Innanzitutto, vorrei ringraziare quei giocatori che mi hanno scritto, fornendomi suggerimenti e consigli, mentre altri mi hanno aiutato nel playtesting. Molti di questi troveranno i propri nomi in prima pagina, ma ne esistono molti altri che mi hanno aiutato a fare di Mordheim un gioco per giocatori di Warhammer.



Mordheim è un gioco di schermaglie, compatibile con il gioco delle battaglie fantasy, Warhammer. Non si tratta semplicemente di un gioco ambientato in un periodo specifico dell'Impero: è un sistema per schermaglie progettato per supportare l'hobby di Warhammer. Con poche modifiche, puoi giocare schermaglie a Lustria, dove gli Uomini Lucertola combattono i bramosi cacciatori di tesori, quali gli Elfi Scuri, i Tileani ed i Norsmanni, oppure potresti discendere nelle nere profondità del regno dei Nani per portare guerra contro gli Skaven, i Goblin delle Tenebre e gli Orchetti.

Ci sono molti altri aspetti di Mordheim che non abbiamo potuto includere nel libro. Nella sezione delle Regole Opzionali abbiamo descritto alcune delle idee che abbiamo avuto durante lo sviluppo del gioco. Ne esisterebbero molte altre: gli effetti del fuoco, gli edifici, gli accampamenti, nuove bande, ecc. Spero di poter pubblicare alcune di queste su White Dwarf in futuro, aspettatevi quindi grandi sorprese.

Allo Studio ho condotto la campagna Luna Nera che si è dimostrata molto popolare. Abbiamo speso molte ore di pausa pranzo giocando schermaglie ed agguati disperati, mentre i membri dello Studio lottavano per la supremazia. Emersero molti eroi, veniva venduta la malapietra e venivano strette alleanze (o venivano rotte dai traditori). Per aiutare i giocatori avevo creato una storia che includeva la lotta fra il Signore delle Ombre, ed Principe Siegfried del Reikland ed il Conte di Sylvania Vlad von Carstein.

Ho scritto numerosi nuovi scenari per dare più varietà e nuove sfide al gioco. Ci fu uno scontro per il possesso di una nave mercantile al porto di Mordheim, un'enorme battaglia per scacciare un gruppo di Minotauri e Uominibestia dal loro covo e perfino una visita del detestato Vlad von Carstein di Sylvania, conclusa con una spedizione nelle rovine. Per una qualche strana coincidenza, nessuno degli Avventurieri da lui assoldati tornò indietro... Tutti questi incidenti furono registrati nel giornale settimanale chiamato "L'Eco della Città".

Con poco sforzo, dovresti riuscire a fare lo stesso. Ciò che ti serve è qualcuno volenteroso che faccia il Game Master (chiamalo pure Signore delle Ombre) e che scriva, organizzi e registri tutto ciò che accade nella campagna.

Spero che Mordheim ti offra lunghe ore di divertimento. Grazie per avere percorso il cammino con me.

Thomas

Reclutare una banda

Quando decisi di partecipare alla campagna Luna Nera, qui allo Studio, mi trovai a reclutare una banda. Avevo già una manciata di stampi in plastica per Mordheim, così, dopo averci pensato, reclutai una banda da Middenheim, perché mi piaceva il loro aspetto feroce, i loro mantelli di lupo, i martelli e le asce. Grazie al loro bonus, il Capitano ed i Bravi di Middenheim iniziano con Fo4, cosa che può fare una gran differenza in corpo a corpo.

Innanzitutto mi serviva un Comandante. Per trovare un bel nome al Comandante ed ai suoi uomini consultai alcuni libri di storia e navigai in Internet in cerca di nomi germanici. Dopo una breve ricerca, decisi di chiamare il mio comandante Immanuel e scrissi il suo nome sulla scheda della banda, insieme al profilo ed al tipo (Capitano Mercenario).

Immanuel ora aveva bisogno di armi ed armatura. Tutti i guerrieri in Mordheim sono equipaggiati di pugnale, ma se volevo che Immanuel sopravvivesse alle battaglie, dovevo dargli qualcosa di più!

Armai Immanuel con due martelli, così che potesse effettuare 2 Attacchi ed avesse più probabilità di stordire l'avversario. Inoltre gli diedi un'armatura pesante, perché lo volevo tenere in vita il più a lungo possibile. Dopo aver annerito venti riquadri di esperienza nella scheda della banda degli Eroi, non avevo ottenuto alcuna abilità o avanzamento, perché questa era semplicemente l'esperienza accumulata da Immanuel per diventare Capitano. Riportai la sua abilità Comandante nel box chiamato "Abilità, Ferite, ecc" e registrai il suo equipaggiamento: due martelli, un pugnale ed un'armatura pesante.

Soddisfatto del mio comandante, avevo pagato 116 Corone d'oro (60co per Immanuel, 6co per 2 martelli e 50co per l'armatura pesante) e continuai l'arruolamento.

Scelsi un paio di Bravi. Il primo di nome Aleks, un cattivissimo piccoletto armato di alabarda. Il secondo un omaccione di nome "Conte" Mattheus, armato di martellone a due mani. Grazie a queste armi ed al valore di Fo4, questi avrebbero costituito una coppia di macchine per uccidere!

Entrambi i Bravi iniziano con 8 Punti Esperienza, registrati nella scheda della banda degli Eroi. Questa esperienza non mi garantì avanzamenti o bonus, perché era l'esperienza accumulata prima di essere arruolati. Poi scrissi il loro profilo e gli

equipaggiamenti sulla scheda della banda.

Aleks mi è costato 45 Corone d'oro (35 +10co per l'alabarda), mentre Mattheus 50 Corone d'oro (35 +15co per il martello a due mani).

Così avevo tre Eroi per un costo totale di 211 Corone d'oro. Ora bisognava aggiungere la Truppa. Dalla mia precedente esperienza sapevo che gli Spadaccini sono eccellenti sia in attacco che in difesa, così decisi di arruolarne un gruppo di tre: gli "Schermitori del Nano Bianco" (è una nota taverna il cui locandiere è noto per essere un appassionato di letture fantasy). Equipaggiai tutti gli Spadaccini con spada e brocchiere. Con l'abilità *spadaccini esperti* sono pericolosi in carica.

Riportai sulla scheda della banda della Truppa il nome del gruppo, il numero di guerrieri (3) ed il tipo (Spadaccini). Avevo anche scritto il loro profilo e l'equipaggiamento, insieme all'abilità nel box delle Regole Speciali. Non avevo annerito alcun riquadro dell'esperienza in quanto la Truppa inizia senza PE. Spesi 150co per i tre Spadaccini (ognuno costa 35co più 15co di spada e brocchiere). Avevo ancora 139co da spendere.

Anche se la gente di Middenheim è famosa per la notevole forza, spesso conviene avere degli arcieri. Alcuni dei miei possibili avversari, quali gli Skaven, sono veloci ed è più facile colpirli con le frecce che correrli dietro. Scelsi un gruppo di due Tiratori: i "Troll di Drakwald" (nessuno ha mai capito il perché di tale nome, escluso i Troll stessi) e li armai di arco lungo. Queste armi hanno un'eccellente gittata ed è possibile muovere e tirare nello stesso turno. Decisi di non dare loro altre armi o armature perché volevo mantenerli lontani dalla mischia. I Tiratori mi sono costati 40co l'uno (25co per il Tiratore e 15co per l'arco lungo).

Avevo così speso 441 Corone d'oro e decisi di lasciare il resto per il futuro. Avrei sempre potuto avere bisogno di uomini od equipaggiamenti nuovi od aver bisogno di reclutare un Avventuriero, magari un Gladiatore od un Elfo Ranger. Ma per il momento la mia banda era completa.

L'ultima cosa da fare era calcolare il Valore. Avevo 8 uomini, ognuno del valore di 5 punti, e l'esperienza accumulata dalla banda era 36 (20 per il comandante ed 8 per ogni Bravo), ottenendo così un Valore di 76.

Ora la banda era pronta per essere dipinta. Mordheim, attenta all'ira dei Giovani Lupi Neri!



Truppa



NOME DELLA BANDA: *Giovani Lupi Neri*

TIPO DI BANDA: *Middenheim*

TESORO:
Corone d'oro: *59*
Malapietra:

VALORE:
Esperienza: *36*
Membri (*8*) x 5: *40*
Valore: *76*

EQUIPAGGIAMENTO IMMAGAZZINATO

NOME *Schermitori del Nano Bianco*
NUMERO *3* TIPO *Spadaccini*
M AC AB Fo R Fe I A D
4 4 3 3 3 1 3 1 7

EQUIPAGGIAMENTO
*Pugnale
Spada
Broccchiere*

REGOLE SPECIALI
Spadaccini esperti (in carica ripetono i tiri per colpire falliti)

PE del gruppo:

NOME *Troll di Drakwald*
NUMERO *2* TIPO *Tiratori*
M AC AB Fo R Fe I A D
4 3 3 3 3 1 3 1 7

EQUIPAGGIAMENTO
*Pugnale
Arco lungo*

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:

NOME
NUMERO TIPO
M AC AB Fo R Fe I A D

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLE SPECIALI

PE del gruppo:



Truppa



NOME DELLA BANDA:

TIPO DI BANDA:

TESORO:
 Corone d'oro:
 Malapietra:

VALORE:
 Esperienza:
 Membri () x 5:
 Valore:

EQUIPAGGIAMENTO IMMAGAZZINATO

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:

NOME		EQUIPAGGIAMENTO	REGOLE SPECIALI						
NUMERO	TIPO								
M	AC			AB	Fo	R	Fe	I	A
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PE del gruppo:



PRODOTTO IN UN MOMENTO DI PAZZIA DALLA GAMES WORKSHOP

Citadel ed il logo Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop ed il logo Games Workshop, e Warhammer sono marchi registrati della Games Workshop Ltd in Gran Bretagna ed in altri paesi del mondo.

Augure, Uominibestia, Cullisti, Culto dei Posseduti, Anime Perdute, Reietti, Stregone Eshin, Flagellante, Magister, Mordheim, Skaven della Notte, Rattorchi, Skaven, Sorelle Sigmarite, Mastini, cacciatori di Streghe, Gaglioffi e Fanatici sono tutti marchi commerciali della Games Workshop Ltd. I torsoli di mela ed i pesci non sono marchi commerciali della Games Workshop Ltd.

Tutti i disegni nei prodotti Games Workshop e le immagini in essi contenuti sono stati prodotti da dipendenti o da collaboratori esterni.

Il copyright esclusivo dei disegni e delle immagini che rappresentano è di proprietà della Games Workshop Ltd.
© Copyright Games Workshop Ltd, 1999. Tutti i diritti riservati.

Non è stata condotta violenza contro rospi o topi durante la produzione di Mordheim. Alcuni pesci sono stati fritti in padella.

PRODUCT CODE: 02 01 11 99 001

ISBN: 1 84154 009 9

GAMES WORKSHOP®

GAMES WORKSHOP ITALIA
WILLOW ROAD,
LENTON
NOTTINGHAM
NG7 2WS
GRAN BRETAGNA

UFFICIO VENDITE: 0044 115 916 8220
MAIL ORDER: 0044 115 916 8075
FAX: 0044 115 916 8080

E-MAIL
gwitalia@games-workshop.co.uk
E-MAIL MAIL ORDER
motilea@games-workshop.co.uk
PAGINA WEB
www.gamesworkshop.it

Mordheim non è disponibile in videocassetta.
La colonna sonora non può essere acquistata nei migliori negozi.