

Profili delle Caratteristiche dei modelli

Movimento (M)

Distanza che un guerriero può percorrere in pollici.

Abilità Combattiva (AC)

Capacità di un guerriero di colpire in mischia.

Abilità Balistica (AB)

Capacità di un guerriero di colpire a distanza.

Forza (Fo)

La Forza nei colpi del guerriero.

Resistenza (R)

La Capacità del guerriero di resistere a colpi e fatica.

Ferite (Fe)

Il numero di ferite che il guerriero può subire prima di finire fuori combattimento.

Iniziativa (I)

Serve a capire chi colpisce prima in corpo a corpo, la capacità di scalare e la capacità di vedere nemici nascosti.

Attacchi (A)

Numero di colpi sferrati da un guerriero in un turno di CaC.

Disciplina (D)

Capacità del Guerriero di guidare e indicatore del suo coraggio personale.

Test di Caratteristica

Per effettuare un Test tira un D6, se il risultato è **uguale o inferiore** alla caratteristica per cui si effettua il test del guerriero allora si considera superato.

Qualsiasi risultato naturale di 6 è considerato un fallimento, qualsiasi sia il valore della caratteristica del modello.

Test di Disciplina

Come per il test di Caratteristica, ma si tirano 2D6 e non ci sono risultati

che sono automaticamente un fallimento.

Caratteristiche Max/Min

- AC Non può essere ridotta a meno di 1 e superare mai 8.
- AB Non può essere ridotta a meno di 1 e superare mai 7.
- Tutte le altre caratteristiche non possono essere ridotte a meno di 1 e superare 10.

Tiri Armatura (TA)

Non sono una caratteristica del profilo, ma indicano la capacità di protezione del guerriero e dipendono dall'armatura/scudo che indossa, vanno da un minimo di 3+ a un Massimo di 6+ e si effettuano tirando un D6.

Sequenza del Turno

Ci sono 5 fasi ogni turno e solo i guerrieri del Giocatore attivo possono agire durante il turno di quell giocatore, tranne nel caso dei combattimenti corpo a corpo. La sequenza delle fasi è la seguente:

Fase di Recupero

1. Se **4 o più membri della propria Banda** sono Fuori Combattimento, effettua un test di rotta rispetto alla Disciplina del proprio Comandante, alcune Bande richiedono un numero di guerrieri fuori combattimento maggiore per effettuare il test di rotta.
2. Guerrieri con **Stupidità** devono controllare ora se si trovano entro 3" da un eroe alleato senza **Stupidità**
3. Guerrieri a terra si rialzano (possono effettuare solo mezzo movimento, non possono caricare, se si rialzano in CaC attaccano sempre per ultimi, qualsiasi sia la loro arma o iniziativa)
4. Guerrieri Storditi divengono A Terra

Fase di Carica

1. Dichiarare tutte le cariche prima di muovere un qualsiasi guerriero.

Fase di Movimento

1. Muovi ogni guerriero che vuoi, uno alla volta.

2. Dichiarare quali guerrieri si nascondono

Fase di Tiro

1. Guerrieri armati con armi da tiro, possono sparare con una di queste.
2. Un mago può tentare di lanciare una magia.
3. Come al solito risolvi ogni azione una per volta per ogni guerriero.

Fase di Corpo a Corpo

1. Guerrieri ingaggiati in CaC con **Due o più** guerrieri nemici e **nessun** guerrieri amico ingaggiato nello stesso combattimento devono effettuare un test di panico. *(Vale solo per i modelli del Giocatore di turno.)*
2. Tutti i guerrieri che fanno parte di un CaC combattono, anche i guerrieri dei giocatori non di turno combattono se fanno parte di un CaC con guerrieri del giocatore di turno, chi viene attaccato in definitiva risponde agli attacchi. *(Questa regola vale anche per partite con più di 2 giocatori.)*

Movimento

Muovere

1. I Guerrieri possono muovere fino al loro valore massimo di Movimento, in pollici.
2. Oltrepassare ostacoli fino ad 1" di altezza non costa movimento extra.

Mezzo Movimento

1. Guerrieri che vogliono tirare in questo turno o vogliono nascondersi possono muoversi solo di metà del loro movimento indicato in pollici, arrotondato per eccesso. Lanciare magie non richiede che si effettui un Mezzo Movimento.

Scalare

1. Un Guerriero può scalare al massimo 4'' per turno e si considera movimento speso come quello normale.
2. Un Guerriero deve effettuare un **Singolo** test di iniziativa per scalare.
3. Se fallisce mentre **scala verso l'alto** rimane esattamente dove aveva iniziato a scalare
4. Se fallisce mentre **scala verso il basso**, cade per tutta la distanza.

Saltar Giù

1. Un Guerriero che salta giù, deve effettuare un test di iniziativa **per ogni 2''** di altezza che ha saltato..
2. Se fallisce un solo test, fallisce per tutta la distanza saltata.
3. A differenza degli altri movimenti, Saltar Giù non **consuma movimento** puoi quindi muoverti di 3, saltar giù di 4 e muoverti di 3 ancora con un valore di M pari a 6.
4. Saltar giù di più di 7'' è sempre un fallimento.
5. A meno che non si salti giù come parte di una carica, puoi misurare l'altezza del dislivello prima di muovere.

Saltare Orizzontalmente e Diagonalmente

Guerrieri possono saltare varchi, come quelli tra i tetti. Puoi misurare la distanza del varco prima di saltare, a meno che non faccia parte di una

carica. Puoi saltare in questo modo al massimo 4''

1. Saltare orizzontalmente o diagonalmente consuma movimento.
2. Se la distanza è più di 4'' il guerriero cade da dove inizia il salto.

Nascondersi

Guerrieri che sono in copertura da tutti i nemici possono nascondersi. Guerrieri nascosti non possono essere bersaglio di armi da tiro, magie e non possono essere caricati.

1. I Guerrieri possono nascondersi solo alla fine di Un Mezzo Movimento.
2. I Guerrieri possono nascondersi SOLO nella fase di movimenti, a meno che qualche regola speciale o Magia indichi altrimenti.

Un guerriero nascosto è automaticamente individuato se:

1. Carica, tira o tenta di lanciare un incantesimo
2. Un nemico si avvicina al guerriero nascosto per un distanza inferiore alla sua iniziativa.
3. Se un nemico ha una linea di vista completamente libera verso di lui, cioè lui non gode di alcuna copertura.

Cadere

Un guerriero che cade subisce un colpo a Forza pari al numero di pollici della caduta.

1. Puoi cadere solo da almeno 2'' pieni di dislivello
2. Cadere non provoca **mai** ferite gravi.
3. **Non** si effettuano tiri armature per le cadute.

Un guerriero che cade non può fare null'altro per il resto del turno.

Cadere da Edifici

Un guerriero che è Messo a Terra o Stordito ad un pollice o meno di distanza dal bordo di un tetto o balcone senza parapetto simile, deve effettuare un test di iniziativa o cadere al livello inferiore subendo danni come le normali cadute. Se il livello ha parapetti o simili su tutti i lati da cui si può cadere allora il guerriero non cadrà.

2. Tu puoi decidere di ingaggiare più nemici contemporaneamente se questi sono entro 1'' dal bersaglio della carica e non si trovano dietro di lui.
3. Tutte le cariche vengono dichiarate dal giocatore di turno simultaneamente.
4. Per stabilire quanti modelli possono combattere in CaC puoi riposizionare i tuoi guerrieri, ma **non** quelli dell'avversario.

Cariche che richiedono scalate.

1. Quando carichi e devi passare attraverso una sezione scalando effettua un **singolo** test di iniziativa o fallisci la carica, se fallisci il teste calandoti e non scalando cadi anche per tutta l'altezza.
2. Non puoi scalare o calarti per più di 4'' durante la carica.

Cariche che richiedono di Saltar Giù

1. Quando salti giù mentre carichi effettua un test di iniziativa per ogni 2'' saltati, se ne sbagli anche solo uno cadi dall'altezza complessiva in ogni caso.
2. Come al solito, saltar giù non consuma Movimento e quindi si può superare il valore massimo di M.

Cariche dall'alto

Se il Guerriero che carica tramite un Saltar Giù finisce entro 2'' dal bersaglio alla fine del salto e ha ancora movimento per andare in contatto di basetta con il modello nemico, si considera abbia effettuato una carica dall'alto.

La Carica dall'alto conferisce un bonus di +1 Fo a chi carica il primo round di combattimento, e può superare il massimo consentito dalla razza con questo bonus.

Caricare nemici non in vista

E' possibile caricare nemici non in vista di chi carica, ma non nascosti

Cariche

Dichiarare le Cariche

1. Puoi caricare qualsiasi nemico visibile che **non** sia nascosto, ma non puoi misurare la distanza di carica prima di caricare.

cioè che si trovano magari dietro ad un muro o angolo, fintanto che chi carica ha abbastanza movimento per raggiungerli.

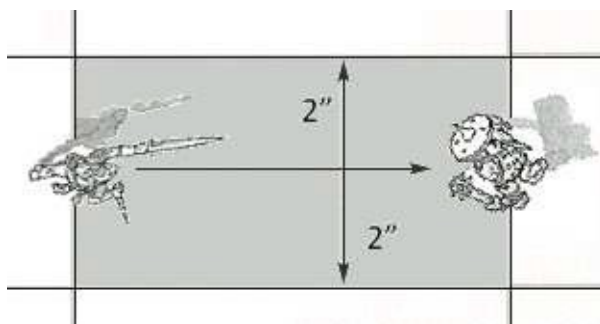
Per caricare un nemico non in vista devi effettuare un test di iniziativa per il modello che carica, se lo fallisce la carica fallisce, questo test è in aggiunta ad altri test che potresti dover fare ad esempio se devi scalare.

Caricare nemici nascosti

Non è possibile caricare nemici nascosti.

Intercettare i Nemici

Nemici che si trovano entro 2" da un tuo Guerriero che si muove o carica e che **non si trovano in combattimento e non si trovano dietro il guerriero che si muove o al suo bersaglio della carica** possono intercettare il tuo guerriero in carica/movimento muovendosi loro stessi attraverso il suo percorso. Solo un guerriero può intercettare un nemico, ma più guerrieri possono tentare nel caso uno fallisca (ad esempio a causa di **Paura**). Il Personaggio che intercetta subisce la carica al posto del bersaglio originale.



Cariche Fallite

Se un guerriero fallisce la carica, perchè non raggiunge il bersaglio o test falliti si muove di metà della distanza che può percorrere verso il bersaglio della carica, oppure resta dove ha fallito la scalata o nel punto in cui è caduto.

Guerrieri che falliscono la carica non possono tirare con armi a distanza per il resto del turno, ma possono lanciare magie o preghiere

Corpo a Corpo

Chi può combattere

Nemici che sono a contatto di basetta, anche per gli angoli, possono combattere in questa fase, anche se vi sono piccoli muretti o ostacoli bassi non vi saranno interferenze su ci potrà attaccare.

1. I Guerrieri possono combattere liberamente a 360° attorno ad essi.
2. I Guerrieri non possono usare armi a distanza finchè sono in CaC.
3. I Guerrieri possono lanciare magie finchè sono in combattimento.

Chi colpisce per primo

Valgono le regole seguenti:

1. Guerrieri con Lance o Alabarde attaccano per primi nel primo round di un combattimento.
2. In tutti gli altri casi chi carica attacca per primo nel primo round di combattimento.
3. Nei round successivi, l'ordine di attacco è in base all'iniziativa. Se due o più guerrieri hanno la stessa I, tira un D6 per vedere che attacca per primo. Idem vale se due guerrieri hanno la stessa possibilità di "attaccare per primi" come da armi o carica.
4. Guerrieri che si sono ripresi da un messo a terra in questo turno, attaccheranno sempre per ultimi qualsiasi siano le loro abilità, caratteristiche o armi.

Colpire

Tira un D6 per ogni attacco del guerriero che attacca e guarda la su **AC**.

A	1	2	3	4	5	6	7	8
C								
D	6	5	4	3	2	2	1	1
6								

Se il tuo colpo va a segno, tira per ferire, vedi più avanti.

Combattere disarmati

Se combatti disarmato riduci la forza di chi attacca di -2 Fo.

Combattere con due armi

Un Guerriero che combatte con due armi ottiene + 1 Attacco con l'arma aggiuntiva, ma anche -1 AC per via dell'impaccio.

Sparare con Pistole in CaC

Non è consentito sparare con pistole in CaC.

Cambiare Armi in CaC

Un guerriero che ha più armi da corpo a corpo può cambiare quella in uso all'inizio di ogni fase di combattimento di un turno.

Abbandonare un Combattimento

I Guerrieri **NON** possono abbandonare un combattimento in CaC, neanche se tutti I nemici sono storditi o a terra all'inizio di un turno.

Scegliere i bersagli degli Attacchi

Se un guerriero deve scegliere se attaccare un nemico stordito o a terra oppure attaccare un nemico in piedi, **deve** attaccare quello in piedi, a meno che non abbia già dichiarato più attacchi contro questo bersaglio e questi sia stato stordito o messo a terra dopo.

Guerrieri con più Attacchi

Un guerriero con più attacchi può distribuirli come vuole tra i bersagli, ma deve farlo prima di tirare per colpire. Per questo alcuni potrebbero andare sprecati.

Tiro

Tirare

Guerrieri con Armi a Distanza possono tirare durante il proprio turno nella fase di tiro, se hanno armi a distanza diverse scegli con quale tirare. Tira singolarmente per ogni guerriero uno alla volta.

1. Tirare richiede una Linea di vista verso il bersaglio, i guerrieri possono tirare liberamente a 360° attorno a loro.
2. Non è possibile tirare attraverso modelli alleati.
3. I Guerrieri non possono tirare se si sono mossi più di metà del loro valore di movimento, arrotondato per eccesso.
4. I Guerrieri non possono tirare se si trovano in CaC, se sono storditi o a terra
5. Il numero di Attacchi del modello non conta per gli attacchi a distanza, si tira solo una volta per modello.

Mirare

1. I Guerrieri **DEVONO** tirare al modello nemico più vicino, ma possono ignorare nemici storditi o a terra.
2. Se il Bersaglio a cui si tira comporta delle penalità al Tiro, tipo copertura o abilità di schiviata o altro, allora è possibile scegliere un bersaglio più lontano se questi è più facile da colpire o facile uguale.
3. Un Modello che tira da una posizione ad altezza di 2'' o più

rispetto al suolo può tirare a qualsiasi modello nemico in vista, a meno che non ci sia un modello nemico entro 3'', in quel caso valgono le normali regole.

4. Non puoi tirare a un nemico che è in CaC con un tuo guerriero, ma puoi tirare a un nemico in CaC con un Guerriero di un altro giocatore, in questo caso devi stabilire casualmente chi viene colpito.

Guerrieri con più Tiri a Distanza.

Alcune armi conferiscono più attacchi a distanza, il Guerriero deve seguire le normali regole per i bersagli, inoltre deve distribuire i colpi fra i bersagli possibili prima di tirare.

Fuori Gittata

Non puoi misurare la distanza fra chi tira e il suo bersaglio prima di tirare. Se la distanza è superiore a quella massima dell'arma, il colpo non andrà a segno automaticamente.

Colpire

Tira un D6 e controlla l'**AB** del tuo guerriero:

A	1	2	3	4	5	6	7
B							
D	6	5	4	3	2	2	1
6							

Esistono però vari modificatori al Tiro:

1. **-1 BS** se il Bersaglio è parzialmente coperto (da elementi scenici o altri guerrieri) si considera sotto copertura.
2. **-1 BS** se il Guerriero che tira si è mosso (escludendo rialzarsi e ruotare su se stesso)
3. **-1 BS** se il Bersaglio ha l'Abilità **Schivare**.

Gioca a Mordheim con almeno il 70% dell'area di gioco coperta da elementi scenici o riduci BS di 1 a tutti i guerrieri, altrimenti il tiro sarà troppo forte.

Ferite e Infortuni

Ferite

Una volta colpito un nemico in mischia, distanza o con la magia raffronta la **Forza** dell'attaccante, arma a distanza o magia e la **Resistenza** del bersaglio per vedere se ferisci, Guarda la tabella in fondo al regolamento.

Tiri Armatura

Un Guerriero che subisce una ferita può annullarla superando un Tiro Armatura, controlla la tabella in fondo al regolamento per sapere i risultati del D6 necessari.

Ferite Critiche

Se tiri un 6 naturale quando tiri per ferire, hai inflitto una ferita critica, ferite critiche infliggono **due ferite** al bersaglio

1. Il Bersaglio effettua i normali Tiri Armatura, ma tira separatamente per ogni ferita.
2. Se è **NECESSARIO** che l'attaccante ottenga un 6 naturale per ferire il bersaglio, egli **NON** può effettuare un critico nei suoi confronti.
3. Se il Bersaglio ha meno ferite rimanenti di quelle subite tira un D6 per ogni ferita in eccesso e tieni il risultato più alto, questo è considerato un infortunio.

Massacro

Se un Guerriero è ferito da un attacco che normalmente lo ferirebbe automaticamente (la forza di chi attacca è il doppio o più della resistenza del bersaglio), tutti i tiri per infortuni che scaturiscono da questa ferita hanno un bonus di +1

1. Le ferite Automatiche **non provocano mai critici.**
2. In ogni caso puoi decidere di non ferire automaticamente ma di ferire al 2+ ottenendo la possibilità di fare critico e mantenendo anche il bonus di +1 ai tiri per gli infortuni.
3. Se fai Critico in questo caso il bonus di +1 agli infortuni si applica a tutti i tiri fatti.

Guerrieri con più Ferite

Semplicemente rimuovi una ferita dal profilo del Guerriero ogni volta che questi ottiene una ferita (vale solo per la battaglia in corso).

Tiri per Infortunio

Ogniqualvolta un Guerriero subisce una ferita che lo porta a 0 Ferite, tira un D6. Il risultato indica l'infortunio che subisce. Nel caso gli vengano inflitte più ferite nella stessa fase tira un D6 per ogni ferita e considera il risultato più alto

1-2 A Terra

Il Guerriero non può fare nulla. Un Guerriero a Terra che subisce una ferita è messo subito Fuori

Combattimento. Tutti i colpi in mischia verso un bersaglio a terra colpiscono automaticamente. **Tira per ferire e per i TA normalmente.**

I Guerrieri a Terra si rialzano nella fase di Recupero del proprio giocatore. Possono solo fare **Mezzo Movimento** in questo turno e **non possono caricare** ma possono fare altre azioni come di consueto. Se si Rialzano in Combattimento essi **Attaccheranno sempre per ultimi** qualsiasi siano la loro iniziativa o arma.

3-4 Stordito

Il Guerriero non può fare nulla. Un Guerriero Stordito che subisce una ferita è messo subito Fuori Combattimento

Tutti i colpi in mischia verso un bersaglio a terra colpiscono automaticamente, anche i Tiri per Ferire feriscono automaticamente, inoltre guerrieri storditi non godono di alcun Tiro Armatura.

Guerrieri Storditi passano ad A Terra nella fase di Recupero del proprio giocatore.

5-6 Fuori Combattimento

Il Guerriero è fuori dal gioco e deve tirare per le Ferite Post Battaglia alla fine della partita.

Psicologia/Rigenerazione

Comandanti

Guerrieri entro 7" dal loro Comandante possono utilizzare il valore di Disciplina di quest'ultimo al posto del loro, a meno che il Comandante non si a Terra o Stordito.

1. Gli animali **non possono** usare la disciplina del Comandante.
2. Se un Comandante finisce Fuori Combattimento, la Banda non avrà più un Comandante per il resto della partita.
3. Alla fine della Battaglia il Guerriero con il valore più alto di D diventa il nuovo Comandante. Se più guerrieri hanno lo stesso valore puoi scegliere quale.
4. Se arruoli nuovamente un Guerriero che per definizione è il Comandante della Banda (come un Capitano Mercenario), allora questo diventa il Comandante automaticamente, qualsiasi sia il suo valore di D.

Stupidità

Guerrieri afflitti da **Stupidità** devono iniziare la fase di recupero del proprio giocatore entro 7" da un Guerriero della stessa banda che non soffre di **Stupidità** altrimenti **non potranno fare alcunchè** fino a che non iniziaranno una fase di recupero entro 7" da un Guerriero amico senza **Stupidità**.

(Guerrieri Storditi o A Terra non contano per alleviare la **Stupidità**). I Guerrieri che non fanno nulla a causa della Stupidità rispondono agli attacchi in Corpo a Corpo e tirano i Tiri Armatura come al solito comunque.

Odio

1. Un Guerriero che **Odia** un nemico specifico può attaccarlo in Corpo a Corpo anche se vi sono nemici in piedi che avrebbero la priorità e questi è invece stordito o a terra.
2. Può inoltre bersagliare un nemico che **Odia** con armi a distanza anche se normalmente sarebbe obbligato a tirare verso un nemico più vicino.

Test di Panico

Se un Guerriero viene caricato da 3 o più nemici e non vi sono Guerrieri amici entro 3" (senza contare quelli storditi o A terra), allora deve effettuare un Test di Panico. Effettua un test di Disciplina, se fallisce il Guerriero non potrà rispondere agli attacchi per questo turno di CaC.

Paura

Guerrieri che caricano o caricati da un nemico che provoca **Paura** devono superare un Test di Disciplina o subire una penalità di -2 all' AC per questo round di combattimento

1. Fallire più Test di Paura è cumulativo.
2. Guerrieri che causano **Paura** sono loro stessi immuni alla **Paura**.
3. Guerrieri che provocano **Paura** non la provocano fintanto che sono Storditi o A Terra.
4. **Paura** si applica anche quando si Carica un nemico che ha intercettato il nostro guerriero e si Intercetta un nemico.

Rigenerazione

Guerrieri con **Rigenerazione** hanno un TA 4+ che è modificato come di consueto ed è completamente negato se si subiscono colpi a base di fuoco.

Schieramento e Rotta

Schieramento

All'inizio del gioco ogni giocatore deve schierare le proprie forze sul suo lato di tavolo.

1. I Guerrieri possono essere schierati al massimo a 7" dal bordo del tavolo dove inizia il giocatore.
2. I Guerrieri DEVONO essere schierati a livello del terreno.
3. Se si gioca con le regole avanzate **Impacciato**, i guerrieri che non sono **Impacciati** possono essere schierati a livelli superiori di quello del terreno

Test di Rotta

Le Battaglie terminano quando un Giocatore fallisce un test di rotta, questo test è un Test di Disciplina sulla Disciplina del Comandante.

1. Se il Comandante è Stordito, A Terra o Fuori Combattimento considera la D del modello con il valore più alto ancora in gioco, ignorando i Guerrieri Storditi o A Terra.
2. Se superi il Test puoi continuare a lottare o Ritirarti volontariamente.
3. Se Fallisci il Test la tua banda si ritira dalla battaglia e vieni sconfitto.

All'inizio di ogni tuo turno effettua un Test di Rotta se:

1. **4 o più Guerrieri** della tua banda sono Fuori Combattimento, alcune bande sopportano perdite maggiori.
2. Se sono rimasti in campo **tre o meno** Guerrieri della tua banda.

Animali e Cavalcature contano come membri della Banda ai fini della Rotta.

Ritirata Volontaria

All'inizio di un turno in cui 3 o più membri della tua banda sono Fuori Combattimento puoi decidere di ritirarti volontariamente e perdere.

Animali, Cavalcature e Mostri

Animali, Mostri e Cavalcature.

1. Contano ai fini del massimo numero di Guerrieri nella tua banda, aggiungendo quindi 5 al Valore della Banda.
2. **NON** guadagnano esperienza.
3. **NON** possono salire scale, sia a pioli che normali a gradini.
4. **NON** hanno penalità per il combattimento disarmati
5. Sono considerati un tipo a parte di Servitori.
6. Non possono Nascondersi

Animali

1. **Non** Possono catturare obiettivi di scenario.
2. Seguono le Ferite post Battaglia dei Servitori (1-2 morti, 3-6 Sopravvive)
3. **Non** possono scalare
4. **Non** possono usare la D del Comandante.

Cavalcature

1. Devono essere schierate con un Cavaliere e questi non può scendere da Cavallo durante la partita.
2. Il Cavaliere deve essere un Eroe o un Servitore con le competenze per la cavalcatura che riceve. Membri di un Gruppo di Servitori devono avere tutti lo stesso tipo di Cavalcatura.
3. Modelli a Cavallo si considerano **Modelli Singoli** risolvono tutti gli attacchi verso il Cavaliere.

4. I Modelli a Cavallo ottengono +1 Fe, questo può consentirgli di superare il massimo razziale.
5. I Modelli a Cavallo usano il valore di movimento della Cavalcatura.
6. Le cavalcature sono Stordite, A Terra o Fuori Combattimento nello stesso momento che lo è il loro cavaliere.
7. Cavalcature che mettono Fuori Combattimento un nemico **NON** forniscono Esperienza al loro Cavaliere.
8. **NON** possono scalare, e quindi il cavaliere ne perde la capacità
9. Mettere un nemico a cavallo nemico Fuori Combattimento conferisce un bonus di +1 Exp.

Cavalcature e Ferite post Battaglia.

1. Le Cavalcature tirano separatamente dei Cavalieri, per questo non vengono saccheggiate o perse nel caso in cui lo fosse il cavaliere.
2. Seguono le Ferite post Battaglia dei Servitori (1-2 morti, 3-6 Sopravvive)
3. Le Cavalcature non possono essere usate in Combattimenti nella Fossa.

Competenze nelle Cavalcature Ogni Razza ha competenze diverse.

Umani: Cavallo, Cavallo Bretonniano

Vampiri: Cavallo, Cavallo Bretonniano

Goblin delle Tenebre: Grande Squig di Caverna

Uominibestia, Ghoul, Posseduti, Skaven, Zombie: Nessuna.

Mostri

1. Causano **Paura**
2. Soffrono di **Stupidità**
3. **Non** possono catturare obbiettivi di scenario.
4. Aggiungono +15 punti extra al Valore della Banda (oltre ai 5 standard).
5. Seguono la tabella delle Ferite post Battaglia degli Eroi

6. Possono scalare normalmente.

Armi e Equipaggiamenti

Ogni Guerriero può Equipaggiare al massimo **Due Armi da Corpo a Corpo** e **Una Arma a Distanza**.

1. Due Pistole dello stesso tipo contano come **una** arma a distanza e occupano solo uno slot per le armi.
2. Armi **a due mani** contano come una arma da mischia
3. I Guerrieri **non possono** equipaggiare due armi a due mani di ogni genere o Armi Lunghe
4. Daghe e Lance Pesanti **non** contano come scelte di armi da mischia.
5. Coltelli da Lancio **non** contano come scelte di armi a distanza.

Esempio di Scelte Armi da CaC

Esempio 1: Grande Arma e Scudo = Due scelte armi corpo a corpo, anche se lo scudo in questo caso non sarà utilizzabile in CaC.

Esempio 2: Alabarda e Mazza = Due scelte armi corpo a corpo, ma non si possono usare in contemporanea.

Esempio di Scelte Armi a Distanza

Esempio 1:: Arco e Coltelli da Lancio = Una scelta arma da tiro.

Daghe

Un Guerriero può avere solo una Daga in ogni momento.

Equipaggiamento Vario

1. Solo gli Eroi possono usarlo

2. Non puoi comprare Equipaggiamento Vario se non hai combattuto almeno una battaglia
3. Un Eroe può avere quanto equipaggiamento vario vuole senza limiti.
4. Un Eroe può avere solo una copia di ogni tipo di Equipaggiamento Vario al massimo.

Competenza nelle Armi

Anche se puoi comprare qualsiasi arma che non sia unica per la tua banda, puoi equipaggiare ad un Guerriero solo armi con le quali lui è competente, è possibile comunque estendere le competenze ottenendo nuove Abilità

Scambiare le Armi in CaC

Un Guerriero può scambiare le armi tra quelle che ha equipaggiato

all'inizio di OGNI fase di combattimento (amica o nemica)

Armi Avvelenate e a Polvere Nera

Non è possibile Applicare il veleno alle armi che usano Polvere Nera (Polvere da Sparo)

Cavalcature e Scimmie Esplosive

Non Puoi comprare Cavalcature o Scimmie Esplosive se non hai combattuto almeno una battaglia

Penetrazione Armatura

un Tiro Armatura subisce malus pari a n nel caso in cui l'arma dell'attaccante abbia Penetrazione Armatura (n).

Muovi o Tira

Non puoi tirare con queste Armi a Distanza se ti sei mossi in questo turno, anche con un Mezzo Movimento.

Armi da Corpo a Corpo

Nome	Costo	Rarità	Speciale
Daga	Gratis	Comune	-1 Alla Forza del Guerriero, Non conta come scelta Arma da Mischia
Mazza	5co	Comune	Contundente: Ignora le regole speciali Nessun Dolore e Rialzarsi
Ascia	5co	Comune	Penetrazione Armatura 1
Rete	5co	Comune	Intrappolare: Nemici entro 1" dal Guerriero, non possono recuperare dallo status Stordito , Non funziona se chi la impugna è A Terra o Stordito , le reti sono armi normali ai fini del combattimento Richiede due Mani
Flagello	5co	Comune	+1 Alla Forza del Guerriero. Ingombrante: Ogni attacco colpisce tutti i modelli, amici o nemici ad 1" da chi attacca col flagello, tira per colpire separatamente. Richiede due Mani
Lancia	5co	Comune	+1 Alla Forza del Guerriero se carica a cavallo nella fase di combattimento in cui carica. Arma Lunga: Attacca sempre per primo il primo round di un combattimento a meno che chi la usi non sia a cavallo o abbia un arma da tiro equipaggiata. Scomoda: Nel braccio secondario puoi equipaggiare solo uno scudo.
Spada	7co	Comune	Parata: Se usi una Spada ottieni +1 all'Iniziativa per decidere chi attacca per primo solo per l'attacco con la spada (l'altro attacco avrà l'iniziativa base, a meno che non sia un'altra spada).
Grande Arma	10co	Comune	+1 Alla Forza del Guerriero Penetrazione Armatura 2 Richiede due Mani

Alabarda	10co	Comune	+1 Alla Forza del Guerriero Arma Lunga: Attacca sempre per primo il primo round di un combattimento a meno che chi la usi non sia a cavallo o abbia un arma da tiro equipaggiata. Richiede due Mani
Lancia Pesante	30co	Rara 8+	+3 Alla Forza del Guerriero nella fase di combattimento di una Carica a Cavallo. Penetrazione Armatura 3 nella fase di combattimento di una Carica a Cavallo Scomoda: Nel braccio secondario puoi equipaggiare solo uno scudo. Non conta come scelta Arma da Mischia
Spada di Ithilmar	60co	Rara 10+	Parata Superiore: Se usi una Spada di Ithilmar ottieni +2 all'Iniziativa per decider chi attacca per primo con le regole della spada normale.
Ascia di Gromril	60co	Rara 10+	Penetrazione Armatura 2

Armi da Tiro

Nome	Costo	Rarità	Gittata	Forza	Speciale
Arco Corto	5co	Comune	14"	3	
Arco	7co	Comune	18"	3	
Arco Lungo	12co	Comune	24"	3	
Arco Elfico	35co	Raro 12+	30"	3	
Balestra	25co	Comune	24"	4	Penetrazione Armatura 1 Muovi o Tira
Coltelli da Lancio	7co	Comune	5"	2	Assalto: Si possono tirare anche nel turno in cui si è compiuto un Movimento Completo, si applica la solita penalità di -1 all'AB per muovere e tirare. Tiro Rapido: Puoi Tirare due Volte con quest'arma con una penalità di -1 Alla AB per ogni attacco. Non è cumulabile con l'Abilità dei Guerrieri Tiro Rapido. Non conta come scelta Arma a Distanza
Pistola	20co	Rara 8+	5"	4	Penetrazione Armatura 1 Assalto: Si possono tirare anche nel turno in cui si è compiuto un Movimento Completo, si applica la solita penalità di -1 all'AB per muovere e tirare
Pistola da Duello	30co	Rara 11+	5"	4	Precisa: +1 all'AB su ogni tiro con quest'arma Penetrazione Armatura 1 Assalto: Si possono tirare anche nel turno in cui si è compiuto un Movimento Completo, si applica la solita penalità di -1 all'AB per muovere e tirare
Lanciagranate	20co	Rara 7+	Sagoma	3	Assalto: Si possono tirare anche nel turno in cui si è compiuto un Movimento Completo. Solo un colpo per Battaglia Può colpire volontariamente Amici. Usa la sagoma a Goccia, ogni modello toccato dalla sagoma subisce automaticamente un Colpo a Forza 3.
Archibugio	30co	Rara 9+	18"	5	Penetrazione Armatura 2 Contundente: Ignora le regole speciali Non Prova Dolore e Rialzarsi Muovi o Tira
Moschetto Hochland	75co	Rara 11+	24"	5	Preciso: +1 all'AB su ogni tiro con quest'arma Penetrazione Armatura 2 Contundente: Ignora le regole speciali Non Prova Dolore e Rialzarsi Muovi o Tira

Armature

Nome	Costo	Rarità	Tiro Armatura	Speciale
Scudo	5co	Comune	6+	<p>Armi da Tiro: Un Guerriero equipaggiato con armi da tiro ottiene i bonus dello scudo solo in CaC.</p> <p>Pistole: Un Guerriero che abbia qualsiasi tipo di Pistola, non ottiene mai i bonus dello Scudo</p> <p>Agile: Guerrieri che come Due armi da mischia scelgono Scudo e Spada, Ascia o Mazza, ottengono la regola Speciale Agile, vedi in fondo.</p> <p>Conta Come una scelta Arma da Mischia</p>
Armatura Leggera	25co	Comune	6+	
Armatura Pesante	50co	Comune	5+	Pesante: Chi la equipaggia ottiene un malus di -1 all'Iniziativa
Armatura di Ithilmar	100co	Rara 10+	5+	Equipaggiabile da chi è competente nelle Armature Pesanti, non è Pesante
Armatura di Gromril	120co	Rara 11+	5+	Equipaggiabile da chi è competente nelle Armature Pesanti Pesante: Chi la equipaggia ottiene un malus di -1 all'Iniziativa Chi la indossa ottiene l'Abilità Speciale Duro a Morire
Armatura di Sigmar	120co	Rara 11+	5+	Equipaggiabile da chi è competente nelle Armature Pesanti Pesante: Chi la equipaggia ottiene un malus di -1 all'Iniziativa Chi la indossa è immune a tutti gli Incantesimi, amici e nemici, ma non alle preghiere, anche se è <u>Storidito</u> o <u>A Terra</u> .

Agile

Se un personaggio equipaggia uno Scudo e una Spada, Ascia, Mazza (o anche Daga o Lancia Pesante, ma solo in CaC in ogni caso per queste due ultime, per l'ultima solo se è a cavallo naturalmente), egli ottiene un Tiro Armatura di 5+ invece che di 6+. Questo bonus vale anche se si usano Spada di Ithilmar o Ascia di Gromril, vale sempre contro attacchi in mischia e magie/preghiere, inoltre se chi ha questo bonus **non** ha anche un'arma da tiro, vale anche per gli attacchi subiti a distanza.

Tabella Tiri Armatura

Equipaggiamento	Tiro Armatura
Scudo	6+
Scudo + Agile	5+
Armatura Leg + Scudo	5+
Arm Leg + Scudo + Agile	4+

Arm Pesante + Scudo	4+
Arm Pes + Scudo + Agile	3+

Non puoi avere TA migliori di 3+

Animali e Cavalature

Cavallo

Costo: 35 co

Rarità: 8+

M	AC	AB	Fo	T	Fe	I	A	D
10	-	-	-	-	-	-	-	-

Cavalatura, Non può Scalare, Non può Nascondersi, Nessuna Arma o Armatura, Nessuna Esperienza, +1 Fe al Cavaliere, Il Cavaliere usa il movimento del Cavallo.

Cavallo Bretonniano

Costo: 50 co

Rarità: 11+

M	AC	AB	Fo	T	Fe	I	A	D
12	-	-	-	-	-	-	-	-

Cavalatura, Non può Scalare, Non può Nascondersi, Nessuna Arma o Armatura, Nessuna Esperienza, +1 Fe al Cavaliere, Il Cavaliere usa il movimento del Cavallo.

Scimmia Della Polvere Nera

Costo: 20 + 3D6co

Rarità: 10+

M	AC	AB	Fo	T	Fe	I	A	D
8	4	-	4	3	1	4	1	5

Animale, Non può Scalare, Non può Nascondersi, Non può usare Disciplina Comandante, Non può catturare Obbiettivi dello Scenario, Nessuna Arma o Armatura, Nessuna Esperienza, Nessuna Penalità per combattere disarmato

Animali e Cavalature contano per il limitedi guerrieri nella tua banda.

Equipaggiamento Vario

Nome	Costo	Rarità	Speciale
Birra Nanica	7co	Comune	Un guerriero è immune alla Paura per una Battaglia. Il Guerriero ha inoltre -1 Iniziativa per questa Battaglia.
Guanti Cathayani	40+2d6co	Raro 9+	Chi li indossa ha +1 ai Tiri per la Rarità.
Sidro Cremisi	3+D6co	Raro 9+	Il Guerriero che lo beve ottiene +2 I per una Battaglia. Se il Guerriero che l'ha bevuta viene messo <u>Fuori Combattimento</u> subisce una permanente penalità di -1 all'Iniziativa.
Veleno Oscuro	7co	Raro 6+	Puoi usarlo su una Daga, Spada, Lancia, Alabarda, Artigli o una Arma a Distanza non a Polvere da Sparo. Veleno: Le armi velenose consentono di ritirare gli 1 naturali ottenuti per i Tiri per Ferire. Dura solo 1 battaglia.
Mantello Elfico	75+D6x10co	Raro 12+	Chi lo indossa ottiene l'abilità Schivare .
Catene	7co	Comune	Il Primo eroe nemico, che non sia un Mostro, che tira Morto (11-14) diventa Catturato (15) invece. Usa solo una volta. Sono persi se chi le possiede è messo <u>Fuori Combattimento</u> .
Falco da Caccia	150co	Raro 10+	Il Possessore può tirare a nemici <u>Nascosti</u> come se non lo fossero, gli altri Guerrieri comunque continuano a considerarlo nascosti.
Reliquia Religiosa	15+2D6co	Raro 7+	+1 Disciplina quando si effettuano Test per la Paura al possessore.
Libro Sacro	100co	Raro 8+	+1 Al Tiro per il lancio di tutte le preghiere del possessore.
Vino Elfico	7co	Raro 7+	Utilizzabile su uno solo Eroe per una Battaglia. L'Eroe può ignorare una singola Ferita al Petto, Melanconia o Isteria.
Telescopio	30+2d6co	Raro 11+	Le Ferite Critiche che il possessore infligge con un Archibugio o Moschetto Hochland sono triplicate invece che raddoppiate. Nemici con l'abilità Duro a Morire subiscono ferite normali.
Quadrelli Seghettati	20+2d6co	Raro 10+	Il Possessore ha +1 a tutti i tiri per gli infortuni inflitti con le Balestre. Dura per tutta la Campagna.
Funghi Pazzi	7+D6co	Raro 9+	Il Guerriero che li mangia diviene Immune alla Paura e al Panico per una battaglia. Alla fine della battaglia tira 2D6 se esce 2-5 il Guerriero ottiene Stupidità per la battaglia seguente.
Mandragora	7+D6co	Raro 9+	Il Guerriero che la mangia ottiene +1 Fo per una Battaglia. Alla fine della battaglia tira 2D6 se esce 2-5 il Guerriero ottiene -1 R la Battaglia seguente.
Mappa di Mordheim	50+3d6co	Raro 9+	Quando la ottieni tira un D6 1-4 è un falso, scartala e l'eroe che la usa salta la prossima battaglia 5-6 è reale, il possessore ottiene l'Abilità Conoscenza .

			delle Strade
Corda e Uncino	7co	Comune	Tira 2d6 per i test di Scalare e scegli il risultato migliore
Polvere da Sparo Superiore	30+2d6co	Rara 11+	Il possessore aggiunge +1 alla Fo di tutti i colpi sparati con Archibugio o Moschetto Hochland. Dura per l'intera Campagna.
Lacrime di Shallaya	7co	Comune	Il Guerriero che le Assume è Immune al Veleno per una Battaglia
Pergamena del Potere	7+D6co	Rara 8+	Un solo uso. Un'incantesimo è lanciato con 3d6.

Equipaggiamento Vario

Nome	Costo	Rarità	Speciale
Talismano	15+3d6co	Raro 9+	Il Possessore ottiene +1 a tutti i tiri per il lancio degli incantesimi fintanto che è equipaggiato con una Mazza. Conta come se fosse una scelta Arma a Distanza
Libro di Magia	120co	Raro 12+	Un solo uso. Un Mago ottiene un altro Incantesimo casuale dalla sua Lista. In Alternativa puoi scegliere un eroe non mago che possa prendere abilità di tipo Accademico e fargli imparare un incantesimo casuale dalla lista della sua Banda o dalla lista della Sfera Elementale. Questo lo rende un mago e gli dà accesso a tale lista degli incantesimi.
Manuale dei Combattenti della Fossa	80co	Raro 10+	Un solo uso. Un Eroe ottiene accesso alle abilità di tipo Combattimento permanentemente.
Manuale dei Cacciatori di Streghe	30+2d6co	Raro 9+	Il Possessore Odia i Maghi.
Lingua di Rana	20+2d6co	Raro 8+	Gli attacchi con la Daga del possessore sono Velenosi. Veleno: Le armi velenose consentono di ritirare gli 1 naturali ottenuti per i Tiri per Ferire
Pelle di Troll	280co	Raro 12+	Il Possessore ottiene Rigenerazione questo sostituisce la sua normale armatura.

Magia

Ottenere Incantesimi

I Maghi iniziano con 1 incantesimo dalla loro lista e possono impararne uno nuovo ogni volta che ottengono un'abilità, al posto di ottenere l'abilità. Possono anche scegliere lo stesso incantesimo più volte, ogni volta che lo fanno il livello di lancio scende di 1.

Lanciare Incantesimi

Gli Incantesimi vengono lanciati nella fase di tiro. Scegli il Mago che vuole lanciare un Incantesimo i tira 2d6, l'incantesimo è lanciato se il risultato è uguale o superiore al livello di lancio dell'incantesimo. Se fallisce il Mago non può lanciare incantesimi per quel turno.

1. Se lanciato con successo, l'incantesimo **colpisce automaticamente** il bersaglio
2. Tutti gli incantesimi richiedono linea di vista, a meno che non sia indicato altrimenti
3. Gli incantesimi possono essere lanciati se il Mago è impegnato in CaC

4. I Maghi possono effettuare un Movimento completo e lanciare incantesimi lo stesso turno.
5. I Maghi **non** possono lanciare Magie e Tirare con Armi a Distanza lo stesso turno.
6. I Maghi **non** possono lanciare Magie se indossano un Armatura o hanno uno Scudo
7. Ogni Mago può tentare di lanciare un solo incantesimo per turno.

Incantesimi a Dardo Magico

Incantesimi indicati come "Dardo Magico" hanno regole specifiche:

1. Il Mago che lo lancia **deve** bersagliare il nemico più vicino, ignorando nemici Storditi o A Terra.
2. Un Modello che lancia un Dardo Magico da una posizione ad altezza di 2" o più rispetto al suolo può tirare a qualsiasi modello nemico in vista, a meno che non ci sia un modello nemico entro 3", in quel caso valgono le normali regole.
3. I Dardi Magici, possono essere lanciati in CaC dove sono presenti anche Guerrieri amici, in questo caso colpiscono automaticamente il loro bersaglio designato
4. Se il Mago è in CaC, deve per forza scegliere come bersaglio del Dardo un nemico con cui sta combattendo.

Ferite

Se gli Incantesimi infliggono danni considera:

1. Gli Incantesimi **Non consentono mai** ferite critiche, a meno che non sia indicato diversamente
2. I Nemici effettuano i normali Tiri Armatura, se non indicato altrimenti.
3. Se un Guerriero supera un Tiro Armatura o test per resistere ad un Incantesimo, altri bersagli potrebbero comunque essere feriti o colpiti.

Preghiere

Esattamente identiche agli Incantesimi, hanno alcune eccezioni:

1. I Preti possono lanciare Preghiere e indossare Armature e Scudi.
2. Le Preghiere **NON** sono incantesimi. Oggetti e Abilità che influenzano gli Incantesimi non influenzano le Preghiere e viceversa (Pergamena del

Potere, Talismano e Skill di Tipo Conoscenza Arcana non influenzano le Preghiere.)

Potenziamento

Alcuni incantesimi hanno Potenziamento disponibile. La versione Potenziata ha un Livello di Lancio superiore. Puoi scegliere liberamente quale versione dell'incantesimo lanciare prima di effettuare la prova di lancio.

Sfera Elementale

VENTO DI AMULL

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Dardo Magico	12''

Effetto: Infligge 2 colpi a Fo 3, se il bersaglio viene Ferito da uno di questi colpi, muovilo all'indietro di 5'' (ferma il movimento se il Bersaglio finisce contro un bordo del tavolo o muro, può uscire dal combattimento a causa di questo incantesimo)

- L'incantesimo può far cadere un Guerriero e provocare danni da caduta
- Personaggi a Cavallo e Mostri sono immuni al Vento di Amull

ESPLOSIONE DI FUOCO DI U-ZHUL

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
8+/10+	Dardo Magico	Sagoma a goccia

Effetto: Qualsiasi Guerriero sotto alla sagoma, che deve essere per la parte stretta a contatto con il Mago, subisce un colpo a Fo 2 a base di fuoco.

Potenziamento: Puoi infliggere colpi a Fo 3 a base di fuoco invece di quelli a Fo 2 se aumenti il valore di lancio a 10+

DECRETO DELL'ACCIAIO ROVENTE

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Normale	7'' o il Mago stesso

Effetto: Il Bersaglio ottiene +1 alla Fo e tutti i suoi colpi sono a Base di Fuoco e con **Penetrazione Armatura 1**. Dura fino all'inizio del turno successivo di chi lancia l'incantesimo.

VELOCITA' DI SHEMTEK

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normale	7'' o il Mago stesso

Effetto: Il Bersaglio Può immediatamente compiere un ulteriore movimento, può anche

dichiarare una nuova carica o scalare se si trova nelle condizioni di farlo.

ARCO DI FULMINI

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Dardo Magico	8''

Effetto: Infligge 4 colpi a Fo 3

- Ogni colpo ha **Penetrazione Armatura 1**
- Ogni colpo DEVE bersagliare un nemico differente
- Se non ci sono abbastanza nemici come bersagli legali, i colpi rimanenti colpiscono guerrieri amici nel raggio d'azione. Il Mago stesso NON può essere colpito in questo modo.

FRECCE D'ARGENTO

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+/10+	Dardo Magico	12''

Effetto: Infligge 3 colpi a Fo 3. Freccie d'Argento ha +1 alla Fo se Bersaglia Lupi Crudeli.

Potenziamento: Puoi aumentare 3 il Livello di Lancio per infliggere 5 colpi invece di 3.

Stregoneria di Rhuin

INSTABALZO

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Normale	30''

Effetto: Un Guerriero Amico bersaglio è immediatamente mosso ovunque entro 7'' dal Mago, in una posizione legale.

- Il Bersaglio può essere messo in CaC, in quel caso si considera essere in Carica.
- Non può Bersagliare Guerrieri già in CaC.
- Non può Bersagliare Mostri o Avventurieri a Pagamento
- Cavalcature e Animali non possono essere posizionati su livelli superiori a quello terra.

FULMINE WARP

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Dardo	8''

	Magico	
--	--------	--

Effetto: Infligge 4 colpi a Fo 3

- I Colpi possono infliggere Ferite Critiche
- Ogni colpo DEVE bersagliare un nemico differente
- Se non ci sono abbastanza nemici come bersagli legali, i colpi rimanenti colpiscono guerrieri amici nel raggio d'azione. Il Mago stesso NON può essere colpito in questo modo.

MAREA DI RATTI

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normale	7'' a raggio attorno al Mago

Effetto: Tutti i Ratti Giganti amici nel Raggio d'azione ottengono +1 AC e +1 I e i loro attacchi sono **Velenosi**. Dura fino all'inizio del

turno successivo di chi lancia l'incantesimo.

LAMA DI MORTE

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
8+	Dardo Magico	7''

Effetto: 3 Colpi a Fo 3 **Velenosi** (Ritira gli 1 naturali per ferire)

GETTO WARP

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
8+/10+	Dardo Magico	Sagoma a Goccia

Effetto: Qualsiasi Guerriero sotto alla sagoma, che deve essere per la parte stretta a contatto con il Mago,

subisce un colpo a Fo 2 a base di fuoco.

Potenziamento: se aumenti il valore di lancio di +2 chiunque venga ferito da questa magia deve superare un Test di Panico, anche gli amici.

FIGLI DEL RATTO CORNUTO

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
N/A	Normale	-

Effetto: Se un Mago conosce questo incantesimo, la Dimensione dell'armata è incrementata da 15 a 18. i nuovi tre slot sono impiegabili solo per Ratti Giganti, più Maghi con questo incantesimo non sommano gli effetti. Se perdi tutti i maghi con questo incantesimo devi ridimensionare la banda a 15 membri.

Piccola Waagh!

SOFFIO FUNGINEO

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
8+/10+	Dardo Magico	Sagoma a Goccia

Effetto: Qualsiasi Guerriero sotto alla sagoma, che deve essere per la parte stretta a contatto con il Mago, subisce un colpo a Fo 2.

Potenziamento: se aumenti il valore di lancio di +2 i colpi sono **Velenosi** (ritira gli 1 naturali per ferire).

OCCHIO DI MORK

Livello	Tipo	Gittata
---------	------	---------

di Lancio		
7+	Normal e	7'' o il Mago stesso

Effetto: Il Bersaglio può tirare a Bersagli Nascosti, come se non lo fossero.

Dura fino a quando il Mago che lo ha lanciato non è Messo a Terra, Stordito o Fuori Combattimento, oppure fino a quando non si lancia l'incantesimo su un Bersaglio differente.

Esplorazione: un Mago con questo incantesimo tira 2D6 per l'esplorazione e ne sceglie uno qualsiasi come risultato.

SCOPPIACERVELLI

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normale	3" a raggio attorno al Mago

Effetto: Tutti i modelli nel raggio d'azione subiscono un colpo a Fo 3, sia amici che nemici.
Tutti i Maghi o Preti nel raggio d'azione subiscono un colpo a Fo 6 invece.

MORK SALVACI!

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
10+	Normal e	7" attorno al Mago

Effetto: Tutti gli attacchi di Armi a Distanza verso il Mago e i modelli amici nel raggio d'azione subiscono -1 alla Fo. Gli effetti di più incantesimi non si sommano.
Dura fino a quando il Mago non viene Stordito, A Terra o Fuori Combattimento.

ANDIAMO!

Rituali del Caos

FUOCOOMBRA

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
8+/10+	Dardo Magico	Sagoma a Goccia

Effetto: Qualsiasi Guerriero sotto alla sagoma, che deve essere per la parte stretta a contatto con il Mago, subisce un colpo a Fo 2 a base di fuoco.

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Normale	7" o il Mago

Effetto: Fino a Due Goblin bersaglio possono muovere nuovamente (non può bersagliare Troll o Squig), possono anche caricare o scalare se è possibile farlo.

PIEDE DI GORK

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
10+	Dardo Magico	7"

Effetto: Il bersaglio subisce un colpo a Fo10.

- Non consente Tiro Armatura
- Il Bersaglio deve trovarsi in una zona senza soffitto o ostruzioni verso il cielo

Potenziamento: se aumenti il valore di lancio di +2 i colpi sono a Fo 3.

ALI DELL'OSCURITA'

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normal e	Solo il Mago

Effetto: Sposta il Mago ovunque entro 12'', può caricare se gli è permesso e può anche Scalare senza effettuare Test di Scalata, può scalare 4'' extra se ha già scalato in questo turno, ma non più di 4'' per scalata.

Non può abbandonare combattimenti tramite questa magia.

PAROLA DEL COMANDO

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Dardo Magico	7''

Effetto: Il Bersaglio non può rispondere agli attacchi in CaC per questo turno. Non ha effetto s Non Morti, Demoni o Mostri.

DISTORCERE LA MENTE

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Dardo Magico	7''

Effetto: Infligge 2 colpi a Fo 4. Eroi Feriti con successo da questa magia perdono tutte le Abilità, Magie e Preghiere per il resto della battaglia (ma non perdono le regole speciali).

RITUALE DELLA CABALA

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normale	Solo il Mago

Effetto: Il Mago ottiene +1 al tiro per il lancio degli Incantesimi, è

cumulabile con altri effetti (non però con altri Rituali della Cabala).

Dura fintanto che il Mago non è Stordito, messo A Terra o Fuori Combattimento.

Controindicazioni: Somma +1 al Risultato delle ferite post battaglia per il Mago che ha lanciato questo incantesimo.

OCCHIO MALEFICO

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Normale	30''

Effetto: Chi lancia l'incantesimo può lanciare qualsiasi incantesimo conosciuto dal Mago bersaglio entro il raggio d'azione, ma non le Preghiere, come se fosse suo.

Non Richiede Linea di Visuale

Dura fintanto che il Mago non è Stordito, messo A Terra o Fuori Combattimento.

Necromanzia

RISUCCHIA VITA

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
9+	Dardo	7''

	Magico	
--	--------	--

Effetto: Il Bersaglio subisce un colpo a Fo 5.

- Non consente Tiro Armatura

- Se il Bersaglio viene ferito, il Mago ottiene una Ferita extra per il resto dalla battaglia (che può consentirgli di superare il massimo)
- Il Mago può ottenere solo 1 Ferita per battaglia tramite questo incantesimo.

RIANIMARE

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+/9+	Normale	-

Effetto: Uno dei tuoi Zombi precedentemente finito Fuori Combattimento viene immediatamente rimesso in gioco entro 1" dal Mago.

- Non può essere posizionato in CaC
- E' possibile Rianimare un lupo Crudele invece che uno zombi, precedentemente finito Fuori Combattimento. Se lo fa il Livello di Lancio aumenta di +3.
- Se l'incantesimo riporta la Banda ad un numero di membri superiore alla Soglia di Rotta, i test di rotta non si dovranno più fare.
- Puoi lanciare con successo questo incantesimo solo una volta per battaglia.
- Se il Bersaglio è ancora vivo alla fine della battaglia non tirare per le sue ferite post combattimento

VENTO SUSSURRANTE

Livello di	Tipo	Gittata

Lancio		
9+	Normal e	7" attorno al Mago

Effetto: I Nemici nel raggio di azione subiscono un Malus di -1 alla Disciplina

Durata: fino a quando il Mago non è Stordito, messo A Terra o Fuori Combattimento

CHIAMATA DI VANHEL

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normal e	7"

Effetto: Un Lupo Crudele o fino a 2 Zombi possono muovere nuovamente. Possono caricare se gli è permesso e gli Zombi possono scalare se gli è permesso farlo.

RETAGGIO DEL LICH

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Normal e	Solo Mago

Effetto: Il Mago diventa Non Morto (Provoca **Paura, Nessun Dolore, Immune al Panico, Immune al Veleno**)

- **Nessun Dolore** non vale se il Mago è a Cavallo
- Il Mago ottiene anche un bonus di +1 al Lancio degli Incantesimi
- Dura fino a che il Mago non finisce **Fuori Combattimento**

MALEDIZIONE DEGLI ANNI

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Dardo Magico	7"

Effetto: Il Bersaglio subisce un Malus di -1 Fo e attacca per ultimo nella successiva fase di Combattimento, anche dopo chi recupera dallo status A Terra. Dura

fino all'inizio del prossimo turno di chi lo ha lanciato.

Preghiere di Sigmar

FORZA DI SIGMAR

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
7+	Normale	Solo il Prete

Effetto: A seconda dell'arma impugnata dal Prete:

- Mazza: Il Prete aggiunge +1 alla Fo e +1 ai tiri per gli infortuni ogni qualvolta infligge ferite con una Mazza.
- Grande Arma: Il Prete aggiunge +2 alla Fo e la regola **Contundente** ai suoi attacchi (Ignora le regole speciali **Non Prova Dolore** e **Rialzarsi**)

Durata: Fino all'inizio del prossimo turno di chi la lancia.

MANI GUARITRICI

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normale	7" o il Mago

Effetto: Il Bersaglio recupera una ferita. Se si trova A Terra o Stordito torna immediatamente in piedi, può tirare con armi da tiro se ne ha ancora la possibilità, se si rialza in combattimento attaccherà sempre per ultimo comunque. Può essere lanciata solo una volta per battaglia.

DISCO DI LUCE

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
8+	Normale	7" attorno al prete e il Prete stesso.

Effetto: Guerrieri amici nel raggio d'azione divengono immuni alla paura e al panico.

Inoltre chi lo lancia provoca **Paura** nei confronti dei Non morti e dei Demoni (anche se questi normalmente sarebbero immuni).

Durata: fino a quando il Prete non è Stordito, messo A Terra o Fuori Combattimento

SCUDO DELLA FEDE

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normale	7" attorno al prete e il Prete stesso.

Effetto: Tutti i Guerrieri amici e nemici nell'area d'effetto sono immuni agli Incantesimi, ma non alle Preghiere.

Durata: fino a quando il Prete non è Stordito, messo A Terra o Fuori Combattimento

Controindicazioni: Somma +1 al Risultato delle ferite post battaglia per il Prete che ha lanciato questo incantesimo.

FUOCO DELL'ANIMA

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
6+	Normale	3" attorno al prete

Effetto: Tutti i Guerrieri, amici e nemici, nel raggio d'azione subiscono un colpo a Fo 3 a base di fuoco (eccetto il prete stesso).

Demoni e Non Morti subiscono un colpo a Fo 5 a base di fuoco invece.

PUNIRE

Livello di Lancio	Tipo	Gittata
10+	Dardo Magico	7''

Effetto: Il Bersaglio è Stordito o messo A Terra se è immune allo stordimento.

- Non consente Tiro Armatura

Tiro

Puoi tirare in un Corpo a Corpo in cui sta combattendo un Guerriero alleato (e naturalmente non Guerrieri della tua stessa banda). Se lo fai, tira per stabilire casualmente il modello che colpisci tra quelli in CaC. Uccidere guerrieri alleati in questo modo garantisce Esperienza.

Esperienza per Sfavoriti e multigiocatore

Per valutare se questa esperienza è elargita i giocatori comparano il Valore della propria Banda con quello della Seconda Banda a più alto valore.

Multigiocatore

Alleanze

I Giocatori possono creare e rompere alleanze come vogliono:

1. Le Bande alleate, se rimangono le sole sul campo di gioco, possono terminare la battaglia in pace.
2. I Guerrieri di Bande alleate non contano per gli effetti dei **Test di Panico**
3. I Guerrieri **non** possono usare la Disciplina di un Guerriero alleato.
4. Ogni Banda deve scovare Guerrieri nascosti per se (se un Giocatore scopre un Guerriero nascosto, questo non si considera scoperto per i suoi alleati).

Corpo a Corpo

I Guerrieri in CaC attaccano in OGNI TURNO in cui attaccano i proprio avversari nello stesso CaC (nel caso che un giocatore abbia guerrieri contro modelli di due giocatori alleati tra di loro).

Fase Post Gioco

Fase di Esplorazione

1. Tira un D6 per ogni eroe che non è stato messo Fuori Combattimento e un D6 aggiuntivo se hai vinto la battaglia
2. In ogni caso non puoi tirare più di 6 dadi in questo modo.
3. Somma i risultati e controlla nella tabella in fondo al regolamento quanta Malapietra hai ottenuto.
4. Se tiri dei risultati doppi, tripli, quadrupli, ecc, controlla la tabella speciale in fondo al libro
5. Se ottieni Più risultati multipli, devi scegliere solo uno di questi per la tabella speciale.

Fase delle Ferite post Battaglia

1. Tira un D6 per ogni Servitore, Cavalcatura o Avventuriero Prezzolato che è stato messo Fuori Combattimento: se esce 1-2 è Morto, altrimenti sopravvive.
2. Tira D66 per ogni Eroe messo Fuori Combattimento e consulta la tabella delle ferite degli Eroi.
3. Quando un Guerriero muore tutte le sue armi, armature e equipaggiamenti vari sono persi.

Fase dell'Esperienza

1. Ogni Guerriero che ha partecipato alla battaglia ottiene 1 Punto Esperienza, anche se è Fuori Combattimento.
2. Un Eroe ottiene 1 Punto Esperienza ogni qualvolta ha messo Fuori Combattimento un Guerriero Nemico
3. Se la tua Banda ha vinto la Battaglia, il tuo Comandante ottiene +1 Esperienza.
4. Servitori che raggiungono **2,4,6 e 7** punti esperienza tirano per l'Avanzamento
5. Eroi che Raggiungono **2,4,6,8,11,14,17,20,24,28,32,36,41,46,51,57,63,69,76,**

83 e 90 esperienza tirano per gli avanzamenti. Vedi la sezione sull'Esperienza.

Fase di Commercio

1. Vendi i Frammenti di Malapietra, vedi la tabella in fondo al regolamento.
2. Puoi vendere Armi, Armature e Equipaggiamenti. Ricevi la metà del loro valore arrotondato per difetto.
3. Gli Eroi non Fuori Combattimento possono cercare oggetti Rari. Scegli l'oggetto che vuoi cercare e Tira 2d6, se il risultato supera la rarità dell'oggetto trovi chi lo vende e puoi comprarlo. Ogni Eroe può cercare un solo Oggetto Raro per fase di commercio.
4. Puoi comprare nuove Armi, Armature e Equipaggiamenti Comuni liberamente.
5. Se non vuoi perderli, devi pagare il mantenimento degli Avventurieri Prezzolati
6. Puoi reclutare nuovi Eroi, Servitori o Avventurieri Prezzolati
7. Puoi Rafforzare gruppi di Servitori esistenti (Vedi Reclutare una Banda)

- gruppo ottiene lo stesso avanzamento
2. I Servitori **non possono mai aggiungere più di 1 al valore iniziale delle loro caratteristiche**
 3. Se divengono Eroi grazie a Talento, non hanno più questa limitazione.

Talento!

Ottenendo questo risultato nella tabella degli Avanzamenti un Guerriero Servitore diventa un Eroe. Se hai già 6 eroi, puoi ritirare o licenziare definitivamente un altro eroe.

Il Nuovo Eroe mantiene equipaggiamento, caratteristiche e tipo che già ha, quindi se l'eroe era un tipo di servitore con un limite di quantità, quel limite di quantità per banda ancora vale.

Adesso ha anche 2 Liste di Abilità disponibili, queste liste vanno scelte tra quelle disponibili per la tua Banda.

1. Il Nuovo eroe può subito tirare nella tabella per l'Avanzamento degli Eroi.
2. Gli altri Servitori che facevano parte del Gruppo del nuovo Eroe tirano nuovamente sulla tabella avanzamento servitori, ignorando nuovi risultati di Talento! Per questa fase.

Abilità

1. Puoi scegliere un Abilità solo una volta per Eroe.
2. Le Abilità possono portare un Guerriero al di sopra delle proprie caratteristiche massime
3. Abilità di Velocità non possono essere usate mentre si è a Cavallo
4. Abilità Furtive non possono essere usate mentre si indossa un Armatura Pesante o si è a Cavallo.

Esperienza e Abilità

Avanzamenti dei Servitori

1. I Servitori avanzano a gruppi e ogni servitore nello stesso

Caratteristiche Massime

Ritira ogni risultato che porterebbe un Guerriero ad avere Caratteristiche superiori alle seguenti:

Tipo	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Uomobestia	8	7	7	4	5	3	7	3	8
Nano	6	8	-	4	5	3	5	3	10
Elfo	8	8	7	4	3	3	8	3	10
Ghoul	7	7	-	4	5	3	6	4	7
Goblin	7	7	7	3	3	3	6	3	7
Halfling	7	7	7	3	3	3	7	3	8
Umano	7	7	7	4	4	3	6	3	9
Posseduto	8	7	-	8	5	4	7	4	10
Skaven	8	7	7	4	4	3	7	3	7
Scheletro	7	7	7	4	4	3	5	3	10
Vampiro	8	8	7	4	5	3	7	4	10

Nota Bene

1. Un Eroe che uccide accidentalmente un proprio compagno non ottiene Esperienza, tipo a causa di Magie.
2. Un Eroe che uccide un membro di una Banda Alleata ottiene invece esperienza.
3. Un Eroe che butta un nemico giù da un palazzo mettendolo Fuori Combattimento ottiene Esperienza.
4. Una cavalcatura che mette un nemico fuori combattimento non dà esperienza al proprio cavaliere
5. Tutti i Guerrieri non ottengono avanzamenti per l'esperienza iniziale.

Avventurieri

Reclutare Avventurieri Prezzolati

Un Banda può Reclutare un Avventurieri prima dell'inizio del gioco o tra una Battaglia e L'Altra, pagando l'Ingaggio indicato

1. Puoi avere al massimo un Avventuriero per tipo alla volta
2. Gli Avventurieri non contano per il massimo numero di guerrieri disponibili per una Banda
3. Non Contano come membri della banda ai fini della vendita della Malapietra.
4. Contano come membri della Banda ai fini dei Test di Rotta
5. Non puoi mai usare la loro D per i test di Rotta.
6. Non Esplorano mai e non possono cercare oggetti Rari alla fine della Battaglia.

Avventurieri e Esperienza

Tirano per gli Avanzamenti agli stessi step dei Servitori, ma tirano sulla tabella degli Eroi.

Ottengono inoltre +1 Esperienza per avere messo un nemico Fuori Combattimento

Avventurieri e Ferite post Battaglia

Tirano esattamente come i Servitori, 1-2 Muore, altrimenti sopravvive

Armi e Equipaggiamento

1. Non Puoi comprare Armi, Armature e Equipaggiamento extra per i tuoi Avventurieri se

Halfling	7	4	4	3	3	1	4	1	5
----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Equipaggiamento: Daga e Arco Corto

Regole Speciali

Colpo alla Schiena: Tutti le ferite inflitte dall' Halfling con le Dage sono Critiche, a meno che non sia necessario un 6 al tiro dei dadi per ferire.

Nascondersi nelle Ombre: Si considerano sempre in copertura quando sono bersaglio di Armi da Tiro, non ha influenze sul nascondersi però e puoi essere annullata da Tiro Penetrante.

Nano Sventratore

25co per Assoldarlo, 10 per il mantenimento

Esperienza Iniziale: 0

Valore: +10 punti + esperienza.

Abilità: Forza, Combattimento

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Nano	6	5	-	3	4	1	2	1	1
									0

Equipaggiamento: Qualsiasi tra due Asce o una singola Arma a Due Mani.

Regole Speciali

Odia i Mostri, Odia i Goblin, Odia gli Elfi, Immune alla Paura, Immune al Panico, Nessun Dolore (Considera Stordito come A Terra)

Ranger Elfico

40co per Assoldarlo, 20 per il mantenimento

Esperienza Iniziale: 0

Valore: +10 punti + esperienza.

Abilità: Tiro, Velocità, Speciale

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Elfo	8	5	5	3	3	1	5	1	8

Equipaggiamento: Daga, Spada, Arco Elfico, Mantello Elfico

Regole Speciali

Occhi di Falco: Può tirare a Guerrieri nascosti come se non lo fossero, il bersaglio è comunque nascosto per gli altri guerrieri.

Segugio Esperto: Alla fine di una battaglia, se non è stato messo Fuori Combattimento puoi modificare un tiro esplorazione di +1 o -1.

Non va d'accordo coi Nani: costa +5 co di mantenimento se la Banda che lo recluta contiene anche un Nano.

ABILITA' SPECIALE

Può essere presa dal Ranger come Avanzamento Abilità.

Cecchino: Il Guerriero ha +1 a tutti i tiri per gli infortuni inflitti dai suoi tiri a distanza nei turni in cui non si è mosso ed era in una posizione in cui poteva scegliere liberamente il bersaglio a cui tirare.

Combattente della Fossa

40co per Assoldarlo, 15 per il mantenimento

Esperienza Iniziale: 0

Valore: +15 punti + esperienza.

Abilità: Combattimento, Forza, Velocità, Speciale

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Umano	7	5	-	4	4	1	3	2	6

Equipaggiamento: Può scegliere tra Flagello + Daga o Lancia + Rete

Regole Speciali

Combattente della Fossa: Ignora le regole **Ingombrante, Scomodo e Richiede 2 Mani** per il combattimento in corpo a corpo. Per questo può usare le sue armi contemporaneamente. Le penalità per il combattimento con due armi si applicano ugualmente.

ABILITA' SPECIALE

Può essere presa dal Combattente della Fossa come Avanzamento Abilità.

Rialzarsi: Il Guerriero ignora la condizione A Terra a meno che non stia recuperando da una condizione Stordito.

Warlock

30co per Assoldarlo, 15 per il mantenimento

Esperienza Iniziale: 0

Valore: +10 punti + esperienza.

Abilità: Accademiche, Velocità

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Umano	7	4	-	3	3	1	3	1	6

Equipaggiamento: Daga, Mazza, Talismano

Regole Speciali

Mago: Inizia il gioco con tre incantesimi (differenti) della Sfera Elementale.

Pergamena del Potere: Puoi equipaggiare i Warlock con Pergamene del Potere prese dalla riserva della Banda, questa è un'eccezione alla

regola che non ti consente di equipaggiare gli Avventurieri.

Cavaliere

30co per Assoldaro, 10 per il mantenimento

Esperienza Iniziale: 0

Valore: +10 punti + esperienza.

Abilità: Combattimento, Forza

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
	C	B	o	e					
Umano	7	5	-	3	3	1	4	1	8

Equipaggiamento: Lancia Pesante, Spada, Scudo, Armatura Pesante.

Regole Speciali

Cavallo: Se la tua Banda possiede un Cavallo, normale o Bretonniano, puoi assegnarlo al Cavaliere.

Ingegnere di Skryre

40co per Assoldaro, 20 per il mantenimento

Esperienza Iniziale: 0

Valore: +10 punti + esperienza.

Abilità: Accademiche, Velocità

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
	C	B	o	e					
Skaven	8	4	4	3	3	1	4	1	5

Equipaggiamento: Alabarda e Pistola a Warpietra (L'Alabarda non attacca per prima perchè ha anche un arma da tiro)

Regole Speciali

Mago: Inizia il gioco con l'incantesimo "Fulmine Warp". Non può imparare nuovi incantesimi, ma può usare le sue possibilità di scelta di abilità per ridurre la difficoltà di lancio del "Fulmine Warp".

Occhio Bionico: Alla fine di ogni battaglia in cui l'ingegnere non è stato messo Fuori

Combattimento tira un dado aggiuntivo per l'Esplorazione e scartare uno.

Condensatore di Energia Warp: Durante il tuo turno, se non tenti di usare l'incantesimo "Fulmine

Warp" dell'ingegnere, aggiungi +1 Fo a tutti gli attacchi dello stesso con l'Alabarda o la Pistola, scegli quale arma.

Reclutare una Banda e Valore della Banda

Reclutare una Banda

Quando Recluti una banda hai 500co per acquistare Uomini, Armi e Armature.

- Non puoi comprare Equipaggiamenti Vari se non hai partecipato ad almeno una battaglia
- Puoi comprare oggetti normalmente Rari che siano indicati sulla descrizione della tua banda senza effettuare alcun tiro per la Rarità. (Solo al momento della formazione della Banda)

- Devi comprare, per forza, il Leader designato per la tua banda.

Esperienza Iniziale

Gli Eroi non ottengono Avanzamenti per la Loro Esperienza Iniziale

Massimo numero di Eroi

Una Banda non può mai avere più di **sei** Eroi, Puoi licenziare qualsiasi membro della tua banda quando vuoi e come vuoi.

Gruppi di Servitori

I Servitori vengono Reclutati in Gruppi di 1-5.

- Tutti i Servitori nello stesso Gruppo devono avere lo stesso esatto armamento
- I Gruppi di Servitori tirano per l'esperienza all'unisono ottenendo lo stesso avanzamento tutti.
- I Gruppi di Servitori non possono essere divisi, ma possono essere uniti se hanno lo stesso armamento e le stesse caratteristiche
- I Gruppi di Servitori possono essere rinforzati nella fase di commercio
- Ogni Gruppo di Servitori con due o più membri può ritirare una volta il tiro per l'avanzamento, il secondo risultato è sempre quello definitivo.

Calcolare il Valore della Banda

1. Numero di Membri Totali X 5 +
2. Esperienza Totale della Banda +
3. 15 per Ogni Mostro +
4. Vari Valori degli Avventurrieri Assoldati =
5. Valore della Banda

Se il tuo Valore della Banda differisce per più di 50 punti da quello

dell'avversario, allora puoi ricevere **esperienza per sfavoriti**. Questo bonus si ottiene prima della battaglia.

Ogni Eroe, Gruppo o altro che può ottenere Esperienza la ottiene, in base al valore indicato nella tabella.

Differenza di Valore	Esperienza Bonus
50	-
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300+	+4

Per Ogni Punto di Esperienza Bonus puoi, invece di ricevere l'esperienza, ottenere immediatamente l'aiuto di un Avventuriero a tua scelta, gratuitamente. Dopo la Battaglia puoi decidere se pagarne il mantenimento o farlo andare via.

Gruppi di Servitori e Valore della Banda:

Anche se i Gruppi di Servitori avanzano all'unisono con l'esperienza, questa viene sommata separatamente per ogni membro, un gruppo di 3 Servitori con 6 di Esperienza incide per 3×5 (per il numero di membri) + 3×6 (per l'esperienza), cio influisce per +33 al valore della banda complessivo.

Rinforzare i Gruppi di Servitori:

Non Puoi Assoldare liberamente nuovi membri per i Gruppi di Servitori tra una Battaglia e l'Altra, ma devi tirare un D6 per vedere quanta esperienza è disponibile per i nuovi servitori. Il risultato del dado indica quanta esperienza hai a disposizione, se ad esempio esce 5 puoi rinforza un gruppo con 1 di esperienza con due memebri e uno gruppo con 3 di esperienza con un memebro ($1+1+3 = 5$), devi comunque pagare il costo in corone per ogni membro aggiunto. Naturalmente non ci sono limitazioni per Servitori con 0 esperienza.

Bande di Mercenari

Tabella Abilità dei Mercenari

Eroe	Combattimento	Tiro	Accademiche	Forza	Velocità	Furtive
Capitano	V	V	V	V	V	-
Sergente	V	V	-	V	-	-
Recluta	V	V	-	-	V	-

Dimensione Massime 15 Membri

Soglia di Rotta: Iniziano a Testare la Rotta quando 4 o più membri sono Fuori Combattimento (Bande del Reikland testano con 5 o più membri)

Avventurieri Reclutabili

Guardia del Corpo Ogre	Esploratore Halfling	Nano Sventratore	Ranger Elfico
V	V	V	V
Combattente della Fossa	Warlock	Cavaliere	Ingegnere di Skryre
V	V	V	-

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per tutti, eccetto i Tiratori

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Lancia	5co
Spada	7co
Alabarda	10co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Arco	7co
Pistola	20co
Pistola da Duello	30co
Balestra	25co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante	50co
Scudo	5co

Armi accessibili alla Creazione e Competenze solo per i Tiratori

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Spada	7co

Tiro

Arma	Costo
Arco	7co
Arco Lungo	12co
Pistola	20co
Pistola da Duello	30co
Balestra	25co
Lanciagranate	20co
Archibugio	30co
Moschetto Hochland	75co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante	50co
Scudo	5co

REGOLE AGGIUNTIVE

Quando crei una Banda di Mercenari puoi sceglierne la Provenienza. Ogni diversa provenienza a alcuni tratti caratteristici che influiscono sul gioco,

Marienburg

Ricchi: Riduci di 10 il costo di ingaggio di tutti gli Avventurieri, inoltre perdi gli Avventurieri per ferite post battaglia solo con risultati di 1 sul D6 invece che 1-2.

Senza Scrupoli: Capitano e Sergente hanno accesso anche alle Abilità di tipo Furtivo, inoltre i Servitori che divengono Eroi hanno anche loro accesso a queste Abilità (ma le possono scegliere tra le due che normalmente ottengono grazie a Talento!, non è un'Abilità in Più)

Middenheim

Incrollabili: I Capitani hanno la regola speciali **Nessun Dolore** (considera Storidto come A Terra, non vale a cavallo)

Forti: Tutti gli Eroi possono ottenere Abilità di Tipo Forza, anche i servitori promossi ad Eroi, non è necessario che la scelgano tra le due concesse, è un Abilità accessibile in più

Reikland

Morale elevato: Effettuano test di Rotta a partire da 5 Guerrieri Fuori Combattimento invece che di 4.

Ufficiali Addestrati: I Sergenti iniziano il gioco con Disciplina 8 e la regola speciale **Leader** (vedi Capitano)

Eroi

1 Capitano Mercenario

60co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 20

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	5	5	3	3	1	4	1	8

Regole Speciali

Leader: I Guerrieri della tua manda entro 7" dal Capitano possono usare la sua Disciplina invece della loro per ogni test.

0-2 Sergente

40co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 6

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	5	4	3	3	1	3	1	7

0-2 Recluta

15co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	3	3	3	3	1	3	1	5

Servitori

Miliziani

25co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	4	3	3	3	1	3	1	6

0-7 Tiratori

25co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	3	4	3	3	1	3	1	6

0-5 Truppe Provinciali

35co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	4	4	3	3	1	3	1	7

0-3 Grandispade

80co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	5	3	3	3	1	3	1	8

Eredità: Ogni Grandespada ha un'Armatura Pesante gratuita, non può essere scambiata o venduta, ma può essere abbandonata o saccheggiata normalmente.

Cacciatori di Streghe

Tabella Abilità dei Cacciatori di Streghe

Eroe	Combattimento	Tiro	Accademiche	Forza	Velocità	Furtive
Inquisitore	V	V	V	V	V	-
Prete Guerriero	-	-	V	V	-	-
Cacciatore di Streghe	V	V	V	-	V	-

Dimensione Massime 13 Membri

Soglia di Rotta: Iniziano a Testare la Rotta quando 4 o più membri sono Fuori Combattimento.

Avventurieri Reclutabili

Guardia del Corpo Ogre	Esploratore Halfling	Nano Sventratore	Ranger Elfico
V	V	V	V
Combattente della Fossa	Warlock	Cavaliere	Ingegnere di Skryre
V	-	V	-

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Inquisitore, Cacciatore di Streghe e Cacciatore di Taglie

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Spada	7co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Pistola	20co
Pistola da Duello	30co
Balestra	25co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante	50co
Scudo	5co

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Prete e Zelota

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Lancia	5co
Spada	7co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Arco Corto	5co
Arco	7co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante	50co
Scudo	5co

Armi accessibili alla Creazione per Flagellante

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Flagello	5co
Grande Arma	10co

Tiro

Nessuna

Armature

Nessuna

Eroi

1 Inquisitore

60co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 20

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	5	5	3	3	1	4	1	8

Regole Speciali

Leader: I Guerrieri della tua banda entro 7" da un modello con la regola Leader possono usare la sua Disciplina invece della loro per ogni test.

Odia i Maghi

0-1 Prete di Sigmar

35co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 6

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	4	3	3	3	1	3	1	8

Regole Speciali

Prete: Può lanciare le **Pregchiere di Sigmar**, inizia con un Incantesimo da Quella lista a scelta.

0-3 Cacciatori di Streghe

30co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 4

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	4	4	3	3	1	3	1	7

Regole Speciali: **Odia i Maghi**

Servitori

Zelota

20co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	3	3	3	3	1	3	1	6

0-5 Mastini da Guerra

20co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	3	3	3	3	1	3	1	6

	C	B	o	e					
Profilo	9	4	-	4	3	1	4	1	5

Regole Speciali: Animali (Non può Scalare, Non può Nascondersi, Non può usare Disciplina Comandante, Non può catturare Obiettivi dello Scenario, Nessuna Arma o Armatura, Nessuna Esperienza, Nessuna Penalità per combattere disarmato)

0-5 Flagellanti

30co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	3	-	3	3	1	3	2	5

Regole Speciali: **Immuni alla Paura, Immuni al Panico**

0-2 Cacciatori di Taglie

40co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	4	4	3	3	1	3	1	7

Eredità: Ogni Cacciatore di Taglie ha delle Catene gratuite, non possono essere scambiate o vendute, ma possono essere abbandonate o saccheggiate normalmente.

Non Morti

Tabella Abilità dei Non Morti

Eroe	Combattimento	Tiro	Accademiche	Forza	Velocità	Furtive
Vampiro	V	-	V	V	V	-
Necromante	-	-	V	-	-	-
Stirpe Ghoul	V	-	-	V	-	V

Dimensione Massime 15 Membri

Soglia di Rotta: Iniziano a Testare la Rotta quando 4 o più membri sono Fuori Combattimento.

Avventurieri Reclutabili

Guardia del Corpo Ogre	Esploratore Halfling	Nano Sventratore	Ranger Elfico
V	-	-	-
Combattente della Fossa	Warlock	Cavaliere	Ingegnere di Skryre
-	V	V	V

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Vampiro, Necromante, Stirpe Ghoul e Dreg

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Lancia	5co
Spada	7co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Pistola	20co
Pistola da Duello	30co
Balestra	25co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante	50co
Scudo	5co

Eroi

1 Vampiro

110co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 20

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Profilo	8	5	5	4	4	2	4	2	8

Regole Speciali

Leader: I Guerrieri della tua banda entro 7" da un modello con la regola Leader possono usare la sua Disciplina invece della loro per ogni test.

Non usa mai Armi a Polvere da Sparo

Immortale: Considera "Morto" come "Ferite Multiple" nelle ferite post battaglia

Nonmorto: Paura, Immune al Panico, Immune al Veleno, Nessun Dolore

0-1 Necromante

30co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 6

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Profilo	7	4	4	3	3	1	3	1	6

Regole Speciali

Mago: Può lanciare la **Necromanzia**, inizia con due incantesimi da quella lista a scelta.

0-3 Stirpe Ghoul

15co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Profilo	7	3	3	3	3	1	3	1	5

Servitori

Zombi

15co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
		C	B	o		e			
Profilo	6	3	-	3	3	1	1	1	5

Regole Speciali: Non può essere messo Fuori Combattimento da attacchi da Tiro con Forza 4 o inferiore, viene messo A Terra invece. Questa regola non vale per Magie/Pregchiere.

Nessun'arma o armatura, Nessuna penalità per combattere disarmato, Nessuna Esperienza.

Nonmorto: Paura, Immune al Panico, Immune al Veleno, Nessun Dolore

0-2 Lupi Crudeli

30co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	9	4	-	4	3	1	4	1	5

Regole Speciali: Animali (Non può Scalare, Non può Nascondersi, Non può usare Disciplina Comandante, Non può catturare Obbiettivi dello Scenario, Nessuna Arma o Armatura, Nessuna Esperienza, Nessuna Penalità per combattere disarmato)

Nonmorto: Paura, Immune al Panico, Immune al Veleno, Nessun Dolore

0-8 Ghoul delle Cripste

40co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	3	-	3	4	1	3	2	5

Regole Speciali: Paura, Nessuna penalità per combattere disarmato, Nessun Arma o Armatura.

Se diventa un Eroe un Ghoul può usare Equipaggiamento Vario e essere addestrato ad usare Armi da Corpo a Corpo.

Dreg

20co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	3	3	3	3	1	3	1	6

Goblin delle Tenebre

Tabella Abilità dei Cacciatori di Streghe

Eroe	Combattimento	Tiro	Accademiche	Forza	Velocità	Furtive
Capo	V	V	-	-	V	V
Shamano	-	-	V	-	V	V
Farabutto	V	V	-	-	V	V

Dimensione Massime 18 Membri

Soglia di Rotta: Iniziano a Testare la Rotta quando **5** o più membri sono Fuori Combattimento.

Avventurieri Reclutabili

Guardia del Corpo Ogre	Esploratore Halfling	Nano Sventratore	Ranger Elfico
-	-	-	-
Combattente della Fossa	Warlock	Cavaliere	Ingegnere di Skryre
-	V	-	V

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Boss, Sciamano, Farabutto e Guerriero

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Lancia	5co
Rete	5co
Spada	7co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Arco Corto	5co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Scudo	5co

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Fanatico

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Flagello	5co

Tiro
Nessuna

Armature
Nessuna

EQUIPAGGIAMENTO UNICO DEI GOBLIN DELLE TENEBRE

Grande Squig di Caverna

Costo 75co

Rarità: 11+, Solo Goblin delle Tenebre

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Profilo	9	4	-	5	-	-	3	1	-

Regole Speciali: Paura, Penetrazione Armatura 1 (solo attacco Squig), Cavalcatura
(Anche il cavaliere è immune alla Paura)

Avendo un profilo suo il Grande Squig attacca, ha 1 attacco alla sua iniziativa, a Fo 5 e penetrazione Armatura, AC 4. Considera anche tutti gli altri attacchi consueti del cavaliere.

Eroi

1 Capo Goblin

50co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 20

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	5	5	3	3	1	4	1	7

Regole Speciali

Leader: I Guerrieri della tua banda entro 7" da un modello con la regola Leader possono usare la sua Disciplina invece della loro per ogni test.

Odia i Nani, Paura degli Elfi

30co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 6

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	4	4	3	3	1	3	1	6

Regole Speciali

Mago: Può lanciare la **Magia Waagh!**, inizia con due incantesimi da quella lista a scelta.

Odia i Nani, Paura degli Elfi.

0-3 Farabutti

20co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 2

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	4	3	3	3	1	3	1	5

Regole Speciali: Odia i Nani, Paura degli Elfi.

0-1 Shamano

Servitori

Guerriero Goblin

15co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
	C	B	o	e					
Profilo	7	3	3	3	3	1	3	1	5

Regole Speciali: Odi i Nani, Paura degli Elfi.

0-5 Squig di Caverna

20co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
	C	B	o	e					
Profilo	9	5	-	4	3	1	4	1	5

Regole Speciali: Stupido

Animali (Non può Scalare, Non può Nascondersi, Non può usare Disciplina Comandante, Non può catturare Obbiettivi dello Scenario, Nessuna Arma o Armatura, Nessuna Esperienza, Nessuna Penalità per combattere disarmato)

0-2 Fanatici

30co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
	C	B	o	e					
Profilo	7	3	-	3	3	1	3	2	5

Regole Speciali: Immuni alla Paura, Immuni al Panico, Non Può Nascondersi, Non può acquisire obbiettivi di scenario,

Strambi: Fanatici possono ottenere lo stesso incremento di caratteristica grazie all'esperienza due volte, anche se sono Servitori.

0-1 Troll di Fiume

155co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
	C	B	o	e					
Profilo	7	4	-	5	4	3	2	3	4

Regole Speciali: Penetrazione Armatura 1, Rigenerazione

Mostro: Paura, Immune al Panico, Stupido, Nessuna Esperienza, Nessun'Arma o Armatura, Nessuna Penalità per combattere disarmato, Non può nascondersi, Non può acquisire obbiettivi di scenario, +15 al Valore della Banda aggiuntivo, Tira sulle ferite post battaglia degli Eroi, Può Scalare

Culto dei Posseduti

Tabella Abilità dei Cacciatori di Streghe

Eroe	Combattimento	Tiro	Accademiche	Forza	Velocità	Furtive
Posseduto	V	-	V	V	V	-
Magister	-	-	V	-	V	V
Aspirante Campione	V	-	-	V	V	-

Dimensione Massime 15 Membri

Soglia di Rotta: Iniziano a Testare la Rotta quando **4** Più membri sono Fuori Combattimento.

Avventurieri Reclutabili

Guardia del Corpo Ogre	Esploratore Halfling	Nano Sventratore	Ranger Elfico
-	-	-	-
Combattente della Fossa	Warlock	Cavaliere	Ingegnere di Skryre
V	V	-	V

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Magister, Cultista e Aspirante Campione

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Lancia	5co
Flagello	5co
Spada	7co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Arco Corto	5co
Arco	7co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante	50co
Scudo	5co

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Posseduto e Anima Oscura

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Flagello	5co
Spada	7co
Grande Arma	10co

Tiro

Nessuna

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante	50co

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Mutanti e Uominibestia

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Flagello	5co
Spada	7co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Arco Corto	5co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co

EQUIPAGGIAMENTO UNICO DEL CULTO DEI POSSEDUTI

Equipaggiamento	Rarità	Costo	Speciale
-----------------	--------	-------	----------

Daga Rituale	Rara 9+	10co	Quando il possessore mette un nemico <u>Fuori Combattimento</u> in CaC ottiene un D6 extra per il lancio del suo incantesimo successivo. Equipaggiamento Vario Solo Maghi
Vesti Oscure	Rare 11+	35co	Il possessore ottiene un TA naturale di 6+ <ul style="list-style-type: none"> • Può essere penetrato e si somma normalmente con le altre armature • Non impedisce ai Maghi di lanciare magie Equipaggiamento Vario

Eroi

1 Posseduto

100co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 20

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	8	5	-	4	3	2	4	1	8

Regole Speciali

Leader: I Guerrieri della tua banda entro 7" da un modello con la regola Leader possono usare la sua Disciplina invece della loro per ogni test.

Può indossare armature e lanciare magie.

Anima demoniaca: Considera ogni risultato di ferite post battaglia come "Guarigione Completa", ad eccezione dei risultati: "Morto", "Catturato", "Borseggiato" e "Venduto alla Fossa".

Demone: Paura, Nessun Dolore (Considera "Stordito" come "A Terra").

Mago: Può lanciare i Rituali del Caos. Inizia con un incantesimo.

0-2 Aspiranti Campioni

30co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 4

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	4	3	3	3	1	3	1	7

Regole Speciali

Sangue Velenoso: Quando un' Aspirante Campione viene messo fuori combattimento, tutti i modelli entro 3" da lui, sia amici che nemici, subiscono 1 colpo a Fo 3 che consente Tiri Armatura.

0-2 Magister

30co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 6

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	7	4	4	3	3	1	3	1	6

Regole Speciali

Mago: Può lanciare i **Rituali del Caos**, inizia con due incantesimi.

Servitori

Cultista

20co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	3	3	3	3	1	3	1	6

0-2 Segugi della Fossa

20co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	9	4	-	4	3	1	4	1	5

Regole Speciali: Penetrazione Armatura 1
Animali (Non può Scalare, Non può Nascondersi, Non può usare Disciplina Comandante, Non può catturare Obbiettivi dello Scenario, Nessuna Arma o Armatura, Nessuna Esperienza, Nessuna Penalità per combattere disarmato)
Demone: Paura, Nessun Dolore (Considera "Stordito" come "A Terra".)

0-4 Anime Oscure

30co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	7	3	-	3	3	1	3	1	5

Regole Speciali: Immuni alla Paura, Immuni al Panico,
Eredità: Vesti Oscure Ogni Anima Oscura ha delle Vesti Oscure quando viene reclutata. Non possono essere scambiate o vendute, ma possono essere abbandonate o saccheggiate normalmente.

0-2 Uominibestia

40co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	8	4	3	3	4	1	3	1	6

Skaven del Clan Eshin

Tabella Abilità dei Cacciatori di Streghe

Eroe	Combattimento	Tiro	Accademiche	Forza	Velocità	Furtive
Assassino	V	V	-	V	V	V
Stregone	-	V	V	-	V	-
Adepto	V	V	-	-	V	V

Dimensione Massime 15 Membri

Soglia di Rotta: Iniziano a Testare la Rotta quando **5** Più membri sono Fuori Combattimento.

Avventurieri Reclutabili

Guardia del Corpo Ogre	Esploratore Halfling	Nano Sventratore	Ranger Elfico
V	-	-	-
Combattente della Fossa	Warlock	Cavaliere	Ingegnere di Skryre
-	V	-	V

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Assassino, Adepto e Corridore Notturno

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Rete	5co
Ascia	5co
Lancia	5co
Artigli da Combattimento	7co
Spada	7co
Alabarda	10co
Grande Arma	10co
Lama del Pianto	25co

Tiro

Arma	Costo
Stelle, coltelli da Lancio	7co
Arco Corto (Fionda)	5co
Pistola a Warpietra	25co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co

Armi accessibili alla Creazione e Competenze per Stregone, Ratto del Clan e Ratto d'Assalto

Corpo a Corpo

Arma	Costo
Daga	Gratis
Mazza	5co
Ascia	5co
Flagello	5co
Lancia	5co
Spada	7co
Alabarda	10co
Grande Arma	10co

Tiro

Arma	Costo
Arco Corto (Fionda)	5co
Pistola a Warpietra	25co

Armature

Armatura	Costo
Armatura Leggera	25co
Armatura Pesante*	50co
Scudo	5co

*Solo i Ratti d'Assalto possono equipaggiare l'armatura pesante

EQUIPAGGIAMENTO UNICO DEL CLAN ESHIN

Equipaggiamento	Rarità	Costo	Speciale
Artigli da Combattimento	Rara 6+	7co	Carica: Il turno in cui il possessore carica con gli Artigli da Combattimento ottiene Parata (+1 Iniziativa per gli attacchi portati con l'artiglio) e Penetrazione Armatura (solo per quella fase di combattimento) Coppia: Combattere con due artigli da combattimento permette di ignorare il malus di -1 AC normale per combattere con due armi E' un Arma, non ha alcuna effetto in turni in cui il possessore ha usato anche delle pistole
Spada del Pianto	Rara 9+	25co	Parata (+1 Iniziativa per gli attacchi portati con la spada del pianto) Velenosa: (Ritira gli 1 naturali per ferire) E' un Arma
Pistola a Warpietra	Rara 9+	25co	Gittata 5'' Forza 4 Penetrazione Armatura 2 Assalto: Può essere usata lo stesso turno in cui il Guerriero ha compiuto un movimento completo E' un Arma
Bombe Fumogene	Rare 8+	35co	Equipaggiamento Vario Il Possessore ha l'abilità speciale Rialzarsi quando combatte in CaC, dura per tutta la campagna.

Eroi

1 Assassino Eshin

70co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 20

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	8	5	5	3	3	1	4	1	7

Regole Speciali

Leader: I Guerrieri della tua banda entro 7'' da un modello con la regola Leader possono usare la sua Disciplina invece della loro per ogni test.

Balzo: Non può essere intercettato quando carica, può esserlo però quando muove.

0-3 Adepti

20co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 4

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	8	3	3	3	3	1	4	1	5

Balzo: Non può essere intercettato quando carica, può esserlo però quando muove.

0-1 Stregone

35co per Assumerlo
Esperienza Iniziale 8

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	8	4	3	3	3	1	4	1	5

Regole Speciali

Mago: Può lanciare **Stregoneria di Rhuin**, inizia con due incantesimi.

Servitori

Ratto del Clan

20co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	8	3	3	3	3	1	4	1	5

0-2 Ratto Gigante

10co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	9	3	-	3	3	1	4	1	4

Animali (Non può Scalare, Non può Nascondersi,
Non può usare Disciplina Comandante, Non può
catturare Obbiettivi dello Scenario, Nessuna Arma

o Armatura, Nessuna Esperienza, Nessuna
Penalità per combattere disarmato)

0-7 Corridori Notturni

35co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	8	4	4	3	3	1	4	1	6

0-3 Ratti d'Assalto

80co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A C	A B	F o	R	F e	I	A	D
Profilo	8	5	3	3	3	1	4	1	6

Eredità: Armatura Pesante Ogni Ratto d'Assalto ha un'Armatura Pesante quando viene reclutata. Non possono essere scambiate o vendute, ma possono essere abbandonate o saccheggiate normalmente.

0-1 Rattogre

155co per Modello
Esperienza Iniziale 0

	M	A	A	F	R	F	I	A	D
Profilo	9	4	-	5	5	3	2	3	4

Regole Speciali: Penetrazione Armatura 1

Mostro: Paura, Immune al Panico, Stupido, Nessuna Esperienza, Nessun'Arma o Armatura, Nessuna Penalità per combattere disarmato, Non può nascondersi, Non può acquisire obiettivi di scenario, +15 al Valore della Banda aggiuntivo, Tira sulle ferite post battaglia degli Eroi, Può Scalare

Combattimento

1 Carica Rapida

Il Guerriero ha un bonus di +2'' M il turno in cui carica, inoltre passa in automatico i test di iniziativa per caricare nemici fuori dalla linea di vista. Non puoi comunque caricare nemici Nascosti

2 Soldato

Il Guerriero può usare l'Abilità **Agile** con lo scudo, anche se impugna una Lancia normale nell'altra mano.

3 Passo Laterale:

Tutti gli attacchi in CaC contro il Guerriero subiscono -1 all'AC. Non funziona se si è a Cavallo, A Terra o Storditi

4 Duellante

Il Guerriero ignora la penalità di -1 AC per combattere con due armi, ottiene inoltre un bonus di +1 ai tiri per gli infortuni inflitti con le Daghe.

5 Spadaccino

+1 a tutti i tiri per gli infortuni inflitti con Spada, Spada di Ithilmar o Lama del Pianto

6 Veterano

Il Guerriero può ignorare gli effetti di una singola Ferita alla Mano, all'occhio o al braccio. Può scegliere quale ignorare all'inizio di ogni battaglia.

7 Addestramento Marziale

Il Guerriero può usare qualsiasi Arma Da Corpo a Corpo trovi durante il gioco (gli scudi sono Armatura)

Abilità

Ghoul con questa abilità subiscono una penalità di -1 all'AC.

- Coltelli da Lancio Velenosi saranno invece entrambi velenosi

Tiro

1 Esperto di Tiro

Il Guerriero può usare qualsiasi Arma Da Tiro trovi durante il gioco. I Guerrieri senza AB e questa Abilità possono comunque usare il Lanciagranate. Solo un Guerriero della tua banda può avere questa abilità in qualsiasi momento.

2 Tiro Penetrante

Il Guerriero ignora i malus dovuti alla Copertura quando tira con un'arma da tiro.

3 Pistolero

Il Guerriero ignora il -1 All'AB per Resistere e Tirare con la pistola (regola opzionale, al posto di Assalto)

4 Tiro in Movimento

Il Guerriero può effettuare un Mezzo Movimento appena dopo aver tirato con un Archibugio o Moschetto Hochland (prima non può comunque muoversi). Può inoltre tirare con il Lanciagranate lo stesso turno in cui ha compiuto un movimento completo.

5 Tiro Rapido

Il Guerriero può tirare due volte per fase di tiro con un Arco (di qualsiasi tipo) o Equipaggiando una Coppia di Pistole. Ogni tiro è risolto con -1 all'AB.

- Se tiri con archi velenosi solo un colpo sarà velenoso dei due.

6 Cecchino Tileano

Il Guerriero ottiene un bonus di +1 all'AB quando tira con una Balestra, inoltre può effettuare Mezzo-Movimento prima di tirare con una Balestra, la penalità di -1 all'AB per muovere e tirare si applica comunque.

7 Mano Ferma

Il Guerriero ignora le penalità dovute a Muoversi e Tirare con gli Archi (qualsiasi tipo).

Accademiche

1 Addestratore di Animali

Fintanto che il Guerriero non è A Terra o Stordito, gli Animali amici entro 7" possono ritirare i tiri per colpire falliti.

(Essere a 7" da più Addestratori di Animali non si somma.)

2 Farmacista

Il Guerriero è immune al Veleno Inoltre il Guerriero può ignorare una singola Ferita di Malinconia o Isteria per Campagna. Scegli quale all'inizio di una qualsiasi battaglia.

3 Esperto di Tiro

Il Guerriero può usare qualsiasi Arma Da Tiro trovi durante il gioco. I Guerrieri senza AB e questa Abilità possono comunque usare il Lanciagranate. Solo un Guerriero della tua banda può avere questa abilità in qualsiasi momento

4 Immondo d'Ombra:

All'inizio di ogni battaglia puoi scegliere un singolo tuo guerriero e considerare come se avesse assunto un "Sidro Cremisi" (equipaggiamenti vari), contano tutti gli effetti, anche quelli collaterali Questa Abilità non può Essere presa da un Demone o Non Morto.

5 Incitare Rabbia:

All'inizio di Ogni battaglia scegli un Eroe nemico. Tutti i tuoi Servitori in grado di guadagnare Esperienza **Odiano** quel nemico per il resto della battaglia.

6 Contrabbandiere

Quando un Eroe della tua Banda dovrebbe perdere tutto l'equipaggiamento, (quando viene Derubato, Catturato o perde un combattimento nella Fossa), puoi scegliere un Arma, Armatura o Equipaggiamento da tenere.

7 Conoscenza delle Strade

Il Guerriero ha un Bonus di +3 ai tiri di Rarità
Ricordati che gli Avventurieri non cercano per gli oggetti rari.

Forza

1 Macellaio

Tutte le Armi a **Penetrazione Armatura** del personaggio ottengono +1 alla Penetrazione. Si applica alle armi da tiro, ma non a quelle a polvere da sparo.

2 Decapitare

+1 Ai tiri per gli infortuni inflitti con grandi armi (si somma a Massacro). Inoltre i colpi critici inflitti con Grandi Armi sono triplicati invece che raddoppiati. (*Stacks with Overkill.*)

3 Fendente Furioso

Il Guerriero aggiunge **Parata e Contundente** quando attacca con un Flagello. Vedi lista armi per queste abilità

4 Forzuto

Il Guerriero ignora le penalità di Ingombrante dovute ad equipaggiare un'Armatura Pesante, inoltre il Guerriero può ignorare gli effetti di una singola ferita alla gamba.

5 Duro a Morire: Il Guerriero è immune alle ferite critiche, queste vengono considerate ferite normali.

6 Resistente

Il Guerriero è immune alla Regola Massacro per il calcolo degli infortuni e alla regola **Contundente**.

7 Grande Presa

Il Guerriero ottiene +1 alla Fo per gli attacchi sferrati con Grande Arma o Flagello.

Velocità

(Le abilità di Velocità non funzionano se si è a Cavallo, tranne Tiro Rapido.)

1 Gatto dei Vicoli

Il Guerriero può saltare giù o cadere fino a 7'' senza dover fare alcun test. Oltre 7'' l'abilità non ha effetto. Puoi usarla per Cariche dall'Alto.

2 Schivare

Fintanto che il Guerriero non è Stordito o A Terra tutti i colpi delle Armi da Tiro contro di lui subiscono una penalità di -1 AB.

3 Balzo

Il Guerriero non può essere intercettato quando carica, ma lo può essere quando muove

5 Tiro Rapido

Il Guerriero può tirare due volte per fase di tiro con un Arco (di qualsiasi tipo) o Equipaggiando una Coppia di Pistole. Ogni tiro è risolto con -1 all'AB.

- Se tiri con archi velenosi solo un colpo sarà velenoso dei due.

- Coltelli da Lancio Velenosi saranno invece entrambi velenosi

5 Turbine

Quando carica ho viene caricato il Guerriero può decidere di combattere per ordine di iniziativa, vale anche se l'avversario usa una Lancia o Alabarda, ma non permette di evitare gli effetti di A Terra.

6 Scatto

Il Guerriero ha +2 M tranne quando carica

7 Corridore di Muri

Il Guerriero può scalare 7'' invece di 4 e passa automaticamente tutti i test di scalata.

Furtive

(Le abilità Furtive non funzionano se si è a Cavallo o si indossa un'Armatura Pesante.)

1 Colpo alla Schiena

Tutti le ferite inflitte dall' Halfling con le Daghe sono Critiche, a meno che non sia necessario un 6 al tiro dei dadi per ferire.

Un Guerriero può avere solo una Daga, l'abilità si somma con quella di **Duellante**

2 Nascondersi nelle Ombre

Si considerano sempre in copertura quando sono bersaglio di Armi da Tiro, non ha influenze sul nascondersi però e puoi essere annullata da Tiro Penetrante

3 Rialzarsi

Il Guerriero ignora lo status A Terra a meno che non stia recuperando da Stordito.

4 Malizia

All'inizio di ogni fase di Combattimento il Guerriero può colpire con uno dei suoi attacchi un nemico A Terra o Stordito anche se ce ne fossero altri in piedi.

5 Avvelenatore

Una Daga, Lancia, Spada o Arma da Tiro non a Polvere da Sparo in possesso del guerriero è automaticamente Velenosa ogni battaglia. Le armi Velenose ritirano i tiri naturali di 1 per ferire. Non conta nel limite di un'arma per battaglia di **Veleno Oscuro**.

6 Tiro Istantaneo

Il Guerriero ottiene +1 all'AB quando tira con Arco Corto o Coltelli da Lancio, ottiene inoltre un bonus di +2'' alla gittata degli Archi Corti che usa.

7 Cecchino

Il Guerriero ha +1 a tutti i tiri per gli infortuni inflitti dai suoi tiri a distanza nei turni in cui non si è mosso ed era in una posizione in cui poteva scegliere liberamente il bersaglio a cui tirare.

Tabella dei Prezzi

Armi Corpo a Corpo

Nome	Costo	Rarità
Daga	Gratis	Comune
Mazza	5co	Comune
Ascia	5co	Comune
Rete	5co	Comune

Flagello	5co	Comune
Lancia	5co	Comune
Spada	7co	Comune
Grande Arma	10co	Comune
Alabarda	10co	Comune
Lancia Pesante	30co	Rara 8+
Spada di Ithilmar	60co	Rara 10+
Ascia di Gromril	60co	Rara 10+

Armi da Tiro

Nome	Costo	Rarità
Arco Corto	5co	Comune
Arco	7co	Comune
Arco Lungo	12co	Comune
Arco Elfico	35co	Raro 12+
Balestra	25co	Comune
Coltelli da Lancio	7co	Comune
Pistola	20co	Rara 8+
Pistola da Duello	30co	Rara 11+
Lanciagranate	20co	Rara 7+
Archibugio	30co	Rara 9+
Moschetto Hochland	75co	Rara 11+

Armature

Nome	Costo	Rarità
Scudo	5co	Comune
Armatura Leggera	25co	Comune
Armatura Pesante	50co	Comune
Armatura di Ithilmar	100co	Rara 10+
Armatura di Gromril	120co	Rara 11+
Armatura di Sigmar	120co	Rara 11+

Cavalcature/Animali

Nome	Costo	Rarità
Cavallo	35co	Raro 8+
Cavallo Bretoniano	50co	Raro 11+
Scimmia della Polvere Nera	20+3d6co	Raro 10+

Equipaggiamento Vario

Nome	Costo	Rarità
Birra Nanica	7co	Comune
Guanti Cathayani	40+2d6co	Raro 9+
Sidro Cremisi	3+D6co	Raro 9+
Veleno Oscuro	7co	Raro 6+
Mantello Elfico	75+D6x10co	Raro 12+
Catene	7co	Comune
Falco da Caccia	150co	Raro 10+
Reliquia Religiosa	15+2D6co	Raro 7+
Libro Sacro	100co	Raro 8+
Vino Elfico	7co	Raro 7+
Telescopio	30+2d6co	Raro 11+
Quadrelli Seghettati	20+2d6co	Raro 10+
Funghi Pazzi	7+D6co	Raro 9+
Mandragora	7+D6co	Raro 9+
Mappa di Mordheim	50+3d6co	Raro 9+
Corde e Uncino	7co	Comune
Polvere da Sparo Superiore	30+2d6co	Rara 11+
Lacrime di Shallaya	7co	Comune
Pergamena del Potere	7+D6co	Rara 8+
Talismano	15+3d6co	Raro 9+
Libro di Magia	120co	Raro 12+
Manuale dei Combattenti della Fossa	80co	Raro 10+
Manuale dei Cacciatori di Streghe	30+2d6co	Raro 9+
Lingua di Rana	20+2d6co	Raro 8+
Pelle di Troll	280co	Raro 12+

Tabella Ferite Post-Battaglia Eroi

Tira 2d6 dove il primo dado indica le decine e il secondo le unità

Gli Eroi possono avere più Ferite Uguali cumulate, gli effetti si sommano, nessuna

caratteristica può scendere al di sotto di 1 comunque.

Le ferite non contano comunque per il limite massimo raggiungibile nelle caratteristiche, quindi se hai raggiunto il limite e hai una ferita che fa scendere la caratteristica, non

puoi prendere un incremento di caratteristica per farla risalire.
Gli Eroi **non** possono ottenere "Morto" come risultato nelle prime due battaglie della campagna, considera questo risultato come "Ferite Multiple"
Ricordati che le cavalcature tirano separatamente per le ferite multiple e usano lo schema dei Serivitori (quindi o muoiono o sopravvivono)

(11-14) Morto

L'Eroi e tutto il suo equipaggiamento, armi e armature, vengono persi, tranne la cavalcatura.

(15) Catturato

Il Guerriero catturato può:

- Essere scambiato per denaro o per un altro Guerriero Catturato precedentemente dalla sua Banda di Appartenenza
- Venduto ai Mercanti di Schiavi per D6x5co
- I Non Morti possono trasformare il prigioniero in un nuovo zombi

Se viene ucciso o venduto, la banda rivale ottiene tutto l'equipaggiamento dell'Eroe tranne la cavalcatura, che resta alla banda originaria, altrimenti l'equipaggiamento resta all'Eroe. La Banda che cattura l'eroe è scelta a caso tra quelle che partecipano alla battaglia in cui viene catturato

(16-22) Ferite Multiple

Tira altre 4 volte su questa tabella, ritirando tutti i risultati di "Morto", "Catturato", "Venduto alla Fossa" e "Ferite Multiple".

(23) Ferita al Petto

-1 Resistenza Permanente

(24) Ferita al Braccio

-1 Forza Permanente

(25) Ferita alla Gamba

-1 Movimento permanente

(26) Ferita alla Mano

-1 AC permanente

(31) Ferita all'Occhio

-1 AB permanente

(32-33) Malinconia

-1 Iniziativa permanente

(34-35) Isteria

-1 Disciplina permanente

(36-41) Borseggiato

L'Eroe perde tutte le armi, armature e equipaggiamento, tranne la cavalcatura.

(42-43) Gamba Fratturata

Salta la prossima battaglia, più risultati di questo tipo sono cumulativi, Guerrieri che mancano alla battaglia influiscono comunque al Valore della Banda.

(44) Venduto alla Fossa

L'Eroe deve combattere un combattimento nella fossa con Flagello e Daga. L'iniziativa determina chi carica, Non puoi usare cavalcature nei combattimenti nella fossa

- Se il Guerriero vince ottieni 25co e +1 exp
- Se il Guerriero perde considera il risultato come "Borseggiato" inoltre tira D66 ancora per le ferite post battaglia e ritira i risultati di "Venduto alla Fossa"

(45-64) Guarigione Completa

Il Guerriero non subisce alcuna ferita post battaglia per questa volta.

(65) Acerrimo Nemico

Il Guerriero ottiene **Odio** verso tutta la Banda del nemico, esclusi gli Avventurieri (se più bande, scegli a caso tra quelle che hanno partecipato all'ultima battaglia)

(66) Ancora Vivo!

Il Guerriero ottiene +1 Esperienza aggiuntivo

Esplorazione e Esperienza

Malapietra Recuperata

Risultato D6	Malapietra
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Vendere la Malapietra

Numero di Guerrieri nella Banda

	1-3	4-5	7-9	10-12	13+
1	45	40	35	30	30
2	60	55	50	45	40
3	75	70	65	60	55
4	90	85	75	70	65
5	105	95	85	80	75
6	120	105	95	90	85
7	135	115	105	100	95
8	150	125	115	110	105

Esperienza degli Sfavoriti

Differenza di Valore	Bonus Esperienza
0-50	-
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300+	+4

Assegna il bonus di esperienza prima della battaglia

Invece di ottenere un punto bonus di esperienza puoi decidere di avere l'aiuto gratuito di un Avventuriero a tua scelta per la battaglia successiva, dopo la battaglia puoi scegliere se licenziarlo o pagarne il mantenimento, puoi scegliere un avventuriero per ogni punto di esperienza che potresti ottenere in questo modo, non puoi mai avere due avventurieri uguali.

Tabella Avanzamenti

Eroi

2D6	Risultato
2-4	Abilità
5	+1 Fo o R
6-7	+1 AC o AB
8	+1 I o D
9	+1 A o Fe
10-12	Abilità

Servitori

2D6	Risultato
2-4	+1 I
5	+1 Fo
6-7-8	+1 AC o AB
9	+1 D
10-12	Talento!

I Servitori avanzano al raggiungimento di **2, 4, 6 e 7** di esperienza.

Gli Eroi Avanzano al raggiungimento di **2, 4, 6, 8, 11, 14, 17, 20, 24, 28, 32, 36, 41, 46, 51, 57, 63, 69, 76, 83 e 90** di esperienza.

Caratteristiche Massime

Ritira gli avanzamenti che porterebbero il Guerriero sopra queste caratteristiche massime.

Tipo	M	A C	A B	F o	R F e	I	A	D	
Uomobestia	8	7	7	4	5	3	7	3	8
Nano	6	8	-	4	5	3	5	3	10
Elfo	8	8	7	4	3	3	8	3	10
Ghoul	7	7	-	4	5	3	6	4	7
Goblin	7	7	7	3	3	3	6	3	7
Halfling	7	7	7	3	3	3	7	3	8
Umano	7	7	7	4	4	3	6	3	9
Posseduto	8	7	-	8	5	4	7	4	10
Skaven	8	7	7	4	4	3	7	3	7
Scheletro	7	7	7	4	4	3	5	3	10
Vampiro	8	8	7	4	5	3	7	4	1

Multipli nell'Esplorazione

Quando tiri i D6 per l'esplorazione post battaglia, controlla se ottieni dei risultati di dado uguali, questi sono "multipli" e danno accesso a risultati speciali extra. Se ottieni più multipli scegline solo uno da risolvere

DOPPI

1.1 Pozzo

Uno dei tuoi Eroi fa una prova di Resistenza, se ha successo ottiene una Malapietra extra, altrimenti salterà la prossima battaglia

2-2 Negozio Abbandonato

Tira un d6 (1-4) ottieni della Birra Nanica, (5-6) ottieni del Veleno Oscuro

3-3 Cadavere

Tira un d6

D6	Trovi
1-2	D6 Corone
3	Mazza
4	Ascia
5	Spada
6	Armatura Leggera

4-4 Carro Ribaltato

Tira un d6

D6	Trovi
1-2	Mappa di Mordheim
3-4	2d6 Corone
5-6	Spada Ingioiellata

La Spada Ingioiellata è normale, ma può essere venduta a prezzo pieno invece che a metà prezzo.

5-5 Ubriacone

- Se sei una Banda Skaven lo puoi catturare e vendere per 2d6 corone
- Se sei una Banda di Posseduti puoi sacrificarlo, il tuo comandante ottiene +1 Esperienza.
- Se sei una Banda di non Morti lo puoi trasformare in uno zombi a gratis
- Tutte le altre bande possono ottenere informazioni, la prossima volta che tiri per esplorare tira un dado in più e considera solo i risultati migliori (in base a quanti eroi dovrebbero tirare normalmente)

6-6 Tempio

Trovi una Pergamena del Potere

TRIPLI

1-1-1 Taverna Abbandonata

Il Comandante della tua banda deve effettuare un test di Disciplina. Se lo superi ottieni 4 Bottiglie di Vino Elfico, se non lo superi ottieni solo una Bottiglia di Vino Elfico, i tuoi uomini si sono bevuti il resto! I Non Morti ottengono comunque 2 Bottiglie anche se falliscono il test.

2-2-2 Prigionieri

- Se sei una Banda Skaven li puoi catturare e vendere per 4d6 corone
- Se sei una Banda di Posseduti puoi sacrificarli, il tuo comandante ottiene +1 Esperienza e ricevi d6 corone
- Se sei una Banda di non Morti li puoi trasformare in due zombi gratuitamente.
- Tutte le altre bande li liberano, ottenendo 2d6 corone e un Servitore tra quelli disponibili per la loro lista fino a un valore di 30 co, senza alcun equipaggiamento, nemmeno Eredità.

3-3-3 Fucina

Tira un d6

D6	Trovi
----	-------

1	Spada
2	Arma a due Mani
3	Flagello
4	D3 Alabarde
5	Lancia Pesante
6	Metallo

Puoi vendere il Metallo per 2d6 Corone

4-4-4 Fabbricante di Frece

Tira un d6

D6	Trovi
1-3	Arco Lungo
4-5	Balestra
6	Arco Elfico

5-5-5 Molo di Pesca Abbandonato

Trovi una Rete e una Corda con Uncino.

6-6-6 Restituire un Favore

Ottieni gratuitamente i Servizi di un Avventuriero a tua scelta per la Prossima battaglia, poi puoi decidere di continuare a pagarlo o lasciarlo andare. Se hai già tutti gli avventurieri assoldati ottieni 2d6 corone invece.

QUATTRO UGUALI

1-1-1-1 Armaiolo

Tira un d6

D6	Trovi
1-3	Pistola da Duello
4-5	Archibugio
6	Moschetto Hochland

2-2-2-2 Cappella

- Se sei una Banda di Posseduti puoi dissacrarla, il tuo comandante ottiene +1 Esperienza e ricevi 2d6 corone
- Se sei una Banda di Cacciatori di Streghe puoi sigillarla ottenendo un Libro Sacro
- Tutte le altre bande la saccheggiano, ottenendo 3d6

corone e una Reliquia Religiosa.

3-3-3-3 Cimitero

- Se sei una Banda di Non Morti puoi rianimare i cadaveri ottenendo un Ghoul e 2 Zombi gratuitamente, i Cacciatori di Streghe odieranno tutti i membri della tua banda la prossima volta che combatti, segnalo
- Se sei una Banda di Cacciatori di Streghe puoi sigillarlo ottenendo. Il tuo comandante ottiene +3 Esperienza.
- Tutte le altre bande lo saccheggiano, ottenendo 2d6 corone e un' Armatura Leggera. i Cacciatori di Streghe odieranno tutti i membri della tua banda la prossima volta che combatti, segnalo

4-4-4-4 Armiere Abbandonato

Tira un d6

D6	Trovi
1-3	Armatura Leggera
4-5	Armatura Pesante
6	Armatura di Gromril

5-5-5-5 Residenza Privata

Trovi 3d6 corone e due Birre Naniche

6-6-6-6 Casa di Guardia

Il Comandante deve fare un test di disciplina. Se lo passi ottieni automaticamente un Alabarda e un Mastino da Guerra come servitore gratuito. Se non lo passi, scegli un Eroe. Questo Eroe affronta il Mastino da Guerra, chi ha iniziativa più alta si considera Caricare. Se vince ottiene +1 Esperienza e un Alabarda, se perde tira sulle ferite post battaglia degli Eroe.

Le Bande di Mercenari passano automaticamente il test di Disciplina.

CINQUE UGUALI

1-1-1-1-1 Residenza dell'Usuraio

Se hai una banda di Mercenari ottieni D3x20 Corone + 4d6 corone, altrimenti ottieni solo D3x20 corone.

2-2-2-2-2 Laboratorio dell'Alchimista

Trovi un bottino del valore di 3d6 corone, inoltre scegli uno dei tuoi eroi. Questi studia un libro rinvenuto nel Laboratorio che gli consente di imparare le abilità Accademiche quando otterrà un avanzamento, permanentemente.

3-3-3-3-3 Gioielliere Abbandonato

Tira un d6

D	Trovi
6	
1-2	Quarzite del valore di 1d6x5 corone
3-4	Ametista del valore di 20 corone
5	Collana del Valore di 50 corone
6	Rubino del valore di D6x15 corone

Puoi non vendere i gioielli, se lo fai, uno dei tuoi Eroi ottiene +1 ai test per trovare oggetti rari, i mercanti si fionderanno da un Eroe che sfoggia così tanti preziosi. Non puoi più venderle dopo.

4-4-4-4-4 Sarto

Tira un d6, se ottieni 1-5 trovi dei Guanti Cathayani, se ottieni 6 trovi un Mantello Elfico.

5-5-5-5-5 Biblioteca

Trovi una Mappa di Mordheim, un Libro dei Cacciatori di Streghe e una Pergamena del Potere.

6-6-6-6-6 Fosse dei Combattimenti

Se vuoi puoi scegliere un Eroe, quell'eroe affronta un Combattente della Fossa (avventuriero) armato di Flagello e Daga, chi ha più iniziativa

carica. Non puoi usare la cavalcatura nei combattimenti nella fossa.

Se l'Eroe vince ottiene +1

Esperienza, 25 corone e un Manuale dei Combattenti della Fossa. Se perdi l'Eroe viene borseggiato di tutte le armi, armature e Equipaggiamento che ha e tira sulla tabella delle ferite post battaglia

SEI UGUALI

1-1-1-1-1-1 Biblioteca

Puoi scegliere di inviare uno dei tuoi Eroi nel cratere, tira un d6.

Se esce 1 il tuo Eroe verrà divorato dai mostri nel cratere, eliminalo, se esce di più torna indietro con d6+1 Malapietra.

2-2-2-2-2-2 Tesoro Nascosto

Trovi un grosso tesoro, per ogni oggetto nell'elenco, tranne le corone, tira un d6, se superi il risultato necessario lo trovi.

Tesoro	Necessita di
D30x20co	Automatico
Reliquia Sacra	5+
Armatura Pesante	5+
1d3 x 10 co extra	4+
Mantello Elfico	5+
Libro di Magia	5+
3 Bottiglie di Vino Elfico	4+

3-3-3-3-3-3 Negozio di Antiquariato

Trovi una Malapietra, un Telescopio, una Reliquia Religiosa e dei Guanti Cathayani

4-4-4-4-4-4 Banda Depredata

Trovi una i cadaveri dei membri di una Banda sconfitta.

Per ogni oggetto nell'elenco, tranne le corone e le spade, tira un d6, se superi il risultato necessario lo trovi.

Tesoro	Necessita di
D30x20co	Automatico
1d3 Armature Leg	5+
Armatura	5+

Pesante	
1d3 Spade	Automatico
Mappa di Mordheim	5+
1d3 Alabarde	5+
1d3 Scudi	4+
1d3 Archi	5+

5-5-5-5-5 Caserma

Trovi 2 Alabarde, 2 Archibugi e 2 Armature Leggere, inoltre, le bande mercenarie, possono rinforzare i gruppi di servitori con esperienza superiore allo 0 senza limiti per questa fase di post battaglia (non devono tirare il d6, basta che paghino per il modello il costo in corone).

6-6-6-6-6 Fortezza degli Schiavisti

Trovi 5 Catene e 5 Corde con Uncino.

6							
----------	--	--	--	--	--	--	--

- -1 all'AC per combattere con due armi
- -1 all'AC se il bersaglio ha l'abilità "Passo Laterale"
- -2 all'AC se si fallisce il test di Paura

Tabella per Colpire a Distanza

A	1	2	3	4	5	6	7
B							
D	6	5	4	3	2	2	1
6							

- -1 all'AB se il bersaglio ha copertura
- -1 all'AB per muovere e tirare
- -1 all'AB se si tira due volte grazie a Tiro Rapido
- -1 all'AB se il bersaglio ha l'abilità "Schivare"

Guerrieri con Status A Terra

- I Colpi in CaC contro di loro colpiscono automaticamente
- Effettua i Tiri Armatura Normalmente
- Tornerà in piedi nella fase di recupero del suo controllore
- Nel turno in cui torna in piedi può effettuare solo Mezzo Movimento
- Nel turno in cui torna in piedi non può caricare
- Se tornano in piedi in CaC attaccherà sempre per ultimo nella successiva fase di combattimento, senza considerare l'iniziativa o l'arma

Guerrieri con Status Stordito

- I Colpi in CaC contro di loro colpiscono automaticamente
- Gli attacchi a segno feriscono automaticamente
- Non sono concessi Tiri Armatura
- Passa allo status A Terra nella fase di recupero del suo controllore

Combattimento

Tabella per Colpire in CaC

A	1	2	3	4	5	6	7	8
C								
D	6	5	4	3	2	2	1	1

Note di Gioco

Tabella Tiri per Ferire

S/T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	&	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	&	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	&	&	3	4	5	6	6	-	-	-
5	&	&	2	3	4	5	6	6	-	-
6	&	&	&	2	3	4	5	6	6	-
7	&	&	&	2	2	3	4	5	6	6
8	&	&	&	&	2	2	3	4	5	6
9	&	&	&	&	2	2	2	3	4	5
10	&	&	&	&	&	2	2	2	3	4

Massacro

Quando nella tabella è indicato &, vuol dire che quel valore di forza ferisce automaticamente il bersaglio con tale resistenza, in questi casi aggiungi +1 al tiro seguente per gli Infortuni, questo bonus è cumulabile con altri.

Tabella Tiri Armatura

Equipaggiamento	Tiro Armatura
Scudo	6+
Scudo + Agile	5+
Armatura Leg + Scudo	5+
Arm Leg + Scudo + Agile	4+
Arm Pesante + Scudo	4+
Arm Pes + Scudo + Agile	3+

Non puoi avere TA migliori di 3+

Agile

I Guerrieri che combattono in Corpo a Corpo con Scudo e Mazza, Ascia o Spada, ottengono la Regola speciale Agile, guarda la parte dell'equipaggiamento per i dettagli.

Spade e Artigli in Corpo a Corpo

Il Bonus all'iniziativa di queste armi è assegnato solo agli attacchi portati con queste armi. Se hai armi diverse risolvi gli attacchi con valori di iniziativa diversi.

Lancia Pesante in Corpo a Corpo

Quando sei a Cavallo e Carichi con una Lancia Pesante, risolvi tutti gli attacchi con +3 alla forza. Alla fine delle fasi di combattimento devi per forza cambiare arma però.

Tirare verso il basso/alto

Se tiri verso il **basso** basta che misuri la distanza orizzontale tra te e il bersaglio per calcolare la gittata. Se tiri verso **l'alto** devi misurare la distanza diagonale. Incantesimi e Preghiere sono sempre misurati diagonalmente per la gittata.

Tirare fuori da una finestra

Quando tiri al di fuori di una finestra e il Guerriero che tira si trova ad 1'' o meno dalla stessa, calcola la linea di vista dal bordo esterno della finestra, anche se il tiratore si trova all'interno dell'edificio.

Sagoma Lanciagranate

Il Lanciagranate usa la Sagoma a Goccia standard, può inoltre essere sparato anche verso l'alto o verso il basso, l'altezza della sagoma è di 1''. Colpisce ogni modello coperto anche solo parzialmente dalla sagoma. Scegliere il bersaglio e tirare con il Lanciagranate segue le normali regole per il tiro, ma puoi volontariamente decidere di colpire modelli alleati con la sua sagoma, ma non puoi direttamente scegliere come bersaglio un tuo alleato se ci sono nemici che hanno la priorità in base alle regole di tiro. Colpisce automaticamente, non richiede di tirare per colpire.

Mazze, Asce, Spade e Altre armi

Ascia di Gromril, Spada di Ithilmar e Lama del Pianto si considerano Asce e Spade ai fini della regola "Agile" Arco Lungo, Corto, Elfico si considerano tutti Archi al fine delle abilità di Tiro
Pistola da Duello e Pistola a Warpietra sono comunque pistole ai fini delle abilità di Tiro.

Ferite Critiche

Se tiri un 6 naturale quando tiri per ferire, hai inflitto una ferita critica, ferite critiche infliggono **due ferite** al bersaglio

4. Il Bersaglio effettua i normali Tiri Armatura, ma tira separatamente per ogni ferita.
5. Se è **NECESSARIO** che l'attaccante ottenga un 6 naturale per ferire il bersaglio, egli **NON** può effettuare un critico nei suoi confronti.
6. Se il Bersaglio ha meno ferite rimanenti di quelle subite tira un D6 per ogni ferita in eccesso e tieni il risultato più alto, questo è considerato un infortunio.

Massacro

Se un Guerriero è ferito da un attacco che normalmente lo ferirebbe automaticamente (la forza di chi attacca è il doppio o più della resistenza del bersaglio), tutti i tiri per infortuni che scaturiscono da questa ferita hanno un bonus di +1

4. Le ferite Automatiche **non provocano mai critici**.
5. In ogni caso puoi decidere di non ferire automaticamente ma di ferire al 2+ ottenendo la possibilità di fare critico e mantenendo anche il bonus di +1 ai tiri per gli infortuni.
6. Se fai Critico in questo caso il bonus di +1 agli infortuni si applica a tutti i tiri fatti.

Agile

Se un personaggio equipaggia uno Scudo e una Spada, Ascia, Mazza (o anche Daga o Lancia Pesante, ma solo in CaC in ogni caso per queste

due ultime, per l'ultima solo se è a cavallo naturalmente), egli ottiene un Tiro Armatura di 5+ invece che di 6+. Questo bonus vale anche se si usano Spada di Ithilmar o Ascia di Gromril, vale sempre contro attacchi in mischia e magie/preghiere, inoltre se chi ha questo bonus **non** ha anche un'arma da tiro, vale anche per gli attacchi subiti a distanza.

Catturare un Nemico Immortale

Se catturi un Guerriero nemico con la Regola "Immortale", hai delle limitazioni.

- Puoi trattenerlo solo per una battaglia, dopo la quale lo devi rispedire al mittente (se vuoi senza equipaggiamento, tranne la cavalcatura)
- Non puoi venderlo né trasformarlo in zombi, ma uno dei tuoi eroi può "ucciderlo", questi guadagna +1 esperienza e l'eroe "immortale" ottiene automaticamente un risultato di "ferite multiple" sulla tabella delle ferite post-battaglia, risolvi subito.
- I Giocatori possono comunque accordare un riscatto per liberarlo.