



Dal 2017

# MORDHEIM

Edizione 2024

## ESPANSIONI LIT 2024

### ❖ EQUIPAGGIAMENTI E MERCATO - PAGINA 2

- Armi da Mischia - Pagina 6
- Armi da Tiro - Pagina 16
- Armi da Fuoco - Pagina 19
- Armature - Pagina 23
- Oggetti Vari - Pagina 26

### ❖ OGGETTI SPECIALI - PAGINA 45

### ❖ NUOVE DRAMATIS PERSONAE - PAGINA 47

### ❖ TABELLA DI ARRUOLAMENTO - PAGINA 51

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: [info@ludusintabula.org](mailto:info@ludusintabula.org) tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: [www.ludusintabula.org](http://www.ludusintabula.org)



## EQUIPAGGIAMENTI E MERCATO LIT

<b>Armi da Mischia – pagina 6</b>	<b>Costo</b>	<b>Rarità</b>
<a href="#">Acchiappa-Uomini (Man-Catcher)</a> – solo Nani del Caos	25	10
<a href="#">Alabarda (Halberd)</a>	10	-
<a href="#">Arma a Due Mani (Double-Handed Weapon)</a>	15	-
<a href="#">Arma di Gromril (Gromril Weapon)</a>	4x	11
<a href="#">Arma di Ithilmar (Ithilmar Weapon)</a>	3x	9
<a href="#">Artigli da Combattimento (Fighting Claws)</a> - solo Skaven	35	7
<a href="#">Ascia (Axe)</a>	5	-
<a href="#">Ascia a Due Mani (Great Axe)</a> – solo Predoni del Caos	25	8
<a href="#">Ascia Nanica (Dwarf Axe)</a> - solo Nani	15	-
<a href="#">Braciere di Ferro (Brazier Iron)</a> - solo Cacciatori di Streghe	35	7
<a href="#">Clava degli Ogri (Ogre Club)</a> – solo Ogri Mangiauomini	10	-
<a href="#">Falce (Schythe)</a> – solo Prete di Morr	ND	ND
<a href="#">Flagello (Flail)</a>	15	-
<a href="#">Frusta (Whip)</a>	15	-
<a href="#">Frusta d'Acciaio (Steel Whip)</a> - solo Sorelle Sigmarite e Nani del Caos	10	-
<a href="#">Frusta Spinata (Barbed Whip)</a> – solo Predoni del Caos	10	-
<a href="#">Gatto a Nove Code (Cat o' Nine Tails)</a> – solo Pirati	3	-
<a href="#">Guanto di Ferro (Spiked Gauntlet)</a>	15	-
<a href="#">Lame del Pianto (Weeping Blades)</a> - solo Skaven	50	9
<a href="#">Lancia (Spear)</a>	10	-
<a href="#">Lancia da Cavaliere (Lance)</a>	40	8
<a href="#">Manosinistra (Main Gauche)</a> – solo Banditi dell'Hochland	7	7
<a href="#">Martello/Mazza o simili Armi da Botta (Club/Mace/Hammer etc.)</a>	3	-
<a href="#">Martello da Cavaliere (Horseman's Hammer)</a>	12	10
<a href="#">Martello da Guerra Sigmarita (Sigmar Hammer)</a> - solo Sorelle Sigmarite	15	-
<a href="#">Mazzafrusto (Morning Star)</a>	15	-
<a href="#">Mezzomarinaio (Boat Hook)</a> – solo Pirati	8	-
<a href="#">Palla a Catena (Ball and Chain)</a> - solo Goblin	15	-
<a href="#">Picca (Pike)</a> – solo Carovana dei Mercanti	10	8
<a href="#">Picca Tileana (Pike)</a>	12	7
<a href="#">Piede di Porco (Pry Bar)</a> – solo Ladri di Tombe	10	-
<a href="#">Pugnale (Dagger)</a>	2	-
<a href="#">Pugni (Fists)</a>	-	-
<a href="#">Pugno di Ferro (Iron Fist)</a> – solo Ogri Mangiauomini	15	-
<a href="#">Spada (Sword)</a>	10	-
<a href="#">Spadone del Cathay (Cathayan Longsword)</a> – solo Ogri Mangiauomini	75+2D6	12

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<a href="#">Spezzalama (Sword Breaker)</a>	30	8
<a href="#">Stiletto (Stiletto Blade)</a>	10+2D6	8
<a href="#">Stimolasquig (Squig Prodder)</a> - solo Goblin	15	5
<a href="#">Stocco (Rapier)</a> – solo Mercenari	15	5
<a href="#">Tridente (Trident)</a> - solo Gladiatori	15	7

<b>Armi da Tiro – pagina 16</b>	<b>Costo</b>	<b>Rarità</b>
<a href="#">Arco (Bow)</a>	10	-
<a href="#">Arco Corto (Short Bow)</a>	5	-
<a href="#">Arco Elfico (Elven Bow)</a>	35+3D6	12
<a href="#">Arco Lungo (Long Bow)</a>	15	-
<a href="#">Balestra (Crossbow)</a>	25	-
<a href="#">Balestra ad Arpione (Harpoon Crossbow)</a> - solo Ogre Mangiauomini	50	10
<a href="#">Balestra a Ripetizione (Repeater Crossbow)</a>	40	8
<a href="#">Balestrino (Crossbow Pistol)</a>	35	9
<a href="#">Caviglie (Belaying Pins)</a> – solo Pirati	3	-
<a href="#">Cerbottana (Blowpipe)</a> - solo Skaven e Uomini Lucertola	25	7
<a href="#">Giavellotti (Javelins)</a>	10	-
<a href="#">Fionda (Sling)</a>	2	-
<a href="#">Shuriken/Coltelli da lancio (Shuriken/Throwing Knife)</a>	15	5
<a href="#">Tufenk (Tufenk)</a>	15	ND

<b>Armi da Fuoco – pagina 19</b>	<b>Costo</b>	<b>Rarità</b>
<a href="#">Archibugio (Handgun)</a>	35	8
<a href="#">Archibusone (Swivel Gun)</a> – solo Pirati	75	8
<a href="#">Mortaio a Mano (Hand-Held Mortar)</a> – solo Ogrì Mangiauomini	80+2D6	12
<a href="#">Moschetto a Doppia Canna (Double-Barreled Hunting Rifle)</a>	250	12
<a href="#">Moschetto Hochland (Hochland Long Hunting Rifle)</a>	200	11
<a href="#">Pistola/Coppia di Pistole (Pistol/Brace)</a>	15/30	8
<a href="#">Pistola a Doppia Canna/Coppia di Pistole a Doppia Canna (Double-Barreled Pistol/Brace)</a>	30/60	10
<a href="#">Pistola da Duello/Coppia di Pistole da Duello (Dueling Pistol/Brace)</a>	30/60	10
<a href="#">Pistola Skaven/Coppia di Pistole Skaven (Warplock Pistol/Brace)</a> -solo Skaven	35/70	10
<a href="#">Trombone (Blunderbuss)</a>	30	9

<b>Armature – pagina 23</b>	<b>Costo</b>	<b>Rarità</b>
<a href="#">Armatura di Gromril (Gromril Armour)</a>	150	11
<a href="#">Armatura del Caos (Ithilmar Armour)</a> – solo Caos	185	13
<a href="#">Armatura di Ithilmar (Ithilmar Armour)</a>	90	11
<a href="#">Armatura Leggera (Light Armour)</a>	20	-
<a href="#">Armatura Pesante (Heavy Armour)</a>	50	-
<a href="#">Bardatura (Barding)</a> - solo Cavalli da Guerra	30	11

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<a href="#">Brocchiere (Buckler)</a>	5	-
<a href="#">Elmo (Helmet)</a>	10	-
<a href="#">Mantello di Lupo (Wolfcolak)</a> - solo Mercenari di Middenheim	10	ND
<a href="#">Pavese (Pavise)</a>	25	8
<a href="#">Scudo (Shield)</a>	5	-
<a href="#">Tuta Meccanica (Mechanical Suit)</a> – solo Nani del Caos	225	14

<b>Oggetti Vari – pagina 26</b>	<b>Costo</b>	<b>Rarità</b>
<a href="#">Acqua Benedetta (Blessed Water)</a> - non disponibile per Caos e Nonmorti	10+3D6	6 (-)
<a href="#">Aaglio (Garlic)</a> - non disponibile per i Nonmorti	1	-
<a href="#">Amuleto della Luna (Amulet of the Moon)</a>	50	12
<a href="#">Anello Venefico (Venom Ring)</a>	20+2D6	10
<a href="#">Birra di Bugman (Bugman's Ale)</a>	50+3D6	9
<a href="#">Bomba di Fuoco (Fire Bomb)</a>	35+2D6	9
<a href="#">Bussola (Compass)</a> – solo Pirati	45+2D6	9
<a href="#">Cannocchiale (Spyglass)</a> – solo Pirati	20	8
<a href="#">Carro/Diligenza (Wagon/Coach)</a>	100	7
<a href="#">Carrozza Opulenta (Opulent Coach)</a>	250	10
<a href="#">Cavallo (Horse/Riding Horse)</a> - solo Umani	40	8
<a href="#">Cavallo da Guerra (War Horse)</a> - solo Umani	80	10
<a href="#">Collana di Dita (Finger Pendant)</a> - solo Ladri di Tombe	15	-
<a href="#">Collana di Zanne d'Orso (Bear-Claw Necklace)</a> - solo Kisleviti	75+3D6	9
<a href="#">Corda e Rampino (Rope and Hook)</a>	5	-
<a href="#">Corno da Guerra (War Horn)</a>	30+3D6	8
<a href="#">Corsetto in Cuoio Indurito (Toughened Leathers)</a>	5	-
<a href="#">Erbe Guaritrici (Healing Herbs)</a>	20+2D6	8
<a href="#">Famiglio (Familiar)</a>	20+D6	8
<a href="#">Frecce da Caccia (Hunting Arrows)</a>	25+D6	8
<a href="#">Frecce Infuocate (Fire Arrows)</a>	30+D6	9
<a href="#">Funghi Cappello Matto (Mad Hat Mashrooms)</a>	30+3D6	9
<a href="#">Galette (Hardtack Biscuits)</a> – solo Pirati	5	-
<a href="#">Gamba di Legno (Peg Leg)</a> – solo Pirati	6	-
<a href="#">Grimaldello (Lock Picks)</a>	15	8
<a href="#">Icore Nero (Dark Venom)</a> - Non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite	30+2D6	8
<a href="#">Jolly Roger (Jolly Roger)</a> – solo Pirati	40+2D6	9
<a href="#">Lacrime di Shallaya (Tears of Shallaya)</a> - Non disponibile per Caos e Nonmorti	10+2D6	7
<a href="#">Lampada del Genio (Lamp of the Djinn)</a>	50	ND
<a href="#">Lanterna (Lantern)</a>	10	-
<a href="#">Lanterna Ammantata (Hooded Lantern)</a> – solo Ladri di Tombe	15+D6	9

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<a href="#">Libro dei Morti (Book of the Dead)</a> – solo Nonmorti	200+D6x25	12
<a href="#">Loto Nero (Black Lotus)</a> - non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite	10+D6	9 (7)
<a href="#">Macchina del Caos (Engine of Caos)</a> – solo Nani del Caos	195	10
<a href="#">Mantello della Foresta (Forest Cloak)</a> –solo Fuorilegge della Foresta di Shirwood	50	10
<a href="#">Mantello Elfico (Elven Cloak)</a>	100+D6x10	12
<a href="#">Mappa del Tesoro (Treasure Map)</a> – solo Pirati	75+4D6	10
<a href="#">Mappa di Mordheim (Mordheim Map)</a>	20+4D6	9
<a href="#">Martello delle Streghe (Hammer of Witches)</a> - solo Cacciatori di Streghe	100	10
<a href="#">Mastino da Combattimento (Wardog)</a> – non disponibile per gli Skaven	25+2D6	10
<a href="#">Materiali da Evocazione (Summoning Materials)</a> – solo Culto dei Posseduti	30	-
<a href="#">Pappagallo (Parrot)</a> – solo Pirati	15	8
<a href="#">Pendolo di Malapietra (Wyrdstone Pendulum)</a>	25+3D6	9
<a href="#">Pergamena della Dispersione (Dispel Scroll)</a>	25+2D6	10
<a href="#">Polvere Accecante (Flash Powder)</a>	25+2D6	8
<a href="#">Polvere da Sparo Avanzata (Superior Blackpowder)</a>	30	11
<a href="#">Polvere Rossa (Crimson Shade)</a> - non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite	35+D6	8
<a href="#">Portafortuna (Lucky Charm)</a>	10	6
<a href="#">Radice di Mandragora (Mandrake Root)</a> - non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite	25+2D6	8
<a href="#">Reliquia Sacra/Empia (Holy/Unholy Relic)</a>	15+3D6	8 (6)
<a href="#">Rete (Net)</a>	5	-
<a href="#">Ricettario Halfling (Halfling Cookbook)</a> - non disponibile per Nonmorti, Caos e Skaven	30+3D6	7
<a href="#">Rivista del Chirurgo (Surgeons Journal)</a> – solo Ladri di Tombe	80+4D6	11
<a href="#">Stendardo (Banner)</a>	10	5
<a href="#">Stivali Elfici (Elven Boots)</a>	75+D6x10	12
<a href="#">Tarocchi (Tarot Cards)</a> - non disponibili per Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite	50	7
<a href="#">Tappeto Magico (Magic Carpet)</a>	50	ND
<a href="#">Telescopio (Telescope)</a>	75+3D6	10
<a href="#">Tomo della Magia (Tome of Magic)</a> – non disponibile per Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite	200+D6x25	12
<a href="#">Tomo Sacro (Holy Tome)</a> - solo Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite	100+D6x10	8
<a href="#">Torcia (Torch)</a>	2	-
<a href="#">Triboli (Caltrops)</a>	15+2D6	6
<a href="#">Uncino (Hook Hand)</a> – solo Pirati	3	-
<a href="#">Vesti di Seta del Cathay (Cathayan Silk Clothes)</a>	50+2D6	9
<a href="#">Vodka (Vodka)</a> – solo Kisleviti	35+2D6	8
<a href="#">Zampa di Coniglio (Rabbit's Foot)</a>	10	5
<a href="#">Zampa di Scimmia (Monkey's Paw)</a>	50	ND

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



## Armi da Mischia

Acchiappa-Uomini (Man-Catcher) – solo Nani del Caos	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Fra i Carcerieri di Zharr-Naggrund sono molto popolari delle armi ad asta con all'estremità due bracci semicircolari. Questi strumenti non letali, sostenuti dalla forza di una molla, possono sottomettere anche il prigioniero più irrequieto.</i>	25	-	CaC	10
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</li> <li>● <b>Cattura:</b> Un modello messo <i>Fuori Combattimento</i> da un'Acchiappa-Uomini diventa catturato. Al termine della partita non tirare per lui sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i>, dal momento che la preda viene rinchiusa nella Macchina del Caos. Se la banda non include una Macchina del Caos, tira normalmente sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i>. Modelli grandi, come Ogri, Troll e Minotauri, o animali di ogni genere, non possono essere catturati in questa maniera.</li> </ul>				

Alabarda (Halberd)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>L'Alabarda è composta da una pesante lama montata in cima ad una lunga asta e usa la sua punta come una lancia e la sua lama come un'ascia. Di conseguenza è molto versatile.</i>	10	+1	CaC	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</li> </ul>				

Arma a Due Mani (Double-Handed Weapon)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Armi dalla forza tremenda, ma la loro pesantezza le rende difficili e lente da usare.</i>	15	+2	CaC	-
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</li> <li>● <b>Colpisce per Ultima:</b> Un'Arma a Due Mani è talmente lenta che un modello che la impugna attaccherà sempre per ultimo, a prescindere da chi ha caricato.</li> </ul>				

Arma di Gromril (Gromril Weapon)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Solo un Nano Forgiarune conosce il segreto per forgiare armi di gromril, un raro metallo meteoritico. Queste armi restano sempre affilatissime e sono molto efficaci nel superare le protezioni nemiche.</i>	4x	-	CaC	11
I colpi inflitti da un'Arma di Gromril hanno un modificatore di -1 al Tiro Armatura del nemico in aggiunta a tutte le altre regole che possiedono. Puoi scegliere che tipo di Arma di Gromril sia fra quelle disponibili per il modello (lista equipaggiamenti e abilità).				

Arma di Ithilmar (Ithilmar Weapon)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Forgiate di un metallo leggero ma resistentissimo, queste armi sono un prodotto della maestria degli Elfi di Ulthuan e raramente si trovano nel Vecchio Mondo, spoglie di qualche saccheggio dei Norsmanni o ultime tracce delle antiche colonie elfiche.</i>	3x	-	CaC	9
Gli attacchi di Un'Arma di Ithilmar aggiungono un +1 all'Iniziativa di chi li effettua. Puoi scegliere che tipo di Arma d'Ithilmar sia fra quelle disponibili per il modello (lista equipaggiamenti e abilità).				

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



Artigli da Combattimento (Fighting Claws) - solo Skaven	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>L'arte marziale praticata dal Clan Eshin usa svariate armi e la più famosa è la coppia di Artigli da Combattimento: affilatissime lame di metallo assicurate alle zampe dei guerrieri Skaven.</i>	35	-	CaC	7
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Coppia:</b> Gli Artigli da Combattimento sono tradizionalmente usati in coppia. Un modello equipaggiato con queste armi ottiene un attacco addizionale.</li><li>● <b>Scalata:</b> Uno Skaven equipaggiato con gli Artigli di Combattimento può aggiungere un +1 alla sua Iniziativa quando deve eseguire un Test di Scalata.</li><li>● <b>Parata:</b> Un modello equipaggiato con questa arma può parare e ripetere un tentativo di parata fallito come un modello equipaggiato di Spada e Brocchiere (v. Manuale di Mordheim p. 36-37).</li><li>● <b>Ingombranti:</b> Gli Artigli da Combattimento sono ingombranti e di conseguenza un modello che li utilizza non può usare altre armi durante l'intera battaglia.</li></ul>				

Ascia (Axe)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>La lama di un'ascia può facilmente penetrare attraverso un'armatura, sebbene debba essere maneggiata con la giusta forza. Di tutti i guerrieri del Vecchio Mondo i Nani sono i più esperti nel forgiare e maneggiare questo tipo di armi e le loro produzioni sono di valore inestimabile per un combattente che si trova ad affrontare i pericoli di Mordheim.</i>	5	-	CaC	-
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Lama Affilata:</b> I colpi inflitti con un'Ascia hanno un ulteriore modificatore di -1 al Tiro Armatura del modello che li subisce, in aggiunta agli altri modificatori (come quelli dovuti alla forza del modello attaccante).</li></ul>				

Ascia a Due Mani (Great Axe) – solo Predoni del Caos	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Pesante quanto rinforzato in ferro, permette a chi ne padroneggia l'uso non solo di portare letali colpi a sorpresa, ma anche di riuscire a parare i colpi delle armi con un'efficacia simile a scudi e brocchieri.</i>	25	+2	CaC	8
Disponibile solo per gli Eroi con la regola speciale <i>Prescelti del Caos (Chosen of Caos)</i> .				
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</li><li>● <b>Colpisce per Ultima:</b> Un'Ascia a Due Mani è talmente lenta che un modello che la impugna attaccherà sempre per ultimo, a prescindere da chi ha caricato.</li><li>● <b>Lama Affilata:</b> I colpi inflitti con un'Ascia a Due Mani hanno un ulteriore modificatore di -1 al Tiro Armatura del modello che li subisce, in aggiunta agli altri modificatori (come quelli dovuti alla forza del modello attaccante).</li></ul>				

Ascia Nanica (Dwarf Axe) - solo Nani	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Migliori delle semplici asce, queste armi possono essere brandite molto efficacemente dai Nani.</i>	15	-	CaC	8
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Lama Affilata:</b> I colpi inflitti con un'Ascia Nanica hanno un ulteriore modificatore di -1 al Tiro Armatura del modello che li subisce, in aggiunta agli altri modificatori (come quelli dovuti alla forza del modello attaccante).</li><li>● <b>Parata:</b> Un Nano armato con un'Ascia Nanica può parare come se utilizzasse una Spada (v. Spada). Se equipaggiato con una coppia di asce naniche può ripetere il tiro parata in caso di fallimento.</li></ul>				



<b>Braciere di Ferro (Brazier Iron) - solo Cacciatori di Streghe</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Il Braciere di Ferro è un'arma tipica dei Cacciatori di Streghe e consiste in un lungo bastone con un'estremità occupata da una grossa gabbia di ferro riempita di braci ardenti.</i>	35	+1	CaC	7
<p>●<b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</p> <p>●<b>Fuoco:</b> Quando colpisci col Braciere di Ferro tira un D6: con un risultato di 5+ la vittima prende fuoco. Se essa sopravvive all'attacco dovrà ottenere un 4+ nella sua fase di Recupero oppure subire un colpo a Fo 4 e non sarà in grado di fare altro a parte il suo movimento normale. Questo effetto si applica finché non si ottiene il risultato di 4+. Altri modelli della banda in grado di prendere esperienza possono aiutare il malcapitato raggiungendolo a contatto di basetta e ottenendo un risultato di 4+ nella fase di Recupero (il modello in aiuto non deve essere ingaggiato). Qualsiasi modello che ha la regola speciale <i>Rigenerazione</i> (come i Troll) non sarà in grado di rigenerare le ferite causate dal Braciere di Ferro durante il combattimento.</p>				

<b>Clava degli Ogri (Ogre Club) – solo Ogri Mangiauomini</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Le Clave degli Ogri sono crudelmente arricchite con spuntoni di ferro, chiodi, borchie e pietre e il livello di "cura" e le dimensioni dell'arma sono indicative dello status del suo possessore.</i>	10	-	CaC	-
<p>●<b>Stordimento:</b> Le Clave degli Ogri sono molto efficaci nello stordire gli avversari. Quando un modello viene ferito da una Clava degli Ogri, rimarrà <i>Stordito</i> con un risultato di 2-4, invece di 3-4.</p> <p>●<b>Attacco Distruttivo:</b> Le Clave degli Ogri possono essere utilizzate per portare colpi estremamente distruttivi. Questa regola si applica solo se il modello sta utilizzando l'arma con due mani (decidi all'inizio del primo turno di ogni corpo a corpo). Gli attacchi inflitti dalla Clava infliggono un aggiuntivo modificatore di -1 al Tiro Armatura di chi subisce il colpo, in aggiunta agli altri modificatori (come quelli dovuti alla forza del modello attaccante). Inoltre, ai fini di determinare se l'attacco può essere parato dal modello nemico, questi attacchi sono considerati portati con la forza maggiore di 1. Ad esempio, un modello con Fo 3 non può parare il colpo di Clava portato da un modello con Fo 5.</p>				

<b>Falce (Schyte) – solo Prete di Morr</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Le falci sono normalmente strumenti utilizzati nei campi dai contadini. È raro vederle impugnate come armi da guerra. Tuttavia, la falce porta con sé anche l'immagine della morte. È il simbolo del Mietitore, la rappresentazione della carestia, della fame e della malattia attraverso la mancanza di cibo raccolto. I sacerdoti di Morr, quando necessario, possono portare una falce come arma. In questo caso lo strumento è di fabbricazione più pesante e progettata per mietere guerrieri piuttosto che grano.</i>	-	+1	CaC	-
<p>Questa è un'arma esclusiva di un Avventuriero e non può essere acquistata al mercato.</p> <p>●<b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</p>				

<b>Flagello (Flail)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Arma a due mani difficile da usare e che perde rapidamente efficacia, nonostante abbia una forza distruttiva.</i>	15	+2	CaC	-
<p>●<b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</p> <p>●<b>Pesante:</b> Adoperare un Flagello è estremamente stancante; di conseguenza un modello che impugna questa arma otterrà il bonus di +2 alla Forza solo nel primo turno di ogni combattimento che affronta.</p>				



<b>Frusta (Whip)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Una tipica arma della sorellanza, questa frusta d'acciaio rinforzata con spuntoni e palle di metallo si rivela un oggetto temibile e versatile sul campo di battaglia.</i>	15	-1	CaC	-
<p>●<b>Non Può Essere Parata:</b> La Frusta è un'arma molto flessibile. Gli attacchi portati con la Frusta non possono essere annullati dalla regola speciale Parata.</p> <p>●<b>Schioccata:</b> Quando il possessore carica ottiene un bonus di +1 Attacco per quel turno. Questo bonus viene aggiunto dopo ogni altro eventuale modificatore. Quando il possessore viene caricato ottiene un bonus di +1 Attacco per quel turno ma solo contro chi lo sta caricando. Se caricato da più di un avversario nello stesso turno ottiene solo 1 attacco bonus e deve scegliere contro chi effettuarlo. Questi attacchi bonus colpiranno prima di ogni altro, a prescindere da altre regole e dall'Iniziativa. Se equipaggiato con un'arma bianca aggiuntiva, solo l'attacco bonus per la Schioccata colpirà per primo e nel caso in cui il possessore abbia due armi con questa regola, si ottiene comunque solo 1 attacco bonus.</p> <p>●<b>Poco Efficace:</b> La Frusta non è affatto efficace nel penetrare le protezioni nemiche. Un modello ferito da una Frusta ottiene un +1 al TA. Ciò significa che ottiene un Tiro Armatura di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura.</p>				

<b>Frusta d'Acciaio (Steel Whip) - solo Sorelle Sigmarite e Nani del Caos</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Una tipica arma della sorellanza, questa frusta d'acciaio rinforzata con spuntoni e palle di metallo si rivela un oggetto temibile e versatile sul campo di battaglia.</i>	10	-	CaC	-
<p>●<b>Non Può Essere Parata:</b> La Frusta d'Acciaio è un'arma molto flessibile. Gli attacchi portati con la Frusta d'Acciaio non possono essere annullati dalla regola speciale Parata.</p> <p>●<b>Schioccata:</b> La Frusta d'Acciaio può essere usata per anticipare i nemici che attaccano il portatore (v. Frusta).</p>				

<b>Frusta Spinata (Barbed Whip) – solo Predoni del Caos</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>In origine quest'arma era utilizzata per domare i mastini del Caos selvaggi, ma presto si è rivelata utile anche in combattimento e i guerrieri hanno cominciato ad impiegarla negli scontri armati.</i>	10	-	CaC	-
<p>Questa arma può essere equipaggiata solo da un singolo Eroe della banda.</p> <p>●<b>Non Può Essere Parata:</b> La Frusta Spinata è un'arma molto flessibile. Gli attacchi portati con la Frusta Spinata non possono essere annullati dalla regola speciale Parata.</p> <p>●<b>Schioccata:</b> La Frusta Spinata può essere usata per anticipare i nemici che attaccano il portatore, (v. Frusta d'Acciaio).</p> <p>●<b>Infuriare:</b> L'Eroe può usare la sua Frusta per costringere dei Mastini da Guerra (Warhounds) a caricare selvaggiamente. Fintanto che il portatore non è ingaggiato in corpo a corpo, tutti i Mastini da Guerra del Caos entro 4" guadagnano +1 Attacco.</p>				

<b>Gatto a Nove Code (Cat o' Nine Tails) – solo Pirati</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>A bordo di una nave l'ordine viene spesso mantenuto tenendo la ciurma sotto la costante minaccia delle frustate. A volte però, capita di vedere le code chiodate del Gatto anche in battaglia, intente ad infliggere la loro severa punizione sul nemico.</i>	3	-	CaC	-
<p>Disponibile solo per gli Eroi della banda.</p> <p>●<b>Non Può Essere Parata:</b> Il Gatto a Nove Code è un'arma molto flessibile. Gli attacchi portati con questo tipo di frusta non possono essere annullati dalla regola speciale Parata.</p> <p>●<b>Schioccata:</b> Quando il possessore carica ottiene un bonus di +1 Attacco per quel turno. Questo bonus viene aggiunto dopo ogni altro eventuale modificatore. Quando il possessore viene caricato ottiene un bonus di +1 Attacco per quel turno ma solo contro chi lo sta caricando. Se caricato da più di un avversario nello stesso turno ottiene solo 1 attacco bonus e deve scegliere contro chi effettuarlo. Questi attacchi bonus colpiranno prima di ogni altro, a prescindere da altre regole e dall'Iniziativa. Se equipaggiato con un'arma bianca aggiuntiva, solo l'attacco bonus per la Schioccata colpirà per primo e nel caso in cui il possessore abbia due armi con questa regola, si ottiene comunque solo 1 attacco bonus.</p> <p>●<b>Poco Efficace:</b> Un Gatto a Nove Code non è efficace nel penetrare le protezioni nemiche. Un modello ferito da questo tipo di frusta ottiene un +1 al TA. Ciò significa che ottiene un Tiro Armatura di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura.</p>				

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<b>Guanto di Ferro (Spiked Gauntlet)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Pesante guanto rinforzato in ferro, permette a chi ne padroneggia l'uso non solo di portare letali colpi a sorpresa, ma anche di riuscire a parare i colpi delle armi con un'efficacia simile a scudi e brocchieri.</i>	15	-	CaC	-
Il Guanto di Ferro può solo essere usato come un'arma bianca addizionale (v. Manuale di Mordheim p.35). Nota che il Guanto di Ferro non permette di utilizzare armi che richiedano l'uso di due mani e il modello non può impugnare altre armi o oggetti con le mani su cui portano il Guanto di Ferro. ● <b>Parata:</b> Il Guanto di Ferro segue le regole del Brocchiere (v. Brocchiere).				

<b>Lame del Pianto (Weeping Blades) - solo Skaven</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Gli adepti del Clan Eshin usano armi chiamate lame del pianto, letali spade costruite con un'anima in mutapietra. Le lame del pianto trasudano in continuazione un mortale veleno corrosivo.</i>	50	-	CaC	9
● <b>Coppia:</b> Le Lame del Pianto sono tradizionalmente usate in coppia. Un modello equipaggiato con queste armi ottiene un attacco addizionale. ● <b>Velenose:</b> Il veleno delle Lame del Pianto consumerà gli organi e i muscoli della vittima se entra in circolo. Queste armi sono intrise di veleno Loto Nero (v. Manuale di Mordheim p. 52). Non è possibile applicare altri veleni alle Lame del Pianto. ● <b>Parata:</b> Un modello armato di Lame del Pianto può parare come se utilizzasse una Spada (v- Spada).				

<b>Lancia (Spear)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Arma molto diffusa è utilizzata da diversi generi di guerrieri, dai Goblin ai nobili Elfi a cavallo.</i>	10	-	CaC	-
● <b>Colpisce per Primo:</b> un modello armato di Lancia colpisce per primo nel primo turno di ogni corpo a corpo, a prescindere dalle altre regole che si applicano normalmente per determinare l'ordine degli attacchi. Nel caso in cui un altro modello abbia questa regola, si decide l'ordine normalmente (in base alle cariche e/o all'Iniziativa). ● <b>Poco Maneggevole:</b> Un modello equipaggiato con una Lancia può utilizzare in corpo a corpo solo uno scudo o un brocchiere nell'altra mano. ● <b>Bonus a Cavallo:</b> Se un modello a cavallo è equipaggiato con una Lancia ottiene un bonus di +1 alla Forza quando carica. Questo bonus è applicato solo nel turno in cui il modello carica.				

<b>Lancia da Cavaliere (Lance)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Lunga e pesante, la Lancia da Cavaliere è un'arma efficacissima e capace di perforare qualsiasi protezione, ma ha bisogno di essere utilizzata da cavallo.</i>	40	+2	CaC	8
● <b>Arma da Cavalleria:</b> Il possessore deve essere a cavallo per poter utilizzare la Lancia da Cavalleria. ● <b>Poco Maneggevole:</b> Un modello equipaggiato con una Lancia può utilizzare in corpo a corpo solo uno scudo o un brocchiere nell'altra mano. ● <b>Bonus a Cavallo:</b> Quest'arma fornisce un bonus di +2 alla Forza di chi la impugna se esso carica. Questo bonus si applica solo nel primo turno di combattimento.				

<b>Manosinistra (Main Gauche) – solo Banditi dell'Hochland</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>La Manosinistra è un pugnale con un'ampia guardia, spesso usata in abbinamento con uno Stocco o un altro genere di spada. È un'arma popolare tra duellisti e nobilotti e spesso viene considerata come una arma "frivola", ma in realtà risulta essere un'ottima risorsa sia in attacco che in difesa.</i>	7	-	CaC	7
● <b>Parata:</b> La Manosinistra segue le regole del Brocchiere (v. Brocchiere). ● <b>Poco Efficace:</b> I pugnali di ogni genere non sono efficaci nel penetrare le protezioni nemiche. Un modello ferito da una Manosinistra ottiene un +1 al TA. Ciò significa che ottiene un TA di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura.				



<b>Martello/Mazza o simili Armi da Botta (Club/Mace/Hammer etc.)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Forse il genere più semplice di arma, questa categoria accorpa gli oggetti che vanno dalle primitive clave di legno degli Orchi Selvaggi agli elaborati martelli da guerra nanici, fatti del miglior acciaio, passando per ogni genere di mazza da guerra. Un colpo di queste armi può facilmente stordire l'avversario e metterlo KO.</i>	3	-	CaC	-
<b>●Stordimento:</b> I martelli e le altre Armi da Botta servono per stordire gli avversari. Quando un modello viene ferito da un martello, una clava o una mazza, rimarrà <i>Stordito</i> con un risultato di 2-4, invece di 3-4.				

<b>Martello da Cavaliere (Horseman's Hammer)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Questo grosso Martello è ispirato all'arma caratteristica dei Cavalieri del Lupo Bianco. Troppo ingombrante per essere usato con una sola mano, il Martello da Cavaliere si adatta perfettamente al combattimento a cavallo, in cui l'impeto della carica del cavallo può essere usato per dare maggior forza ai colpi sferrati con l'arma.</i>	12	+1	CaC	10
<b>●A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo. <b>●Bonus a Cavallo:</b> Quest'arma fornisce un bonus di +2 alla Forza di chi la impugna se esso carica. Questo bonus si applica solo nel primo turno di combattimento.				

<b>Martello da Guerra Sigmarita (Sigmar Hammer) - solo Sorelle Sigmarite</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Arma tradizionale della Sorellanza, richiama Ghal-Maraz, il martello runico di Sigmar.</i>	15	+1	CaC	-
<b>●Stordimento:</b> Il Martello da Guerra è molto utile per stordire gli avversari. Quando un modello viene ferito da questa arma, rimarrà <i>Stordito</i> con un risultato di 2-4, invece di 3-4. <b>●Arma Sacra:</b> Ogni Martello da Guerra viene benedetto dalla Matriarca in persona prima di essere assegnato ad una sorella. Il Martello da Guerra Sigmarita ha un bonus di +1 al tiro per ferire contro Nonmorti e Caos. Solo le Matriarche e le Sorelle Superiori possono impugnare due Martelli da Guerra.				

<b>Mazzafrusto (Morning Star)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Un Mazzafrusto consiste di una corta asta a cui sono appese tramite catene una o più pesanti sfere di metallo munite di punte. Efficacissima, necessità però di molta forza ed abilità per essere usata.</i>	15	+1	CaC	-
<b>●Pesante:</b> Adoperare un Mazzafrusto è estremamente stancante; di conseguenza un modello che impugna questa arma otterrà il bonus di +1 alla Forza solo nel primo turno di ogni combattimento che affronta. <b>●Difficile da Usare:</b> Un modello armato con un Mazzafrusto non può utilizzare un'arma secondaria o un brocchiere, poiché ha bisogno di tutta l'attenzione e l'abilità che ha per maneggiare quest'arma. Può comunque portare normalmente uno scudo.				

<b>Mezzomarinaio (Boat Hook) – solo Pirati</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Un Mazzafrusto consiste di una corta asta a cui sono appese tramite catene una o più pesanti sfere di metallo munite di punte. Efficacissima, necessità però di molta forza ed abilità per essere usata.</i>	8	-1	CaC	-
<b>●A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo. <b>●Colpisce per Primo:</b> un modello armato di Mezzomarinaio colpisce per primo nel primo turno di un combattimento, seguendo le regole delle lance (v. Lancia).				

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



Palla a Catena (Ball and Chain) - solo Goblin	Costo	Forza	Gittata	Rarità								
<p>Arma tipica dei terribili Fanatici Goblin delle Tenebre, questo strumento di morte può essere maneggiato solo in combinazione con I Funghi Cappello Matto. Se chi impugna una Palla a Catena muove a contatto di basetta con un altro modello (amico o nemico) è considerato avere effettuato una carica e rimarrà ingaggiato in corpo a corpo fino alla successiva Fase di movimento. I modelli nemici che vogliono attaccare il modello che porta la Palla a Catena subiranno un modificatore di -1 al tiro per colpire a causa del pericoloso vorticare della palla di ferro. Il possessore di questa arma non può essere tenuto in corpo a corpo e muoverà automaticamente anche se comincia la propria fase di movimento a contatto di basetta con un avversario. Se il modello arriva a contatto con un edificio, un muro o un qualche altro genere di ostacolo viene automaticamente messo fuori combattimento. Inoltre, un Goblin intento a maneggiare una Palla a Catena è troppo impegnato a cercare di controllarne la rotazione per curarsi di quanto viene detto alle sue spalle; pertanto, è da considerarsi immune alla regola speciale Animosità.</p>	15	+2	CaC	-								
<p>● <b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo.</p> <p>● <b>Forza Incredibile:</b> Dal momento che la Palla a Catena è così pesante che le normali armature offrono ben poca protezione contro di essa, non sono consentiti Tiri Armatura contro i suoi attacchi. Inoltre, ogni colpo di questa arma può facilmente staccare la testa a un individuo (o almeno rompergli diverse costole!). Di conseguenza, qualsiasi attacco che ferisca con successo infligge D3 ferite invece di una.</p> <p>● <b>Ingombrante:</b> A causa del suo peso e del suo ingombro, un modello equipaggiato con la Palla a Catena non può essere equipaggiato con altre armi o altro equipaggiamento di nessun genere. In aggiunta, solo un modello sotto gli effetti dei Funghi Cappello Matto ha la forza per poter maneggiare quest'arma.</p> <p>● <b>Poco Maneggevole:</b> Il grande peso della Palla a Catena potrebbe facilmente strappare muscoli e legamenti delle braccia di chi la sorregge, se non staccarle direttamente dalla loro sede. Sebbene un Goblin sotto gli effetti dei Funghi Cappello Matto non sia in grado di percepire questo, una volta che terminano gli effetti della droga si ritroverà molto sofferente. Per rappresentare questo, alla fine della battaglia il giocatore dovrà tirare sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i> per ogni modello che brandiva una Palla a Catena, proprio come se fosse stato messo <i>Fuori Combattimento</i>. Se il modello è stato veramente messo <i>Fuori Combattimento</i> tira solo una volta sulla tabella. – non c'è bisogno di effettuare un altro tiro.</p> <p>● <b>Casuale:</b> L'unico modo di utilizzare una Palla a Catena è di volteggiare in larghi circoli utilizzando il proprio corpo come contrappeso. Sfortunatamente questo non è un modo di combattere molto controllabile e presto il possessore della Palla a Catena comincerà a perdere il controllo. Nel primo turno che il modello comincia a volteggiare la Palla a Catena, esso viene mosso di 2D6" in una direzione dichiarata dal giocatore che lo controlla. Nelle successive fasi di movimento tira un D6 e confrontalo con la seguente tabella:</p>												
<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="245 1256 325 1301">D6</th> <th data-bbox="325 1256 1329 1301">Effetto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="245 1301 325 1391">1</td> <td data-bbox="325 1301 1329 1391">Il modello inciampa e si strangola con la catena. Viene immediatamente messo <i>Fuori Combattimento</i>. Al momento di tirare sulla Tabella delle Ferite a fine partita, il modello è rimosso permanentemente con un risultato di 1-3, invece del normale 1-2.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="245 1391 325 1435">2-5</td> <td data-bbox="325 1391 1329 1435">Il modello muove di 2D6" in una direzione a scelta del giocatore che lo controlla.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="245 1435 325 1496">6</td> <td data-bbox="325 1435 1329 1496">Il modello muove di 2D6" in una direzione casuale. Utilizza un Dado Deviazione per determinare la direzione, oppure usa I risultati di un D6: 1 – dritto, 2-3 – destra, 4-5 – sinistra, 6 – indietro.</td> </tr> </tbody> </table>					D6	Effetto	1	Il modello inciampa e si strangola con la catena. Viene immediatamente messo <i>Fuori Combattimento</i> . Al momento di tirare sulla Tabella delle Ferite a fine partita, il modello è rimosso permanentemente con un risultato di 1-3, invece del normale 1-2.	2-5	Il modello muove di 2D6" in una direzione a scelta del giocatore che lo controlla.	6	Il modello muove di 2D6" in una direzione casuale. Utilizza un Dado Deviazione per determinare la direzione, oppure usa I risultati di un D6: 1 – dritto, 2-3 – destra, 4-5 – sinistra, 6 – indietro.
D6	Effetto											
1	Il modello inciampa e si strangola con la catena. Viene immediatamente messo <i>Fuori Combattimento</i> . Al momento di tirare sulla Tabella delle Ferite a fine partita, il modello è rimosso permanentemente con un risultato di 1-3, invece del normale 1-2.											
2-5	Il modello muove di 2D6" in una direzione a scelta del giocatore che lo controlla.											
6	Il modello muove di 2D6" in una direzione casuale. Utilizza un Dado Deviazione per determinare la direzione, oppure usa I risultati di un D6: 1 – dritto, 2-3 – destra, 4-5 – sinistra, 6 – indietro.											

Picca (Pike) – solo Carovana dei Mercanti	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<p>Una Picca è un'arma simile alla lancia, benché la superi di molto in lunghezza. Tipicamente usata dalle truppe degli stati umani del Sud del Vecchio Mondo, tramite le vie di commercio come la Via della Seta si sono diffuse anche in Oriente.</p>	10	-	CaC	8
<p>● <b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</p> <p>● <b>Colpisce per Primo:</b> un modello armato di Picca colpisce per primo nel primo turno di ogni corpo a corpo, a prescindere dalle altre regole che si applicano normalmente per determinare l'ordine degli attacchi. Nel caso in cui un altro modello abbia questa regola, si decide l'ordine normalmente (in base alle cariche e/o all'Iniziativa). Inoltre, per questo turno il modello guadagna +1 Iniziativa per rappresentare il vantaggio dato dalla lunghezza dell'asta.</p>				



Picca Tileana (Pike)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Simile a una lancia ma di lunghezza estremamente superiore, quest'arma è perfettamente bilanciata per essere usata con efficienza per colpire i nemici tenendosi a debita distanza. Per le sue dimensioni però non è adatta per creature troppo basse.</i>	10	-	CaC	8
<p>La Picca Tileana può essere utilizzata solo da creature delle dimensioni di un umano o superiori. Non può quindi essere usata da Skaven, Nani, Halfling, Goblin ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>A due Mani:</b> date le sue dimensioni, un modello equipaggiato con quest'arma non può usare nessun'arma addizionale, Scudo o Brocchiere in corpo a corpo. Ottiene comunque il modificatore al Tiro Armatura contro gli attacchi a distanza se porta uno Scudo.</li> <li>● <b>Colpisce per Primo:</b> un modello armato di Picca Tileana colpisce per primo nel primo turno di ogni corpo a corpo, a prescindere dalle altre regole che si applicano normalmente per determinare l'ordine degli attacchi. Nel caso in cui un altro modello abbia questa regola, si decide l'ordine normalmente (in base alle cariche e/o all'Iniziativa).</li> <li>● <b>Allungo:</b> Sfruttando la sua considerevole lunghezza un modello armato di Picca può attaccare un modello avversario distante fino a 3" senza esservi ingaggiato in corpo a corpo. Per poter usare questa abilità il modello armato di Picca Tileana non deve essere già ingaggiato in un corpo a corpo e non deve avere corso o tirato.</li> </ul>				

Pugnale (Dagger)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Daghe e coltelli sono estremamente comuni e più di un guerriero a Mordheim è morto con un pugnale conficcato nella schiena.</i>	2	-	CaC	-
<p>Salvo casi particolari, ogni modello che non sia un animale è considerato equipaggiato con un pugnale, senza costi aggiuntivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Poco Efficace:</b> I Pugnali non sono efficaci nel penetrare le protezioni nemiche. Un modello ferito da un Pugnale ottiene un +1 al TA. Ciò significa che ottiene un Tiro Armatura di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura.</li> </ul>				

Pugni (Fists)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>L'arma dei disperati. Utilizzata solo da modelli che hanno perso le loro armi.</i>	-	-1	CaC	ND
<p>Un modello è costretto ad usare i Pugni in combattimento solo quando si trovi senza armi a causa di qualche effetto di gioco. Un modello che usa i suoi pugni può effettuare sempre solo un attacco. Creature come Zombi, animali o simili, che già combattono senza armi, ignorano queste regole.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Poco Efficace:</b> I Pugni non sono affatto efficaci nel penetrare le protezioni nemiche. Un modello ferito da Pugni ottiene un +1 al TA. Ciò significa che ottiene un Tiro Armatura di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura.</li> </ul>				

Pugno di Ferro (Iron Fist) – solo Ogre Mangiauomini	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Pesante quanto rinforzato in ferro, permette a chi ne padroneggia l'uso non solo di portare letali colpi a sorpresa, ma anche di riuscire a parare i colpi delle armi con un'efficacia simile a scudi e brocchieri.</i>	15	-	CaC	-
<p>Il Pugno di Ferro può essere usato come arma principale o come arma bianca addizionale (v. Manuale di Mordheim p.35). Nota che il Pugno di Ferro non permette di utilizzare armi che richiedano l'uso di due mani e il modello non può impugnare altre armi o oggetti con le mani con cui impugna il Pugno di Ferro.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Parata:</b> Il Pugno di Ferro segue le regole del Brocchiere (v. Brocchiere).</li> <li>● <b>Doppia Funzione:</b> Il Pugno di Ferro può essere usato con abilità sia offensivamente che difensivamente. Come un Brocchiere, se utilizzato insieme a una spada di qualsiasi genere può permettere di ritirare i tentativi di parata falliti. Inoltre, questa regola si applica anche se il modello sta utilizzando due Pugni di Ferro.</li> </ul>				



Spada (Sword)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Arma molto diffusa, solo dopo anni la si riesce a maneggiare con vera maestria, ma spesso i guerrieri che si trovano a Mordheim non ne hanno il tempo!</i>	10	-	CaC	-
<p>●<b>Parata:</b> I vari tipi di spade offrono un perfetto equilibrio fra attacco e difesa. Un modello armato di Spada può parare gli attacchi che subisce. Quando l'avversario tira per colpire il modello armato di Spada può tirare un D6. Se il risultato è superiore a quello del più alto tiro per colpire dell'avversario, allora quell'attacco è scartato. Un risultato di 6 è automaticamente imparabile. Un modello non può parare attacchi portati con una Forza pari o superiore al doppio della sua – questi colpi sono semplicemente troppo potenti per essere fermati. (v. Manuale di Mordheim p. 36-37).</p>				

Spadone del Cathay (Cathayan Longsword) – solo Ogri Mangiauomini	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Le spade d'Itihilmar forgiate dagli Elfi sono molto costose, ma ancora di più lo sono quelle forgiate dai maestri spadai del Cathay. Conosciuti come Jintachi tra i mercanti estaliani, gli Spadoni del Cathay sono delle meraviglie mortali nelle mani di un combattente abile. Spesso non basta l'oro per acquistare uno di questi capolavori, dal momento che sono solitamente ereditati di padre in figlio e gelosamente custoditi. Le poche spade che vengono prodotte oggigiorno sono solitamente donate come ricompensa per grandi atti di eroismo compiuti nei regni dell'Est.</i>	75+2D6	-	CaC	12
<p>●<b>Parata:</b> I vari tipi di spade offrono un perfetto equilibrio fra attacco e difesa. Un modello armato di Spada può parare gli attacchi che subisce. Quando l'avversario tira per colpire il modello armato di Spada può tirare un D6. Se il risultato è superiore a quello del più alto tiro per colpire dell'avversario, allora quell'attacco è scartato. Un risultato di 6 è automaticamente imparabile. Un modello non può parare attacchi portati con una Forza pari o superiore al doppio della sua – questi colpi sono semplicemente troppo potenti per essere fermati. (v. Manuale di Mordheim p. 36-37).</p> <p>●<b>Lama Affilata:</b> I colpi inflitti con un'Ascia hanno un ulteriore modificatore di -1 al Tiro Armatura del modello che li subisce, in aggiunta agli altri modificatori (come quelli dovuti alla forza del modello attaccante).</p> <p>●<b>Meraviglia della Tecnica:</b> Un modello armato con uno Spadone del Cathay guadagna +1 Iniziativa e +1 Abilità di Combattimento per ogni attacco portato con quest'arma.</p>				

Spezzalama (Sword Breaker)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Arma per specialisti, prodotta solo dai fabbri migliori, un Spezzalama presenta degli artigli nascosti nella lama che possono bloccare e spaccare una spada con un rapido e puntuale movimento di polso.</i>	30	-	CaC	8
<p>●<b>Parata:</b> I vari tipi di spade offrono un perfetto equilibrio fra attacco e difesa. Un modello armato di Spada può parare gli attacchi che subisce. Quando l'avversario tira per colpire il modello armato di Spada può tirare un D6. Se il risultato è superiore a quello del più alto tiro per colpire dell'avversario, allora quell'attacco è scartato. Un risultato di 6 è automaticamente imparabile. Un modello non può parare attacchi portati con una Forza pari o superiore al doppio della sua – questi colpi sono semplicemente troppo potenti per essere fermati (v. Manuale di Mordheim p. 36-37).</p> <p>●<b>Lama a Trappola:</b> Ogni qual volta il possessore effettua con successo un tiro parata, tira un D6. Con un risultato di 4+ l'arma dell'avversario è rotta. L'arma diventa inutilizzabile e il modello avversario deve ricorrere ad un'altra arma od al combattimento disarmato.</p>				

Stiletto (Stiletto Blade)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Lo Stiletto è un pugnale dalla lama lunga, stretta e estremamente affilata. Rispetto ad altre armi delle sue dimensioni, mantiene un'ottima capacità di penetrazione, unita a una maneggevolezza che, grazie anche al poco peso, permette ad un guerriero esperto di usarlo con velocità letale.</i>	10+2D6	-1	CaC	8
<p>●<b>Leggero:</b> un modello equipaggiato con uno Stiletto ottiene un bonus di +1 agli attacchi.</p>				



<b>Stimolasquig (Squig Prodder) - solo Goblin</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Questo strumento consiste di una lunga asta con una triplice punta sulla cima. Viene impiegato dai Goblin Mandriani per mantenere in ordine, per quanto possibile, le mandrie di Squig.</i>	15	-	CaC	5
Un modello Goblin equipaggiato con questa arma può evitare che uno Squig vada fuori controllo se esso si trova entro 12", invece dei normali 6" (nello specifico vedi le regole speciali dello Squig nella banda degli Orchi e Goblin o dei Goblin delle Tenebre). In aggiunta lo Stimolasquig segue le regole delle Lance nel corpo a corpo (v. Lancia).				

<b>Stocco (Rapier) – solo Mercenari umani</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Lo stocco è una lama lunga e sottile utilizzata solitamente dai duellisti. Leggero e veloce, manca però della forza delle lame più grandi.</i>	15	-	CaC	5
<ul style="list-style-type: none"><li>●<b>Parata:</b> I vari tipi di spade offrono un perfetto equilibrio fra attacco e difesa. Un modello armato di Stocco può parare gli attacchi che subisce. Quando l'avversario tira per colpire il modello armato di Spada può tirare un D6. Se il risultato è superiore a quello del più alto tiro per colpire dell'avversario, allora quell'attacco è scartato. Un risultato di 6 è automaticamente imparabile. Un modello non può parare attacchi portati con una Forza pari o superiore al doppio della sua – questi colpi sono semplicemente troppo potenti per essere fermati. (v. Manuale di Mordheim p.36-37).</li><li>●<b>Raffica di Colpi:</b> Se un modello armato di Stocco colpisce un avversario ma fallisce il tiro per ferire, può attaccare un'altra volta, proprio come se avesse un altro attacco nel profilo. Questo attacco aggiuntivo ha un modificatore di -1 alla AC. (fino ad un massimo di 6+ al tiro per colpire). Può continuare ad attaccare fintanto che ha successo nel colpire l'avversario ma non riesce a ferirlo.</li><li>●<b>Poco Efficace:</b> Lo Stocco manca della forza penetrante di altre armi da taglio. Un modello ferito da uno Stocco ottiene un +1 al Tiro Armatura (applicabile solo se la vittima indossa un'armatura).</li></ul>				

<b>Tridente (Trident) - solo Gladiatori</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Il Tridente è un'arma dei Gladiatori che nasce in Tilea, nell'epoca ormai antica in cui i Gladiatori combattevano in vaste arene pubbliche. Quest'arma è simile a una lancia e ne presenta tutti i vantaggi, ma ha ben tre punte che permettono di intrappolare le lame degli avversari. Tradizionalmente, questa arma è abbinata ad una rete ed usata da un gladiatore poco corazzato contro uno spadaccino armato in maniera più pesante.</i>	15	-	CaC	7
Il Tridente segue le regole delle Lance nel corpo a corpo (v. Lancia). ● <b>Parata:</b> Un Tridente può essere usato per parare i colpi come una Spada (v. Spada).				



## Armi da Tiro

Arco (Bow)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Economico e facile da mantenere, l'Arco è un'arma ancestrale che è utilizzata moltissimo sul campo di battaglia.</i>	10	3	24"	-
Nessuna regola speciale				

Arco Corto (Short Bow)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Gli Archi Corti sono archi piccolo e di breve gittata, economici da costruire e che richiedono poca forza per essere utilizzati.</i>	5	3	16"	-
Nessuna regola speciale				

Arco Elfico (Elven Bow)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Gli archi elfici sono finissime produzioni artigianali in Ithilmar o in legno di foresta elfica, con le corde composte di capelli di vergini elfe intrecciate. Questi archi sono di gran lunga migliori delle produzioni inferiori delle altre razze e riescono a portare a segno colpi efficaci e a grande distanza.</i>	35+3D6	3	36"	12
●-1 al Tiro Armatura: I colpi di un Arco Elfico infliggono un modificatore di -1 al TA.				

Arco Lungo (Long Bow)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Arco più grande di quelli comuni, riesce a scagliare le frecce molto lontano e con grande precisione. Un arciero esperto può colpire una data foglia di un albero da una distanza di trecento passi e questo ne fa un'arma molto richiesta dai guerrieri esperti.</i>	15	3	30"	-
Nessuna regola speciale				

Balestra (Crossbow)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Una balestra è composta da un piccolo, forte arco montato su un affusto di legno o acciaio, che porta un meccanismo per mettere in tensione la sua spessa corda. Caricare questo strumento richiede un certo tempo, ma la forza dei colpi è sorprendente. Questo tipo di arma è molto ricercata a Mordheim data la sua efficacia a lunga gittata.</i>	25	4	30"	-
● <b>Muovi o Spara:</b> un modello equipaggiato con quest'arma non può tirare nella fase di tiro se ha già mosso in quello stesso turno, ma è possibile ruotare sul posto.				

Balestra ad Arpione (Harpoon Crossbow) - solo Ogre Mangiauomini	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Un grezzo e spietato ibrido di balestra, realizzato in scala per un tiratore di notevoli dimensioni.</i>	50	5	30"	10
● <b>Muovi o Spara:</b> un modello equipaggiato con quest'arma non può tirare nella fase di tiro se ha già mosso in quello stesso turno, ma è possibile ruotare sul posto. ● <b>Ricarica:</b> Date le dimensioni, la Balestra ad Arpione è difficile da ricaricare e quindi un modello che la equipaggia può sparare una volta ogni due turni.				

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<b>Balestra a Ripetizione (Repeater Crossbow)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Le Balestre a Ripetizione sono strumenti molto complicati, costosi da comprare e difficili da produrre. Sebbene queste caratteristiche le rendano rare, ne fanno anche delle armi che hanno certamente un loro impiego: possono seppellire il nemico sotto una mortale raffica di colpi e un guerriero può utilizzarla anche se è costretto a muoversi.</i>	40	4	24"	8
<b>●Tira Due Volte:</b> Un modello armato con una Balestra a Ripetizione può scegliere di tirare due volte nella stessa fase di tiro con un modificatore di -1 al tiro per colpire.				

<b>Balestrino (Crossbow Pistol)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>I Balestrini sono capolavori di maestria tecnica costruiti solo dai migliori armaioli. Sono balestre in miniatura che mantengono tutta la precisione e la forza delle loro controparti di maggiori dimensioni, rivelandosi quindi un'arma perfetta per uccidere passando inosservati.</i>	35	4	10"	9
Il Balestrino è un oggetto piccolo e maneggevole che può diventare letale nelle mani di un tiratore esperto. Ai fini delle varie <i>Abilità</i> presenti nel gioco, il Balestrino è considerato come una Pistola.				
<b>●Tira in Corpo a Corpo:</b> Un modello armato con un Balestrino può tirare nel primo turno di un combattimento corpo a corpo e questo colpo è sempre risolto prima di qualsiasi altro attacco. Questo colpo ha una penalità di -2 al tiro per colpire in aggiunta a qualsiasi altro modificatore al tiro per colpire del combattimento. Usa l' <i>Abilità</i> Balistica del modello per valutare se il colpo va a segno o meno. Questo è un attacco bonus è in aggiunta a qualsiasi altro attacco da corpo a corpo portato dalle armi da corpo a corpo usate nel combattimento dai modelli coinvolti.				

<b>Caviglie (Belaying Pins) – solo Pirati</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Ogni nave contiene un gran numero di questi corti pioli di legno robusto. Vengono solitamente conservati in appositi supporti forati in punti precisi della nave, dove può essere necessario fissare una cima. Questi oggetti possono all'occorrenza diventare delle buone armi e i Pirati diventano velocemente esperti ad usarli come armi a breve distanza.</i>	3	-1	6"	-
<b>●Arma da Lancio:</b> Quest'arma non soffre le penalità al tiro per la distanza, ma subisce comunque la penalità di -1 per muovere e tirare.				
<b>●Poco Efficace:</b> Le Caviglie non sono affatto efficaci nel penetrare le protezioni nemiche. Un modello ferito da una Caviglia ottiene un +1 al TA. Ciò significa che ottiene un Tiro Armatura di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura.				

<b>Cerbottana (Blowpipe) solo Skaven e Uomini Lucertola</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>La cerbottana consiste di un tubo ligneo che permette di scagliare piccoli dardi con la forza del fiato. Sebbene il loro danno sia limitato, la loro vera efficacia sta nel veleno di cui sono intrisi.</i>	25	1	8"	7
<b>●Poco Efficace:</b> Le Cerbottane non sono affatto efficaci nel penetrare le protezioni nemiche. Un modello ferito da una Cerbottana ottiene un +1 al TA. Ciò significa che ottiene un Tiro Armatura di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura.				
<b>●Veleno:</b> I colpi di quest'arma sono intrisi di veleno Loto Nero (v. Manuale di Mordheim p. 52). La Cerbottana non può però causare colpi critici.				
<b>●Furtiva:</b> I colpi della Cerbottana producono ben poco rumore, di conseguenza un modello equipaggiato con quest'arma può tirare quando è nascosto senza rivelare la propria posizione. Il bersaglio può tentare di individuarlo normalmente effettuando un test di Iniziativa.				

<b>Giavellotti (Javelins)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>I Giavellotti sono corte lance pensate per essere lanciate contro il nemico a breve distanza. Sebbene non abbiano la gittata delle altre armi da tiro, riescono a infliggere danni notevoli se utilizzati da un guerriero di grande forza fisica.</i>	10	-	8"	-
<b>●Arma da Lancio:</b> Quest'arma non soffre le penalità al tiro per il movimento e per la distanza, e hanno Forza pari a quella del modello che le utilizza.				



Fionda (Sling)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Le fionde sono usate raramente, principalmente perché non sono più forti di un arco ed hanno una gittata inferiore. Sebbene vengano quindi guardate dall'alto in basso dagli arcieri, queste armi, nelle mani di un esperto, possono facilmente abbattere un nemico da una distanza considerevole e le loro munizioni sono facilmente reperibili (e gratuite!).</i>	2	3	18"	-
<b>●Tira Due Volte a Media Gittata:</b> Una Fionda può tirare due volte nella fase di tiro se l'utilizzatore non si è mosso nella fase di movimento (può però ruotare sul posto). Se fa ciò la gittata dell'arma è ridotta a 9" e ogni colpo ha un modificatore di -1 al tiro per colpire.				

Shuriken/Coltelli da lancio (Shuriken/Throwing Knife)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Gli Shuriken sono comunemente usati dagli assassini di diverse razze, ad esempio gli umani della Casa delle Ombre, oppure da fuorilegge cittadini specializzati nel tendere imboscate agli incauti. Un coltello ben bilanciato ha colpito e abbattuto diversi nobili mercanti di Mordheim, ma restano delle armi inadatte per il combattimento corpo a corpo.</i>	15	-	6"	5
<b>●Arma da Lancio:</b> Quest'arma non soffre le penalità al tiro per il movimento e per la distanza, e hanno Forza pari a quella del modello che le utilizza.				

Tufenk (Tufenk)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Il tufenk è un manufatto esotico di grande potere: in sostanza, si tratta di una cerbottana che proietta vampe di fuoco alchemico fino a otto piedi di distanza.</i>	15	2	8"	ND
Oggetto ottenibile dal Mercato Esotico del Mercante Arabo. Il Tufenk è un manufatto che sfrutta un arcano ed inspiegabile potere magico. Di conseguenza non è necessario avere grandi capacità per poterlo usare. Il Tufenk può essere equipaggiato da qualsiasi Eroe, senza bisogno dell'abilità <i>Esperto d'Armi</i> . <b>●Ricarica:</b> La magia del Tufenk richiede un intero turno per ricaricarsi; quindi, un modello che lo equipaggia può sparare una volta ogni due turni. <b>●Fuoco:</b> Quando colpisci col Tufenk tira un D6: con un risultato di 5+ la vittima prende fuoco. Se essa sopravvive all'attacco dovrà ottenere un 4+ nella sua fase di Recupero oppure subire un colpo a Fo 4 e non sarà in grado di fare altro a parte muoversi. Questo effetto si applica finché non si ottiene il risultato di 4+. Altri modelli della banda possono aiutare il malcapitato raggiungendolo a contatto di basetta e ottenendo un risultato di 4+ nella fase di Recupero. Qualsiasi modello che ha la regola speciale <i>Rigenerazione</i> (come i Troll) non sarà in grado di rigenerare le ferite causate dal Tufenk durante il combattimento.				



## Armi da Fuoco

Archibugio (Handgun)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Un Archibugio è un'arma da fuoco abbastanza semplice. La sua qualità varia in base alla manifattura, ma grazie anche ai mercanti nani la loro diffusione si fa sempre più ampia. Sebbene non siano armi affidabili, la loro forza e capacità di penetrazione ne favorisce il successo e li rende molto ricercati.</i>	35	4	24"	8
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Muovi o Spara:</b> Non è possibile muovere e tirare con un Archibugio nello stesso turno, ma è possibile ruotare sul posto.</li> <li>● <b>Ricarica:</b> Ricaricare un Archibugio richiede un intero turno, quindi, un modello che lo equipaggia può sparare una volta ogni due turni.</li> <li>● <b>-2 al Tiro Armatura:</b> Un modello ferito da un Archibugio subisce un ulteriore -1 al Tiro Armatura, per un totale di -2.</li> </ul>				

Archibusone (Swivel Gun) – solo Pirati	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>In alcuni casi i Pirati Cannonieri portano in battaglia delle versioni più piccole e leggere degli archibusoni montati sulle paratie delle navi. Benché sia più piccolo di un cannone normale, l'Archibusone è ben più grande di un normale archibugio, al punto da necessitare un supporto di legno. Sono ingombranti e inclini al malfunzionamento a casua delle imperfezioni nella forgiatura o della qualità della polvere nera, ma molti cannonieri sono d'accordo sul preferire la loro potenza di fuoco a discapito dei rischi.</i>	75	Speciale	24"	8
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Muovi o Spara:</b> Non è possibile muovere e tirare con un Archibusone nello stesso turno, ma è possibile ruotare sul posto.</li> <li>● <b>Ricarica:</b> Ricaricare un Archibusone richiede un intero turno, quindi, un modello che lo equipaggia può sparare una volta ogni due turni.</li> <li>● <b>Ingombrante:</b> Un modello equipaggiato con l'Archibusone subisce un modificatore di -1 all'Iniziativa e di -1 al Movimento durante la battaglia. In aggiunta, l'Archibusone non potrà sparare due volte nello stesso turno né tirare dopo che l'utilizzatore si è mosso, a prescindere da qualsiasi regola speciale possa permettere il contrario</li> <li>● <b>Polvere Insicura:</b> Quest'arma è sempre soggetta alle regole opzionali delle <i>Armi da Fuoco</i> (v. Manuale di Mordheim, p. 164), anche se normalmente non vengono usate nella partita/campagna.</li> <li>● <b>Munizioni Speciali:</b> Gli Archibusoni usano munizioni non convenzionali che devono essere acquistate per ogni battaglia che si deve affrontare. Ogni tipo è utilizzabile per una sola battaglia e di conseguenza per poter essere utilizzato nuovamente dovrà essere comprato di nuovo. Prima di far fuoco, il giocatore deve dichiarare quale tipo di munizione vorrà usare per quel tiro se ne ha a disposizione più di un tipo per quella battaglia.</li> </ul> <p>Munizioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Colpo:</b> (5 co, comune) Fo 5; TA: -2  <b>Concussione:</b> L'impatto dei pesanti proiettili di piombo può abbattere anche il modello più resistente. Considera qualsiasi risultato di 2-4 sulla tabella delle Ferite come un risultato di <i>Stordito</i>.</li> <li>● <b>Colpo a Catena:</b> (2 co, comune) Fo 4; TA: -1  <b>Tutto Aggrovigliato!</b> Un nemico colpito da un Colpo a Catena e che non viene ferito viene <i>Atterrato</i> con un risultato di 4+ su un D6, anche se normalmente le sue regole speciali non lo permetterebbero.</li> <li>● <b>Mitraglia:</b> (2 co, comune) Fo 3; TA: -  <b>È Ovunque!</b> Se un colpo va a segno, il giocatore che controlla i Pirati può effettuare un tiro per colpire anche su D6 modelli nemici entro 4" dall'obiettivo colpito, con i normali modificatori per la copertura ecc. I modelli, compreso l'obiettivo iniziale, possono subire fino a 2 colpi ciascuno, ma non puoi provare a colpirli una seconda volta prima di aver risolto i colpi su tutti gli altri modelli che puoi colpire. I colpi in eccesso vengono scartati. I Pirati sanno che devono scansarsi quando sentono il suono tipico dell'Archibusone caricato a Mitraglia, quindi i modelli amici non vengono colpiti da questo effetto.</li> </ul>				

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<b>Mortaio a Mano (Hand-Held Mortar) – solo Ogri Mangiauomini</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Una versione ridotta di un mortaio in grado di poter essere portata a mano da un Ogre, il Mortaio a Mano permette all'utilizzatore di fare fuoco nel centro delle formazioni nemiche, seminando caos e distruzione.</i>	80+2D6	4	24"	12
<ul style="list-style-type: none"><li>●<b>Muovi o Spara:</b> Non è possibile muovere e tirare con un Mortaio a Mano nello stesso turno, ma è possibile ruotare sul posto.</li><li>●<b>Ricarica:</b> Ricaricare un Mortaio a Mano richiede un intero turno, quindi, un modello che lo equipaggia può sparare una volta ogni due turni.</li><li>●<b>-2 al Tiro Armatura:</b> Un modello ferito da un Mortaio a Mano subisce un ulteriore -1 al Tiro Armatura, per un totale di -2.</li><li>●<b>Devia:</b> Se il modello equipaggiato col Mortaio a Mano manca il tiro per colpire, il colpo cade a 2D6" di distanza in una direzione casuale, determinata usando un dado deviazione.</li><li>●<b>Sperimentale:</b> Quest'arma è sempre soggetta alle regole opzionali delle <i>Armi da Fuoco</i> (v. Manuale di Mordheim, p. 164), anche se normalmente non vengono usate nella partita/campagna. Qualsiasi risultato diverso da <b>BOM!</b> è considerato come <i>Fssst</i>.</li><li>●<b>Raggio d'Esplosione:</b> Dopo aver stabilito dove finisce il colpo, esso esplode coinvolgendo una piccola area. L'obbiettivo e ogni modello entro 1" e mezzo subiscono un colpo a Fo 4.</li></ul>				

<b>Moschetto a Doppia Canna (Double-Barreled Hunting Rifle)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Sapendo della tipica inclinazione ostlandese verso le armi impressionanti (oltre che della loro prontezza nello spendere eccessive quantità di soldi), un armaiolo dell'Hochland decise di fissare due canne su una pistola, invece di una, vendendola al doppio del suo costo. La banda fu talmente impressionata che chiese all'armaiolo di apportare la stessa modifica anche ai loro fucili da caccia. Da quel momento l'artigiano è stato subissato di richieste dalle più importanti bande di Mordheim.</i>	250	4	24"	12
<ul style="list-style-type: none"><li>●<b>Doppia Canna:</b> Un'arma da fuoco a doppia canna è trattata esattamente come la sua versione normale con la seguente eccezione: qualsiasi nemico colpito da questo tipo di armi subisce due colpi invece di uno. Comunque, ogni canna ha bisogno di un turno intero per essere ricaricata (sebbene sia possibile scegliere di fare fuoco dopo aver ricaricato una sola canna, facendo fuoco in questo caso come se si usasse una normale Pistola o un normale Moschetto Hochland).</li></ul>				

<b>Moschetto Hochland (Hochland Long Hunting Rifle)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>L'Hochland è una provincia famosa per i suoi cacciatori, e l'arma preferita dalla sua nobiltà per questa pratica sono dei precisi moschetti dalla lunga gittata, conosciuti nel resto dell'Impero proprio con il nome della loro regione natia. Sono armi molto rare e costose.</i>	200	4	48"	11
<ul style="list-style-type: none"><li>●<b>Muovi o Spara:</b> non è possibile muovere e tirare con un Moschetto Hochland nello stesso turno, ma è possibile ruotare sul posto.</li><li>●<b>Ricarica:</b> Ricaricare un Moschetto Hochland richiede un intero turno, quindi, un modello che lo equipaggia può sparare una volta ogni due turni.</li><li>●<b>-2 al Tiro Armatura:</b> Un modello ferito da un Moschetto Hochland subisce un ulteriore -1 al Tiro Armatura, per un totale di -2.</li><li>●<b>Scegli il Bersaglio:</b> Un modello equipaggiato con un Moschetto Hochland può sempre scegliere il suo bersaglio, non è obbligato a sparare al più vicino.</li></ul>				

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



Pistola/Coppia di Pistole (Pistol/Brace)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Una pistola è una piccola e semplice arma da fuoco con un meccanismo a molla. La maggior parte delle pistole sono costose e inaffidabili, oltre che costruite malamente.</i>	15/30	4	6"	8
<p>● <b>Arma da Mischia:</b> Le Pistole possono essere usate in corpo a corpo. Un modello armato di Pistola ed arma da mischia guadagna +1 Attacco, risolto a Fo 4 con un modificatore di -2 al Tiro Armatura. Questo attacco può essere effettuato una sola volta per combattimento nel primo turno di corpo a corpo, utilizzando l'AC del modello, come fosse una normale arma da corpo a corpo e può essere parato. Se il modello ha una Coppia di Pistole, nel primo turno può effettuare 2 attacchi di questo genere. Questi attacchi seguono la regola <i>Inceppamento</i> delle Armi da Fuoco. Nei turni seguenti la Pistola o la Coppia di Pistole sono trattate come armi bianche generiche e seguono le regole dei <i>Colpi Critici</i> con Armi da Botta.</p> <p>● <b>Ricarica:</b> ricaricare una Pistola richiede un intero turno, quindi un modello che la equipaggia può sparare una volta ogni due turni. Se il modello ha una coppia di Pistole può sparare un colpo ogni singolo turno.</p> <p>● <b>-2 al Tiro Armatura:</b> Un modello ferito da una Pistola subisce un ulteriore -1 al Tiro Armatura, per un totale di -2.</p>				

Pistola a Doppia Canna/Coppia di Pistole a Doppia Canna (Double-Barreled Pistol/Brace)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Sapendo della tipica inclinazione ostlandese verso le armi impressionanti (oltre che della loro prontezza nello spendere eccessive quantità di soldi), un armaiolo dell'Hochland decise di fissare due canne su una pistola, invece di una, vendendola al doppio del suo costo. La banda fu talmente impressionata che chiese all'armaiolo di apportare la stessa modifica anche ai loro fucili da caccia. Da quel momento l'artigiano è stato subissato di richieste dalle più importanti bande di Mordheim.</i>	30/60	4	12"	10
<p>● <b>Doppia Canna:</b> Un'arma da fuoco a doppia canna è trattata esattamente come la sua versione normale con la seguente eccezione: qualsiasi nemico colpito da questo tipo di armi subisce due colpi invece di uno. Comunque, ogni canna ha bisogno di un turno intero per essere ricaricata (sebbene sia possibile scegliere di fare fuoco dopo aver ricaricato una sola canna, facendo fuoco in questo caso come se si usasse una normale Pistola o un normale Moschetto Hochland). Se il modello è equipaggiato con una coppia di Pistole a Doppia Canna può fare fuoco una volta ogni due turni, (invece che ogni turno come nel caso di una normale coppia di Pistole; può sparare quindi due colpi ogni due turni).</p>				

Pistola da Duello/Coppia di Pistole da Duello (Dueling Pistol/Brace)	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Una Pistola da Duello è un capolavoro di maestria, costosissimo è tipicamente utilizzato dai nobili imperiali per risolvere le loro dispute. Sono armi incredibilmente costose ed i guerrieri comuni raramente ne possiedono una. Inoltre, anche se riuscissero ad ottenerne un esemplare, le munizioni si rivelerebbero essere altrettanto incredibilmente care.</i>	30/60	4	10"	10
<p>● <b>Arma da Mischia:</b> Le Pistole possono essere usate in corpo a corpo. Un modello armato di Pistola da Duello ed arma da mischia guadagna +1 Attacco, risolto a Fo 4 con un modificatore di -2 al Tiro Armatura. Questo attacco può essere effettuato una sola volta per combattimento nel primo turno di corpo a corpo, utilizzando l'AC del modello, come fosse una normale arma da corpo a corpo e può essere parato. Se il modello ha una Coppia di Pistole, nel primo turno può effettuare 2 attacchi di questo genere. Questi attacchi seguono la regola <i>Inceppamento</i> delle Armi da Fuoco. Nei turni seguenti la Pistola o la Coppia di Pistole sono trattate come armi bianche generiche e seguono le regole dei <i>Colpi Critici</i> con Armi da Botta.</p> <p>● <b>Ricarica:</b> ricaricare una Pistola richiede un intero turno, quindi, un modello che la equipaggia può sparare una volta ogni due turni. Se il modello ha una coppia di Pistole può sparare un colpo ogni singolo turno.</p> <p>● <b>-2 al Tiro Armatura:</b> Un modello ferito da una Pistola subisce un ulteriore -1 al Tiro Armatura, per un totale di -2.</p> <p>● <b>Precisa:</b> Una Pistola da Duello è costruita per essere precisa e di conseguenza tutti i suoi colpi (anche quelli portati in corpo a corpo) hanno un modificatore di +1 al tiro per colpire.</p>				



<b>Pistola Skaven/Coppia di Pistole Skaven (Warplock Pistol/Brace) - solo Skaven</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Terrificanti armi da fuoco, testimoni del folle ingegno degli ingegneri del clan Skryre. Queste pistole sparano munizioni modificate alla warpietra e le loro ferite possono facilmente causare infezioni mortali.</i>	35/70	5	8"	10
<p>●<b>Arma da Mischia:</b> Le Pistole Skaven possono essere usate in corpo a corpo. Un modello armato di Pistola Skaven ed arma da mischia guadagna +1 Attacco, risolto a Forza 5 con un modificatore di -3 al Tiro Armatura. Questo attacco può essere effettuato solo nel primo turno di corpo a corpo. Se il modello ha una coppia di Pistole Skaven, nel primo turno di corpo a corpo può effettuare 2 Attacchi, risolti a Forza 5 con un modificatore di -3 al Tiro Armatura. Questi attacchi seguono la regola <i>Inceppamento</i> delle Armi da Fuoco. Nei turni seguenti la Pistola o la Coppia di Pistole Skaven sono trattate come armi bianche generiche e seguono le regole dei <i>Colpi Critici</i> con Armi da Botta.</p> <p>●<b>Ricarica:</b> ricaricare una Pistola Skaven richiede un intero turno, quindi, un modello che la equipaggia può sparare una volta ogni due turni. Se il modello ha una coppia di Pistole Skaven può sparare un colpo ogni singolo turno.</p> <p>●<b>-3 al Tiro Armatura:</b> Un modello ferito da questa arma subisce un'ulteriore penalità di -1 al Tiro Armatura, per un totale di -3.</p>				

<b>Trombone (Blunderbuss)</b>	Costo	Forza	Gittata	Rarità
<i>Un trombone è una primitiva arma da fuoco che spara una scarica di palle di piombo, viti arrugginite, chiodi piegati e altri pezzi di metallo assortiti. È un'arma potente ma imprecisa ed è necessario talmente tanto tempo per ricaricarla che molti guerrieri se ne liberano dopo il primo colpo.</i>	30	3	-	9
<p>●<b>Rosa di Pallini:</b> Quando fai fuoco con quest'arma, traccia una linea lunga 16" e larga 1" a partire dal modello che impugna il Trombone, in una direzione qualsiasi (la linea deve essere dritta). Tutti i modelli toccati dalla linea subiscono un colpo automatico.</p> <p>●<b>Spara una Volta:</b> Ci vuole molto tempo per ricaricare un Trombone, perciò può essere utilizzato solo una volta per battaglia.</p>				



## Armature

Armatura di Gromril (Gromril Armour)	Costo	Rarità
<i>Il gromril è il materiale più raro e resistente conosciuto nel Vecchio Mondo. Solo i migliori Forgiarune nani riescono a forgiare strumenti in gromril e le armature fatte di questo metallo sono resistenti e leggere, e per questo sono le più ricercate sulla piazza.</i>	150	11
Un'Armatura di Gromril fornisce un Tiro Armatura di +4 ed il modello che la indossa non subisce penalità al Movimento a causa del suo peso.		

Armatura del Caos (Ithilmar Armour) – solo Caos	Costo	Rarità
<i>L'Armatura del Caos è un insieme di metallo stranamente lavorato e innaturale. È il segno del favore di un Dio Oscuro. Mentre la maggior parte delle armature del Chaos viene ricevuta come Dono da un Patrono Demoniaci, possono anche essere acquisite, anche se solo dai Nani del Chaos, in uno scambio esclusivo per molti prigionieri o forse compiendo qualche impresa impossibile per promuovere i loro interessi.</i>	185	13
<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Rarità:</b> Quando si cerca un'Armatura del Caos, un guerriero ottiene +1 al suo tiro per la Rarità per ogni modello che ha messo <i>Fuori Combattimento</i> nella battaglia precedente.</li><li>● <b>Costo:</b> Il costo per un'Armatura del Caos trovata viene diminuito di 1 co per ogni punto esperienza che l'Eroe ha.</li><li>● <b>Dono del Caos:</b> L'Armatura del Caos è un dono degli Dei Oscuri per un degno guerriero. Un Eroe che ha acquistato con successo un'Armatura del Caos non la darà mai a un altro membro della banda, ma la indosserà immediatamente. L'armatura del Caos si fonde al corpo del suo portatore e non può mai essere rimossa per nessun motivo o effetto.</li><li>● <b>Protezione:</b> Un guerriero che indossa l'Armatura del Caos ha un tiro salvezza di base di 4+ su un D6.</li><li>● <b>Incantesimi:</b> L'Armatura del Caos non impedisce al suo indossatore di lanciare incantesimi o rituali. Può essere indossata dai maghi, ma non possono combinarla con uno scudo o uno brocciare.</li></ul>		

Armatura di Ithilmar (Ithilmar Armour)	Costo	Rarità
<i>L'Ithilmar è un metallo argenteo, leggero come la seta e più resistente dell'acciaio. Utilizzato tipicamente dagli Elfi, capita di trovare manufatti realizzati in questo materiale anche nel Vecchio Mondo, frutto di qualche scorreria dei pirati di Norsca o antichi cimeli delle ormai perdute colonie elfiche.</i>	90	11
Un'Armatura di Ithilmar conferisce un Tiro Armatura di 5+ ed il modello che la indossa non subisce penalità al Movimento a causa del suo peso.		

Armatura Leggera (Light Armour)	Costo	Rarità
<i>In questa categoria sono comprese una grande varietà di protezioni individuali utilizzate dalle varie bande di guerrieri che attraversano Mordheim. In generale, con Armatura Leggera si intende una qualche protezione per il corpo non totale e realizzata in materiali non troppo resistenti (o non troppo bene!).</i>	20	-
Un'Armatura Leggera fornisce un Tiro Armatura di 6+ ed il modello che la indossa non subisce penalità al Movimento a causa del suo peso.		



<b>Armatura Pesante (Heavy Armour)</b>	Costo	Rarità
<i>In questa categoria rientrano le migliori armature disponibili per le bande, e si distinguono per offrire un ottimo tasso di protezione ma anche per il peso di cui caricano coloro che le indossano.</i>	50	-
Queste armature, che siano le brillanti armature dei mercenari di Marienburg o le pesanti accozzaglie di protezioni degli Orchi, offrono sempre un Tiro Armatura di 5+ e aggiungono una penalità di -1 al Movimento del modello che le indossa.		

<b>Bardatura (Barding) – solo Cavalli da Guerra</b>	Costo	Rarità
<i>La Bardatura è una armatura per cavallo. Protegge il corpo dell'animale ed in alcuni casi anche la testa.</i>	30	11
Un modello che cavalca una cavalcatura bardata riceve un +1 addizionale al Tiro Armatura (per un totale di +2 invece di +1); in aggiunta, una cavalcatura bardata verrà uccisa solo con un tiro di 1 su un D6 quando il modello viene messo <i>Fuori Combattimento</i> .		

<b>Brocchiere (Buckler)</b>	Costo	Rarità
<i>I Brocchieri sono piccoli scudi rotondi pensati per parare e deviare i colpi. Solitamente fatti di ferro, richiedono una certa abilità per essere usati, ma nelle mani di un buon guerriero possono facilmente salvarlo da colpi che altrimenti risulterebbero mortali.</i>	5	-
● <b>Parata:</b> Un modello equipaggiato con un Brocchiere può parare gli attacchi che subisce. Quando l'avversario tira per colpire il modello armato di Brocchiere può tirare un D6. Se il risultato è superiore a quello del più alto tiro per colpire dell'avversario, allora quell'attacco è scartato. Un risultato di 6 è automaticamente imparabile. Un modello non può parare attacchi portati con una Forza pari o superiore al doppio della sua – questi colpi sono semplicemente troppo potenti per essere fermati. (v. Manuale di Mordheim p.36-37). L'uso del brocchiere comporta di avere una mano occupata, ai fini del combattimento.		

<b>Elmo (Helmet)</b>	Costo	Rarità
<i>Che sia con il fulgido elmo di un cavaliere bretoniano o con lo sporco cappello di cuoio di uno Skaven, tutti i guerrieri accorti sentono l'esigenza di proteggere in combattimento la propria testa, punto vulnerabile per eccellenza.</i>	10	-
● <b>Evita lo Stordimento:</b> Un modello equipaggiato con un Elmo può evitare di rimanere <i>Stordito</i> con un risultato di 4+ su un D6. Se il tiro ha successo, il modello sarà <i>Atterrato</i> .		

<b>Mantello di Lupo (Wolfcolak) - solo Mercenari di Middenheim</b>	Costo	Rarità
<i>A Middenheim è considerato un segno di grande virilità uccidere un grande lupo bianco a mani nude e utilizzare la sua pelle per farne un mantello. I guerrieri che riescono in questa impresa sono rispettati e ascoltati dai loro compagni, e il loro Mantello di Lupo viene benedetto dall'Sommo Prete di Ulric, L'Ar-Ulric.</i>	10	ND
Questo mantello fornisce un +1 al Tiro Armatura contro gli attacchi da tiro. Può essere abbinato a qualsiasi altra armatura, elmo e/o scudo. ● <b>Frutto di un'Impresa:</b> Per ottenere un Mantello di Lupo un Eroe deve pagare 10 co (rappresentano la spesa per il viaggio a Middenheim per partecipare ad una caccia). In aggiunta deve superare un test di Forza. Se ha successo, trova e sconfigge il lupo ottenendo il mantello. Il mantello non può essere venduto, ma può essere acquistato al momento del reclutamento della banda, senza bisogno di effettuare il test di Forza.		



<b>Pavese (Pavise)</b>	Costo	Rarità
<i>Un Pavese è un grande scudo utilizzato comunemente dai gruppi di soldati per proteggersi dalle salve di frecce e dardi. La sua pesantezza non lo rende molto utile nel corpo a corpo ma è ottimo per proteggere dagli attacchi dalla distanza</i>	25	8
In corpo a corpo il Pavese conta come uno scudo (v. Scudo) ma solo se la carica avviene contro l'arco frontale del modello (chiarisci all'inizio della partita quale lato della basetta sia il fronte). A causa della sua pesantezza, un modello che lo ha equipaggiato deve muovere alla metà del suo Movimento totale. ● <b>Copertura:</b> Un modello equipaggiato con un Pavese è considerato dietro un riparo (v. manuale di Mordheim p. 29-30) quando viene bersagliato dagli attacchi da tiro.		

<b>Scudo (Shield)</b>	Costo	Rarità
<i>Ci sono vari generi di scudo, ma il loro utilizzo è comune: proteggere il combattente che lo sta utilizzando lasciandolo libero di usare un'arma con il braccio libero.</i>	5	-
Un modello equipaggiato con uno scudo ottiene un +1 al proprio Tiro Armatura che si può combinare con altre protezioni. Ciò significa che ottiene un Tiro Armatura di 6+ nel caso in cui sia sprovvisto di armatura. L'uso dello Scudo comporta di avere una mano occupata, ai fini del combattimento.		

<b>Tuta Meccanica (Mechanical Suit) – solo Nani del Caos</b>	Costo	Rarità
<i>Ogni Stregone dei Nani del Caos è colpito dalla Maledizione della Pietra, che lo trasforma gradualmente in roccia a partire dai piedi. Gli ingegneri hanno realizzato perciò delle macchine in grado di trasportare i loro sacerdoti dal momento in cui cominciano a pagare il prezzo dei loro oscuri rituali.</i>	225	14
Una Tuta Meccanica segue tutte le regole per le Armature del Caos (v. Armatura del Caos). ● <b>Calza a Pennello:</b> Uno Stregone equipaggiato con una Tuta Meccanica aggiunge +3 al proprio valore di Movimento.		



## Oggetti Vari

<b>Acqua Benedetta (Blessed Water)</b> - non disponibile per i Nonmorti e il Caos	Costo	Rarità
<i>I Preti Guerrieri delle varie divinità del pantheon imperiale sono conosciuti per avere grandi poteri contro il Male. Si dice che dell'acqua pura di sorgente, benedetta da uno di questi preti, sia in grado di bruciare il Male e L'Oscurità.</i>	10+3D6	6 (comune per Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite)
Una fiala di Acqua Benedetta ha un solo uso e può essere lanciata ad una distanza in pollici pari al doppio del valore di Forza di chi la equipaggia. Tira per colpire utilizzando l'AB del tiratore. A questo tiro non si applicano penalità per la distanza o per il movimento. Contro Nonmorti, Demoni e Posseduti l'Acqua Benedetta infligge una ferita automatica e non concede Tiri Armatura (prima dell'inizio di una partita, chiarire con l'avversario quali modelli sono affetti da questa regola; nel caso di dubbi, chiedere al Borgomastro).		

<b>Aglione (Garlic)</b> - non disponibile per i Nonmorti	Costo	Rarità
<i>L'aglio è un'erba comune che cresce in moltissimi giardini dell'Impero. Si dice che sia in grado di tenere lontani i Vampiri e altri esseri oscuri.</i>	1	-
Un vampiro deve superare un test di Disciplina o non sarà in grado di caricare un modello che porta l'Aglio. L'Aglio dura solo per una battaglia, che il suo effetto venga utilizzato oppure no. Per utilizzi ulteriori dovrà essere acquistato nuovamente al Mercato.		

<b>Amuleto della Luna (Amulet of the Moon)</b>	Costo	Rarità
<i>Una volta attivato, questo antico oggetto crea un'aura cangiante intorno a colui che lo porta, rendendolo più difficile da vedere per il nemico.</i>	50	12
Qualsiasi attacco da tiro rivolto contro il modello subisce una penalità di -1 al tiro per colpire. Inoltre, il modello ottiene anche un Tiro Salvezza di 5+ contro gli attacchi da tiro.		

<b>Anello Venefico (Venom Ring)</b>	Costo	Rarità
<i>Questo oggetto raffinato e esotico è decorato da una coppia di serpenti che si contende con le fauci un grosso smeraldo che emana un tenue bagliore verde. Si dice che il suo fortunato possessore possa mangiare un secchio intero di funghi neri del Darkwald senza patire nessuna conseguenza.</i>	20+2D6	10
L'Anello Venefico rende chi lo equipaggia immune a tutti i veleni.		

<b>Birra di Bugman (Bugman's Ale)</b>	Costo	Rarità
<i>Di tutti i mastri birrai nani, Bugman è certamente il più famoso. La sua birra è conosciuta in tutto il Vecchio Mondo e generalmente riconosciuta come la migliore.</i>	50+3D6	9
Una banda che si disseta da un barile di Bugman prima di una battaglia sarà immune alla <i>Pauro</i> per tutta la durata della battaglia. Gli Elfi non possono bere la Birra di Bugman perché non riescono a sopportarne gli effetti. In un barile c'è abbastanza birra per una sola battaglia.		



<b>Bomba di Fuoco (Fire Bomb)</b>	Costo	Rarità
<i>Progettata dai Nani Ingegneri delle Montagne dei Confini del Mondo, le Bombe di Fuoco sono armi rare e mortali. Una piccola carica esplosiva è contenuta in un involucro d'acciaio con una piccola miccia all'interno. Una volta attivata, l'utilizzatore avrà pochi secondi per lanciare la Bomba prima che esploda. Non è raro però che ci sia qualche problema in questo processo e può capitare che il tiratore rimanga coinvolto nell'esplosione...</i>	35+2D6	9
Una Bomba di Fuoco può essere lanciata ad una distanza in pollici pari al doppio del valore di Forza del modello che la utilizza ed ha un solo uso. Tira per colpire usando l'AB del lanciatore, ma non applicare modificatori per la distanza o per il movimento. Se la Bomba colpisce, il bersaglio subisce D3 colpi a Fo4 senza poter effettuare Tiri Armatura ed in aggiunta, tutti i modelli (amici o nemici) entro 1" subiscono un colpo a Fo3, eseguendo normalmente i tiri protezione. Se il lanciatore ottiene un 1 quando tira per colpire, allora qualcosa è andato storto e la Bomba colpisce lui, invece del bersaglio designato.		

<b>Bussola (Compass) – solo Pirati</b>	Costo	Rarità
<i>Una Bussola può essere di grande aiuto sia sul mare che sulla terraferma, aiutando i pirati a muoversi con accuratezza e disinvoltura anche nelle intricate rovine di Mordheim.</i>	45+2D6	9
Se un modello in possesso di una Bussola prende parte ad una battaglia, permette al suo controllore di ripetere il tiro di dado per determinare chi schiera per primo, se lo scenario lo richiede. Nota che permane la regola di ripetere solo una volta un tiro di dado, a prescindere quindi dalla quantità di Bussole equipaggiate dai membri della banda. Se entrambe le bande hanno modelli in possesso di una Bussola, allora non è concesso usare questa regola.		

<b>Cannocchiale (Spyglass) – solo Pirati</b>	Costo	Rarità
<i>Piccola meraviglia della tecnica dei mastri ingegneri di Marienburg che sono riusciti per primi a copiare gli originali degli Elfi, questo strumento si è rivelato fondamentale per l'espansione dei commerci e dei viaggi marittimi. Presto se ne è trovata l'applicazione anche sui campi da battaglia.</i>	20	8
All'inizio del proprio turno, prima della fase di <i>Recupero</i> , il proprietario del Cannocchiale può provare ad individuare un modello <i>nascosto</i> , su cui abbia una normale linea di vista. Con un risultato di 4+ il modello viene scoperto e perde immediatamente la condizione di <i>nascosto</i> . Il modello che ha utilizzato il cannocchiale potrà muoversi normalmente, ma non potrà né caricare né correre.		

<b>Carro/Diligenza (Wagon/Stage Coach)</b>	Costo	Rarità
<i>Carri, carretti, diligenze ed altri mezzi a due o a quattro ruote sono spesso utilizzati nell'Impero per i trasporti di merci e passeggeri per lunghe distanze. Talvolta però, divengono degli strumenti utili per combattere o per trasportare i preziosi bottini che le bande di avventurieri scoprono nelle rovine della città maledetta. Sebbene però possano sembrare degli ostacoli difficili da affrontare per un guerriero appiedato, gli incidenti e i guasti sono sempre dietro l'angolo...</i>	100	7
I carri seguono le regole presentate nel supplemento <i>Empire In Flames</i> pag. 30-33. Tali regole rappresentano sul campo di battaglia qualsiasi genere di carro o carrozza e devono essere seguite anche dalle bande che hanno dei carri all'interno della loro lista (Carnevale del Caos, Carovana dei Mercanti, Nani del Caos). Nota che l'acquisto del Carro/Diligenza comprende solo la struttura; sarà necessario acquistare separatamente le bestie da tiro (Cavalli), senza i quali il modello non è giocabile in uno scontro fra bande.		

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<b>Carrozza Opulenta (Opulent Coach)</b>	Costo	Rarità
<p><i>I comandanti delle bande veramente di successo hanno la tendenza a sprecare le loro ricchezze in eccessi stravaganti, come vini ricercati, armi e armature tempestate di gioielli e spezie del Cathay. Il massimo di questa compiacenza è una Carrozza Opulenta, che il comandante può utilizzare per spostarsi fra gli insediamenti che circondano Mordheim. Ci sono poche cose che possono impressionare i cittadini comuni, o incorrere nell'ira e nell'invidia dei comandanti di minor successo, tanto quanto una Carrozza Opulenta. La Carrozza Opulenta impressiona anche il mercante più sospettoso, portandolo ad inchinarsi e offrire le merci più esotiche racchiuse nel suo magazzino, al Comandante di una banda così chiaramente ricca.</i></p> <p>Il Comandante guadagna un modificatore di +3 su qualunque tiro effettui per la ricerca di oggetti rari. Questo oggetto viene aggiunto alla riserva degli oggetti della banda e non viene rappresentato sul campo di battaglia né ha alcun effetto sugli scontri disputati dalla banda.</p>	250	10

<b>Cavallo (Horse/Riding Horse) - solo Umani</b>	Costo	Rarità																				
<p><i>Fin dalla prima volta che lo ha addomesticato, l'uomo ha imparato a sfruttare la forza e la resistenza di questo animale anche nei contesti bellici.</i></p> <p>Puoi montare un Eroe a cavallo di un destriero nelle prossime battaglie. Il cavallo può essere usato solo se si stanno usando le regole aggiuntive per i modelli a cavallo.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Profilo</th> <th>M</th> <th>AC</th> <th>AB</th> <th>Fo</th> <th>R</th> <th>Fe</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cavallo</td> <td>8</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	Cavallo	8	0	0	3	3	1	3	0	5	40	8
Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D													
Cavallo	8	0	0	3	3	1	3	0	5													

<b>Cavallo da Guerra (War Horse) - solo Umani</b>	Costo	Rarità																				
<p><i>Versioni selezionate e addestrate dei loro cugini impiegati in attività lavorative e per i trasporti comuni, queste bestie eccezionali sono preparate a sopportare la fatica e la furia della battaglia, oltre che il peso dei nobili in armatura completa.</i></p> <p>Puoi montare un Eroe a cavallo di un destriero nelle prossime battaglie. Il cavallo può essere usato solo se si stanno usando le regole aggiuntive per i modelli a cavallo.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Profilo</th> <th>M</th> <th>AC</th> <th>AB</th> <th>Fo</th> <th>R</th> <th>Fe</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Cavallo da Guerra</td> <td>8</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	Cavallo da Guerra	8	3	0	3	3	1	3	1	5	80	11
Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D													
Cavallo da Guerra	8	3	0	3	3	1	3	1	5													

<b>Collana di Dita (Finger Pendant) - solo Ladri di Tombe</b>	Costo	Rarità
<p><i>Il mestiere dei tombaroli è sempre a rischio di andare ad incrociarsi con quello di altri individui molto più malvagi e maldisposti. Per questo, da sempre è d'uso fra i Ladri di Tombe di dotarsi di amuleti e protezioni contro la magia nonmorta; spesso però questi amuleti risultano essere molto macabri.</i></p> <p>Chi indossa questa collana ottiene un tiro salvezza di 5+ contro gli effetti della magia Necromantica o delle Arti Oscure, una volta a partita. Nota che equipaggiare più di una Collana di Dita non dà effetti ulteriori.</p>	15	-



<b>Collana di Zanne d'Orso (Bear-Claw Necklace) - solo Kisleviti</b>	Costo	Rarità
<i>Gli orsi sono rispettati e venerati a Kislev, e una collana fatta dei loro denti (o a volte dei loro artigli) è considerata magica. Un guerriero che indossa questa collana riceve la forza e la ferocia dell'orso a cui appartenevano le zanne.</i>	75+3D6	9
Chi indossa questa collana è soggetto a <i>Furia</i> (v. manuale di Mordheim p. 38).		

<b>Corda e Rampino (Rope and Hook)</b>	Costo	Rarità
<i>Un guerriero che usi Corda e Rampino troverà molto più facile muoversi tra le rovine di Mordheim.</i>	5	-
Un modello equipaggiato con Corda e Rampino può ripetere i test di Iniziativa falliti quando scala o salta giù da un punto elevato.		

<b>Corno da Guerra (War Horn)</b>	Costo	Rarità
<i>Il suono possente di un Corno da Guerra può essere sufficiente per rinforzare i cuori di qualsiasi banda che tenti di riorganizzarsi. Esso dà coraggio agli uomini e gli dona lo spirito per combattere con rinnovata decisione.</i>	30+3D6	8
Un Corno da Guerra può essere suonato una volta per battaglia all'inizio di uno qualsiasi dei turni del giocatore. Permette alla banda di aumentare la sua Disciplina di +1. L'effetto durerà fino all'inizio del prossimo turno. Il Corno può essere usato anche prima che la banda debba fare un Test di Rotta, se non è ancora mai stato suonato.		

<b>Corsetto in Cuoio Indurito (Toughened Leathers)</b>	Costo	Rarità
<i>I conciatori esperti sono in grado di trasformare il cuoio in una resistente armatura, con un trattamento apposito. Queste armature sono molto economiche da realizzare e non offrono protezioni molto efficaci.</i>	5	-
Un Corsetto in Cuoio Rinforzato fornisce un Tiro Armatura di 6+, ma non vi si possono combinare altre protezioni ad eccezione di un elmo o un brocchiere. Nota che questo oggetto ai fini delle regole non è considerato come un'armatura. ● <b>Puzzolente!</b> : Il Corsetto in Cuoio Rinforzato non può essere venduto nel Mercato o scambiato fra modelli della stessa banda; l'odore che vi resta attaccato è abbastanza forte da scacciare anche il più disperato dei compratori!		

<b>Erbe Guaritrici (Healing Herbs)</b>	Costo	Rarità
<i>Certe piante che crescono sulle sponde del fiume Stir hanno proprietà curative. Gli erboristi raccolgono le loro radici e le loro foglie e le usano per curare feriti e malati.</i>	20+2D6	8
Un Eroe equipaggiato con le Erbe Guaritrici le può usare all'inizio di qualsiasi delle sue fasi di Recupero, finché non è ingaggiato in corpo a corpo. Queste Erbe gli restituiscono tutte le ferite perse. Possono essere usate solo una volta per battaglia e al termine della battaglia devono essere riacquistate per poter essere utilizzate nuovamente.		



<b>Famiglio (Familiar)</b>	Costo	Rarità
<i>I maghi sono spesso solitari, solitamente evitati dalle altre persone, che possono a malapena rendersi conto del potere che questi individui possono maneggiare. Per questo motivo è loro abitudine accompagnarsi ad animali o ad altri esseri "meno senzienti". In alcuni casi si sviluppa un legame magico fra il mago stesso e l'animale, che mette in connessione questo essere con i venti della magia e può portare vantaggi ad entrambi.</i>	20+D6	8
I Famigli non possono, in effetti, essere comprati come equipaggiamento. Il costo dell'acquisto rappresenta il costo che il mago deve sostenere per organizzare il rituale di evocazione del Famiglio, e la sua difficoltà invece rappresenta le chance che questo rituale funzioni correttamente. Di conseguenza il costo deve essere sempre pagato prima del tentativo di trovare l'oggetto al Mercato, al di là del suo stesso esito. Inoltre, solo un mago può tentare di "trovare" un famiglio. Se il tentativo ha successo il famiglio verrà aggiunto all'equipaggiamento del mago (puoi rappresentarlo come vuoi, anche su una base separata, ma non ha nessun ruolo dal punto di vista del gioco). Un mago con un Famiglio può ripetere un tentativo di lancio fallito a turno. Il secondo risultato deve essere accettato.		

<b>Frecce da Caccia (Hunting Arrows)</b>	Costo	Rarità
<i>Le migliori frecce da caccia vengono costruite dai cacciatori della foresta del Drakwald. Hanno punte affilate con diversi rostri lungo il filo, che causano dolori terribili quando colpiscono l'obiettivo. Un arciere esperto può ferire gravemente il suo obiettivo con una singola freccia.</i>	25+D6	8
Un modello che usa un qualsiasi genere di arco può usare queste Frecce. Le Frecce da Caccia aggiungono un +1 al tiro sulla Tabella delle Ferite.		

<b>Frecce Infuocate (Fire Arrows)</b>	Costo	Rarità
<i>Le Frecce Infuocate sono frecce dalla punta avvolta in fasce legate strette e intrise di liquido infiammabile, in grado di dar fuoco a qualsiasi cosa che colpiscono.</i>	30+D6	9
Possono essere utilizzate con qualsiasi tipo di arco o con una balestra. Se colpisce un obiettivo con una Freccia Infuocata tira un D6: con un risultato di 4+ esso prende fuoco. Se il modello sopravvive alla ferita allora deve ottenere un risultato di 4+ su un D6 nella sua successiva fase di Recupero per evitare di subire un colpo a Forza 4, e continuerà a doverlo fare nei turni successivi finché non otterrà il risultato di 4+. In aggiunta non potrà fare altro che effettuare il suo movimento semplice. Gli altri guerrieri della sua banda possono provare ad aiutarlo, se vogliono. Devono portarsi a contatto di basetta con il modello in fiamme e provare a ottenere un 4+ su un D6 nella loro fase di recupero, per spegnere le fiamme.		



Funghi Cappello Matto (Mad Hat Mashrooms)	Costo	Rarità
<p><i>L'uso del veleno e delle droghe da battaglia è universalmente ripudiato in tutto l'Impero, ma nelle brutali battaglie che si combattono a Mordheim diverse bande possono ricorrere a questo sotterfugio in casi disperati. Il temuto culto dei Goblin Fanatici delle Montagne dei Confini del Mondo usa questi funghi allucinogeni per farsi indurre in uno stato di furia.</i></p>		
<p>Una dose di Funghi Cappello Matto è sufficiente per una sola battaglia. Qualsiasi modello che ingerisca i Funghi Cappello Matto prima della battaglia sarà soggetto a <i>Furia</i>. I Funghi Cappello Matto non hanno effetto su Nonmorti, come Vampiri e Zombi, e sui Posseduti (prima dell'inizio di una partita, chiarire con l'avversario quali modelli sono affetti da questa regola; nel caso di dubbi, chiedere al Borgomastro).</p> <p>● <b>Effetto Collaterale:</b> Al termine della battaglia, tira un D6. Con un risultato di 1 il modello subirà permanentemente gli effetti della <i>Stupidità</i>.</p> <p>● <b>Orchi &amp; Goblin:</b> una banda di Orchi e Goblin o di Goblin delle Tenebre considererà questo oggetto come Comune e lo pagherà 25 co a dose, fintanto che sono presenti dei Goblin fra i guerrieri della banda, dal momento che questa droga è necessaria per utilizzare la Palla a Catena. Fortunatamente per i Pelleverde infatti questo tipo di funghi vengono estensivamente coltivati dai Goblin delle Tenebre nelle caverne sotto ai Confini del Mondo. Un Goblin può ingerire i Funghi all'inizio di uno qualsiasi dei suoi turni, non per forza prima della battaglia.</p>	30+3D6	9

Galette (Hardtack Biscuits) – solo Pirati	Costo	Rarità
<p><i>Ogni Pirata può portare con se alcuni di questi duri biscotti da mangiare durante la battaglia, per rimettersi di... beh, qualcosa di duro e simile ad un biscotto (il cuoco della nave non vuole divulgarne gli ingredienti).</i></p>		
<p>All'inizio di uno dei suoi turni un Pirata equipaggiato con le Galette può mangiarle (e rompersi qualche dente masticandole), fintanto che non è impegnato in un combattimento corpo a corpo. La sua Resistenza è temporaneamente aumentata di +1 per la durata di quel turno e del turno successivo del suo avversario. All'inizio del successivo turno del controllore dei Pirati, egli deve tirare un D6: con un risultato di 1 le galette erano andate a male e piene di vermi! In tal caso il modello non potrà prendere parte alla battaglia successiva per curarsi (e prendere a calci il cuoco!). Se già dovrebbe saltare la battaglia successiva per qualche altro evento, allora gli effetti si cumulano, costringendolo a perdere due battaglie di seguito.</p> <p>Ogni modello può essere equipaggiato con una singola dose di Galette, che possono essere usate solo una volta e in tal caso dovranno poi essere rimosse dall'inventario.</p>	5	-



<b>Gamba di Legno (Peg Leg) – solo Pirati</b>	Costo	Rarità
<i>Ogni Pirata può trovarsi nella situazione di perdere una gamba a seguito di ferite terribili o di malattie. È altrettanto comune che, per poter continuare dignitosamente la vita di mare, quello stesso pirata doti il suo moncone di una protesi di legno, solitamente un semplice piolo di legno resistente, per continuare a stare in piedi sul ponte della nave.</i>	6	-
<p>Qualsiasi Pirata che ottenga un risultato di Ferita alla Gamba (risultato di 22 sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i>) o di Gamba Spappolata (risultato di 25) può scegliere di rimpiazzare l'arto mancante con una Gamba di Legno. Questo ridurrà il Movimento del modello di -1 ma permetterà di evitare ferite dai colpi che raggiungono la protesi. Per rappresentare questo il modello ottiene uno speciale tiro Salvezza di 6+, che può essere utilizzato ogni volta che il possessore della Gamba di Legno fallisce gli altri tiri di protezione che ha a disposizione. Questo tiro non subisce modificatori e può essere usato anche quando non sarebbero concessi tiri protezione.</p> <p>Un Pirata che si aggiunge alla banda o che viene reclutato al momento della creazione della banda stessa può essere equipaggiato con una Gamba di Legno. Se colui che indossa la Gamba ottiene un risultato di Ferita alla Gamba o di Gamba Spappolata dalla tabella delle <i>Ferite Gravi</i> può ignorarne gli effetti con un risultato di 4+ su un D6, dal momento che il colpo ha raggiunto la protesi lignea invece della gamba sana.</p> <p>Un modello non può essere equipaggiato con più di una Gamba di Legno.</p>		

<b>Grimaldello (Lock Picks)</b>	Costo	Rarità
<i>Oggetto immancabile nei kit di chiunque si reputi un poco di buono. Un set di Grimaldelli può essere usato da coloro che preferiscono la manualità e la velocità alla forza bruta per aprire porte che altri hanno chiuso.</i>	15	8
Un modello equipaggiato con un Grimaldello può effettuare il test per aprire le porte basandosi sull'Iniziativa piuttosto che sulla Forza. In aggiunta, questo test non subisce la penalità di -1 e non ci sono possibilità che la porta riporti troppi danni da non poter essere chiusa successivamente.		

<b>Icore Nero (Dark Venom) - Non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite.</b>	Costo	Rarità
<i>L'uso del veleno e delle droghe da battaglia è universalmente ripudiato in tutto l'Impero, ma nelle brutali battaglie che si combattono a Mordheim diverse bande possono ricorrere a questo sotterfugio in casi disperati. Questo veleno è estratto dai Draghinferno, giganteschi serpenti marini che infestano l'Oceano Occidentale e le coste di Naggaroth. Anche la più piccola ferita causata da un'arma intrisa di questo veleno causerà dolori lancinanti, indebolendo anche il più forte dei guerrieri.</i>	30+2D6	8
Non può essere usato su Armi da Fuoco. Ogni fiala di veleno ha la quantità utile per una sola battaglia ed è abbastanza per avvelenare solo un'arma. Ogni colpo causato da un'arma ricoperta di Icore Nero riceve un bonus di +1 alla Forza, così, ad esempio, se un modello con Fo3 dotato di arma avvelenata colpisce un avversario, infliggerà un colpo a Fo4. I Tiri Armatura vengono modificati tenendo conto del valore di Forza maggiorato.		



<b>Jolly Roger (Jolly Roger) – solo Pirati</b>	Costo	Rarità
<i>Ah, la vista del Jolly Roger che sventola nel vento è sufficiente per far scendere una lacrima anche dall'occhio del più ruvido lupo di mare.</i>	40+2D6	9
Un qualsiasi Eroe può portare la Jolly Roger; il costo rappresenta gli sforzi di preparare una versione più piccola della bandiera della nave tale da poter essere portata in battaglia su un'asta. Qualsiasi Pirata entro 12" dalla Jolly Roger non subirà gli effetti della regola <i>Tutto Solo</i> in combattimento. Portare questa bandiera comporta l'uso di una mano, e di conseguenza il possessore non potrà utilizzare Armi a Due Mani o Scudi durante la battaglia. Inoltre, in Corpo a Corpo non può utilizzare armi aggiuntive o proteggersi con uno Scudo o un Brocchiere. Nota che la Marmaglia manca del corretto spirito piratesco e di conseguenza non riceve nessun bonus dalla presenza della Jolly Roger. Una banda può avere solo una Jolly Roger.		

<b>Lacrime di Shallaya (Tears of Shallaya) - Non disponibile per Caos e Nonmorti</b>	Costo	Rarità
<i>Le Lacrime di Shallaya sono fiale di acqua della sacra fonte di Curonne. Shallaya è la dea della guarigione e della misericordia e si dice che quell'acqua abbia proprietà curative e renda immuni agli effetti di qualsiasi veleno.</i>	10+2D6	7
Un modello che beve una fiala di Lacrime di Shallaya all'inizio di una battaglia diventerà completamente immune al veleno per la durata del combattimento: ciò significa che su di lui non si possono applicare gli effetti di armi intrise con veleno o di altri effetti assimilabili. C'è abbastanza liquido in una fiala solo per la durata di una battaglia.		

<b>Lampada del Genio (Lamp of the Djinn)</b>	Costo	Rarità																												
<i>Un misterioso manufatto che proviene dalle profondità del deserto dell'Arabia. Il mercante giurerebbe di averlo acquistato da un giovanotto che l'ha sommerso di farneticazioni su grotte di lava e tigri di pietra parlanti...</i>	50	ND																												
Oggetto ottenibile dal Mercato Esotico del Mercante Arabo. Ogni Eroe può usare la lampada per esprimere tre desideri, ma ogni volta che tiri sulla tabella della luce, devi tirare anche sulla tabella dell'oscurità e applicare il risultato.																														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>D6</th> <th>Luce</th> <th>D6</th> <th>Oscurità</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>+1D6 punti Esperienza</td> <td>1</td> <td>Non succede nulla</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Nuova Abilità</td> <td>2</td> <td>Non succede nulla</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>D6x10 co</td> <td>3</td> <td>Perdi D6x10 co</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Un oggetto casuale dalla lista dell'Eroe</td> <td>4</td> <td>Perdi D6 armi a tua scelta a partire dall'equipaggiamento dell'Eroe</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Un oggetto a scelta dalla lista dell'Eroe</td> <td>5</td> <td>Perdi la lampada</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Tira due volte su questa tabella (ripeti i risultati già ottenuti)</td> <td>6</td> <td>Tira una volta sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i></td> </tr> </tbody> </table>	D6	Luce	D6	Oscurità	1	+1D6 punti Esperienza	1	Non succede nulla	2	Nuova Abilità	2	Non succede nulla	3	D6x10 co	3	Perdi D6x10 co	4	Un oggetto casuale dalla lista dell'Eroe	4	Perdi D6 armi a tua scelta a partire dall'equipaggiamento dell'Eroe	5	Un oggetto a scelta dalla lista dell'Eroe	5	Perdi la lampada	6	Tira due volte su questa tabella (ripeti i risultati già ottenuti)	6	Tira una volta sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i>		
D6	Luce	D6	Oscurità																											
1	+1D6 punti Esperienza	1	Non succede nulla																											
2	Nuova Abilità	2	Non succede nulla																											
3	D6x10 co	3	Perdi D6x10 co																											
4	Un oggetto casuale dalla lista dell'Eroe	4	Perdi D6 armi a tua scelta a partire dall'equipaggiamento dell'Eroe																											
5	Un oggetto a scelta dalla lista dell'Eroe	5	Perdi la lampada																											
6	Tira due volte su questa tabella (ripeti i risultati già ottenuti)	6	Tira una volta sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i>																											

<b>Lanterna (Lantern)</b>	Costo	Rarità
<i>Avere un mezzo che permette di illuminare i meandri oscuri della città dei dannati spesso può fare la differenza fra la vita e la morte.</i>	10	-
Un modello che è in possesso di una Lanterna può aggiungere 4" alla distanza in cui è in grado di individuare i nemici nascosti. Richiede una mano libera per essere utilizzata di conseguenza il modello non può proteggersi con uno scudo dal tiro. Può essere messa da parte in corpo a corpo.		



<b>Lanterna Ammantata (Hooded Lantern)</b> – solo Ladri di Tombe	Costo	Rarità
<i>Questa lanterna, coperta da una cappa scura e dotata di un occhio per assicurarla alla cintura, permette al Tombarolo di fare il suo lavoro di nascosto, con le mani libere ma fornendo comunque un buon grado di illuminazione.</i>		
Una Lanterna Ammantata segue le stesse regole di una Lanterna normale (v. Lanterna). Inoltre però, non rende il modello visibile nel caso in cui si applichino le regole delle partite al buio. ● <b>Mano Libera:</b> Un modello equipaggiato con una Lanterna Ammantata può beneficiare dei suoi effetti senza dover tenere una mano libera per poterla impugnare.	15+D6	9

<b>Libro dei Morti (Book of the Dead)</b> – solo Nonmorti	Costo	Rarità
<i>Questo sinistro libro, rilegato in un materiale che somiglia in maniera preoccupante a pelle umana, contiene la trascrizione del famoso Libro di Nagash, il Grande Negromante.</i>		
Un Vampiro in possesso di questo libro può apprendere incantesimi dalla lista della <i>Necromanzia</i> con l'abilità <i>Conoscenza Arcana</i> . Un Necromante in possesso di questo libro riceve un nuovo incantesimo in modo permanente.	200+D6x25	12

<b>Loto Nero (Black Lotus)</b> - non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite.	Costo	Rarità
<i>L'uso del veleno e delle droghe da battaglia è universalmente ripudiato in tutto l'Impero, ma nelle brutali battaglie che si combattono a Mordheim diverse bande possono ricorrere a questo sotterfugio in casi disperati. Nella profondità delle foreste del Sud del Mondo crescono delle piante estremamente velenose, conosciute come Loto Nero.</i>		
Non può essere usato su Armi da Fuoco. Ogni fiala di veleno ha la quantità utile per una sola battaglia ed è abbastanza per avvelenare solo un'arma. Un'arma intrisa del suo veleno ferirà automaticamente se ottiene un 6 sul tiro per colpire. Ricorda che puoi tirare comunque un D6 per verificare se il colpo causa una ferita critica. Tira normalmente per i Tiri Armatura.	10+D6	9 (7 per gli Skaven)

<b>Macchina del Caos (Engine of Chaos)</b> – solo Nani del Caos.	Costo	Rarità																																								
<i>I Carcerieri rinchiudono le loro vittime in una macchina demoniaca contorta creata dalla follia industriale degli Ingegneri del Caos. Il veicolo è una prigioniera vivente su ruote. Motori corazzati trasportano i prigionieri nelle Terre Oscure, per alimentare le fornaci o diventare sacrifici.</i>																																										
● <b>Carro:</b> La Macchina del Caos segue tutte le regole per i Carri (vedi supplemento Empire in Flames, p. 30-33) ed ha il seguente profilo:																																										
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Profilo</th> <th>M</th> <th>AC</th> <th>AB</th> <th>Fo</th> <th>R</th> <th>Fe</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Macchina</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>8</td> <td>4</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>Ruote</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Demone</td> <td>6</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>6</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	Macchina	-	-	-	-	8	4	-	-	-	Ruote					6	1				Demone	6				6	3					
Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D																																	
Macchina	-	-	-	-	8	4	-	-	-																																	
Ruote					6	1																																				
Demone	6				6	3																																				
● <b>Demone:</b> La Macchina del Caos è alimentata da un demone vincolato alla sua struttura. Tutti i riferimenti agli animali da tiro che trainano il Carro devono essere considerati riferiti al demone. Il movimento del demone non è influenzato dal carico. ● <b>Passeggeri:</b> Un Nano del Caos della banda deve fungere da conducente. Nessun altro modello tranne i prigionieri può viaggiare sulla Macchina del Caos. La Macchina non può contenere più di sei prigionieri contemporaneamente; le creature grandi (Ogres, Minotauri, ecc.) contano come due modelli. ● <b>Acceleratore al massimo:</b> Il conducente può applicare gli effetti della regola Frustare. Se un Motore del Chaos perde il controllo, fare riferimento alla tabella Perdita di Controllo. In caso di risultato 'Perdita di Controllo', sostituire un risultato di 5 (Il timone del carro si spezza...) con: Il Demone si è liberato dalla magia che lo legava al Motore del Chaos. Il Motore si muove di 6" in linea retta e poi si ferma. Il veicolo non può più muoversi per il resto di questa battaglia.	195	10																																								

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<p>●<b>Prigionieri:</b> I modelli nemici diventano sempre prigionieri quando combattono una battaglia contro una banda di Nani del Caos che ha un Motore del Caos, ottenendo il risultato Catturato sulla tabella <i>Ferite Gravi</i> o venendo messi <i>Fuori Combattimento</i> da un Acchiappa-uomini. Notare che in entrambi i casi i loro equipaggiamenti vanno persi. Alcuni risultati sulla tabella Esplorazione di Mordheim consentono ai Nani del Chaos di acquisire prigionieri: Sbandato (uno) e Prigionieri (D3).</p> <p>I modelli tenuti prigionieri possono essere liberati distruggendo il Motore del Caos o usando le chiavi della prigione. Se un modello mette <i>Fuori Combattimento</i> uno dei Carcerieri dei Nani del Caos, prende le chiavi. Un modello che ha le chiavi può liberare i prigionieri entrando in contatto base con il motore. Se i Nani del Caos fuggono prima che ciò accada o se il modello con le chiavi viene messo <i>Fuori Combattimento</i>, i prigionieri rimangono catturati. I prigionieri liberati devono sempre muoversi verso il bordo del tavolo più vicino. I prigionieri non provenienti dalle bande partecipanti utilizzano il profilo di base per gli uomini d'arme umani (v. banda dei Mercenari, regolamento di Mordheim p.71). I prigionieri liberati tornano alle loro bande di origine.</p> <p>●<b>Ricompense di Hashut:</b> I Nani del Caos possono scegliere di mandare i prigionieri nelle Terre Oscure dopo una battaglia. Se lo fanno, un qualsiasi numero di prigionieri deve essere sacrificato ad Hashut. La Macchina del Caos e un Eroe a scelta del giocatore devono saltare la prossima battaglia. A meno che non ci sia un'altra Macchina, nessun modello può essere imprigionato nella Macchina fino a quando non tornano. I prigionieri devono essere rimossi permanentemente dalle liste delle loro bande. Dopo che l'Eroe si riunisce alla banda, consulta la seguente tabella:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Prigionieri</th> <th>Effetto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1-3</td> <td>Il leader della banda ottiene +1 punto Esperienza.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4-5</td> <td>Si ottengono +D3 punti Esperienza da dividere a piacere tra gli Eroi della banda.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td>Si ottengono +2D3 punti Esperienza da dividere a piacere tra gli Eroi della banda e D6x5 co.</td> </tr> </tbody> </table>	Prigionieri	Effetto	1-3	Il leader della banda ottiene +1 punto Esperienza.	4-5	Si ottengono +D3 punti Esperienza da dividere a piacere tra gli Eroi della banda.	6	Si ottengono +2D3 punti Esperienza da dividere a piacere tra gli Eroi della banda e D6x5 co.		
Prigionieri	Effetto									
1-3	Il leader della banda ottiene +1 punto Esperienza.									
4-5	Si ottengono +D3 punti Esperienza da dividere a piacere tra gli Eroi della banda.									
6	Si ottengono +2D3 punti Esperienza da dividere a piacere tra gli Eroi della banda e D6x5 co.									

<b>Mantello della Foresta (Forest Cloak)</b> – solo Fuorilegge della Foresta di Shirwood	Costo	Rarità
<p><i>Alcuni Fuorilegge usano i Mantelli della Foresta per camuffarsi nella foresta e non essere visti dai nemici. Chiunque indossi questo mantello apparirà confuso con la vegetazione, diventando quasi impossibile da vedere.</i></p> <p>Fintanto che un modello equipaggiato con un Mantello della foresta si trova entro 2" da un albero, una siepe, un cespuglio o qualche altro elemento di vegetazione, un nemico che intenda tirare contro quel modello subirà un modificatore di -1 al tiro per colpire (in aggiunta ad ogni altro modificatore che si debba applicare). Inoltre, un mago che voglia indirizzare un incantesimo contro il modello che indossa il Mantello della Foresta, può farlo solo se ottiene un risultato di 4+ su un D6 (tira prima di lanciare l'incantesimo). L'unica eccezione a questa regola si ha quando il tiratore o il mago siano entro una distanza dal modello con il Mantello pari al valore della loro Iniziativa convertito in pollici: ad esempio se un Elfo con arco (I 5) vuole tirare ad un modello equipaggiato con il Mantello della Foresta e che si trova a 3" da lui può farlo senza modificatori aggiuntivi causati da questo oggetto.</p> <p>Gli Eroi di questa banda possono equipaggiare il Mantello della Foresta al momento della creazione della banda senza bisogno di effettuare il tiro per la ricerca degli oggetti rari. Se il proprietario della banda desidera comprarne dal Mercato in un momento successivo dovrà effettuare normalmente il tiro.</p>	50	10



Mantello Elfico (Elven Cloak)	Costo	Rarità
Composto di capelli di vergine Elfa intrecciati con foglie d'albero vive, un Manto Elfico è una meraviglia a vedersi. Un guerriero che indossa questo Manto si confonderà nell'ombra, rendendosi molto difficile da vedere e colpire. Questi Manti sono estremamente rari da trovare sul mercato, ma in alcuni casi vengono recuperati da guerrieri morti o come ricompensa da un Elfo per colui che lo ha servito in qualche maniera.	100+D6x10	12
Un guerriero che voglia prendere di mira un modello che indossa un Manto Elfico subisce una penalità di -1 al tiro per colpire in aggiunta a ogni altro modificatore.		

Mapa del Tesoro (Treasure Map) – solo Pirati	Costo	Rarità														
Questo oggetto riporta la (possibile) posizione di un tesoro che un'altra banda di Pirati è stata costretta a seppellire prima di riuscire a portarlo al sicuro. Si sa, per i Pirati niente è più importante del tesoro. Un solo grido! All'arrembaggio!																
I Pirati possono usare una Mapa del Tesoro invece di esplorare le rovine della città normalmente. Tira un D6 dopo una partita per determinare dove porta la mappa e poi rimuovila dall'equipaggiamento:																
<table border="1"> <thead> <tr> <th>D6</th> <th>Effetto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td><b>Falso:</b> Si scopre che la mappa è un falso. Comunque i Pirati trovano il modo di rintracciare l'avvinazzato che l'ha venduta al Capitano, il quale dà alla banda D6x5 co per scusarsi del contrattempo (ed evitare di venire traiano dalla chiglia della nave!).</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td><b>Piccolo Premio:</b> La mappa porta la Ciuma ad un piccolo angolo di terra smossa. Dopo diverse ore di scavo, viene ritrovato uno scrigno che contiene un frammento di malapietra e alcuni gioielli del valore di 2D6x10 co.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td><b>Tesoro di Drong il Lungo:</b> La mappa porta ad uno dei famigerati ripostigli dello Sventratore Drong il Lungo, in persona! I Pirati scoprono un barile di birra Bugman XXXX che segue le regole del Barile di Birra Bugman, insieme a molti altri barili. Dopo diversi "assaggi" quel che resta viene venduto per 2D6x10 co (dopo che la Ciuma si sveglia, logicamente).</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td><b>Tesoro di Facio l'Imbroglione:</b> I Pirati hanno trovato uno dei covi del famigerato ladro tileano. La prossima volta che la ciuma visita il Mercato, il Capitano può comprare qualsiasi oggetto come se fosse comune (ad eccezione degli oggetti unici della Ciuma Pirata), sempre che abbia abbastanza corone per pagarne il prezzo. Dopo aver compiuto la transazione, il Capitano vende le informazioni per 2D6x10 co a qualche avido mercante. Svolgi altre eventuali operazioni al Mercato normalmente. Inoltre, se nella prossima Esplorazione i Pirati incontrano uno Sbandato o dei Prigionieri, i ricchi indumenti del Capitano impressioneranno molto questi individui. Aggiungi un bonus di +1 alla Disciplina del Capitano quando tiri il test della regola Marmaglia se essi vengono inclusi nella banda.</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td><b>Tesoro Protetto:</b> Lo scrigno del tesoro che viene rinvenuto è difeso da infide trappole! Uno degli Eroi deve tentare di superare tutte le insidie che lo separano dal tesoro superando un test di Iniziativa. Se ha successo, rinviene un Portafortuna e 3D6x10 co. Se fallisce il test è costretto a saltare la prossima battaglia per guarire dalle ferite ricevute, ma la ciuma riesce comunque a raggiungere il tesoro e ottiene le corone d'oro come in precedenza. Il Portafortuna va perduto nella foga della razzia, in attesa di un avventuriero più attento.</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td><b>Tesoro di Wyrd il Nero:</b> La Ciuma abbassa la testa con riverenza quando la mappa li porta ad una delle sepolture nascoste del grande Wyrd il Nero, il Re dei Pirati, primo e unico pirata ad aver saccheggiato tutta Mordheim. Conosciuto per la pratica di assicurarsi alla barba e ai capelli frammenti di malapietra che poi dava alle fiamme per generare scintille e fumi inquietanti, era giustamente temuto da tutte le bande, sulla terra e sull'acqua. Sebbene lo scrigno si riveli essere di dimensioni</td> </tr> </tbody> </table>	D6	Effetto	1	<b>Falso:</b> Si scopre che la mappa è un falso. Comunque i Pirati trovano il modo di rintracciare l'avvinazzato che l'ha venduta al Capitano, il quale dà alla banda D6x5 co per scusarsi del contrattempo (ed evitare di venire traiano dalla chiglia della nave!).	2	<b>Piccolo Premio:</b> La mappa porta la Ciuma ad un piccolo angolo di terra smossa. Dopo diverse ore di scavo, viene ritrovato uno scrigno che contiene un frammento di malapietra e alcuni gioielli del valore di 2D6x10 co.	3	<b>Tesoro di Drong il Lungo:</b> La mappa porta ad uno dei famigerati ripostigli dello Sventratore Drong il Lungo, in persona! I Pirati scoprono un barile di birra Bugman XXXX che segue le regole del Barile di Birra Bugman, insieme a molti altri barili. Dopo diversi "assaggi" quel che resta viene venduto per 2D6x10 co (dopo che la Ciuma si sveglia, logicamente).	4	<b>Tesoro di Facio l'Imbroglione:</b> I Pirati hanno trovato uno dei covi del famigerato ladro tileano. La prossima volta che la ciuma visita il Mercato, il Capitano può comprare qualsiasi oggetto come se fosse comune (ad eccezione degli oggetti unici della Ciuma Pirata), sempre che abbia abbastanza corone per pagarne il prezzo. Dopo aver compiuto la transazione, il Capitano vende le informazioni per 2D6x10 co a qualche avido mercante. Svolgi altre eventuali operazioni al Mercato normalmente. Inoltre, se nella prossima Esplorazione i Pirati incontrano uno Sbandato o dei Prigionieri, i ricchi indumenti del Capitano impressioneranno molto questi individui. Aggiungi un bonus di +1 alla Disciplina del Capitano quando tiri il test della regola Marmaglia se essi vengono inclusi nella banda.	5	<b>Tesoro Protetto:</b> Lo scrigno del tesoro che viene rinvenuto è difeso da infide trappole! Uno degli Eroi deve tentare di superare tutte le insidie che lo separano dal tesoro superando un test di Iniziativa. Se ha successo, rinviene un Portafortuna e 3D6x10 co. Se fallisce il test è costretto a saltare la prossima battaglia per guarire dalle ferite ricevute, ma la ciuma riesce comunque a raggiungere il tesoro e ottiene le corone d'oro come in precedenza. Il Portafortuna va perduto nella foga della razzia, in attesa di un avventuriero più attento.	6	<b>Tesoro di Wyrd il Nero:</b> La Ciuma abbassa la testa con riverenza quando la mappa li porta ad una delle sepolture nascoste del grande Wyrd il Nero, il Re dei Pirati, primo e unico pirata ad aver saccheggiato tutta Mordheim. Conosciuto per la pratica di assicurarsi alla barba e ai capelli frammenti di malapietra che poi dava alle fiamme per generare scintille e fumi inquietanti, era giustamente temuto da tutte le bande, sulla terra e sull'acqua. Sebbene lo scrigno si riveli essere di dimensioni	75+4D6	10
D6	Effetto															
1	<b>Falso:</b> Si scopre che la mappa è un falso. Comunque i Pirati trovano il modo di rintracciare l'avvinazzato che l'ha venduta al Capitano, il quale dà alla banda D6x5 co per scusarsi del contrattempo (ed evitare di venire traiano dalla chiglia della nave!).															
2	<b>Piccolo Premio:</b> La mappa porta la Ciuma ad un piccolo angolo di terra smossa. Dopo diverse ore di scavo, viene ritrovato uno scrigno che contiene un frammento di malapietra e alcuni gioielli del valore di 2D6x10 co.															
3	<b>Tesoro di Drong il Lungo:</b> La mappa porta ad uno dei famigerati ripostigli dello Sventratore Drong il Lungo, in persona! I Pirati scoprono un barile di birra Bugman XXXX che segue le regole del Barile di Birra Bugman, insieme a molti altri barili. Dopo diversi "assaggi" quel che resta viene venduto per 2D6x10 co (dopo che la Ciuma si sveglia, logicamente).															
4	<b>Tesoro di Facio l'Imbroglione:</b> I Pirati hanno trovato uno dei covi del famigerato ladro tileano. La prossima volta che la ciuma visita il Mercato, il Capitano può comprare qualsiasi oggetto come se fosse comune (ad eccezione degli oggetti unici della Ciuma Pirata), sempre che abbia abbastanza corone per pagarne il prezzo. Dopo aver compiuto la transazione, il Capitano vende le informazioni per 2D6x10 co a qualche avido mercante. Svolgi altre eventuali operazioni al Mercato normalmente. Inoltre, se nella prossima Esplorazione i Pirati incontrano uno Sbandato o dei Prigionieri, i ricchi indumenti del Capitano impressioneranno molto questi individui. Aggiungi un bonus di +1 alla Disciplina del Capitano quando tiri il test della regola Marmaglia se essi vengono inclusi nella banda.															
5	<b>Tesoro Protetto:</b> Lo scrigno del tesoro che viene rinvenuto è difeso da infide trappole! Uno degli Eroi deve tentare di superare tutte le insidie che lo separano dal tesoro superando un test di Iniziativa. Se ha successo, rinviene un Portafortuna e 3D6x10 co. Se fallisce il test è costretto a saltare la prossima battaglia per guarire dalle ferite ricevute, ma la ciuma riesce comunque a raggiungere il tesoro e ottiene le corone d'oro come in precedenza. Il Portafortuna va perduto nella foga della razzia, in attesa di un avventuriero più attento.															
6	<b>Tesoro di Wyrd il Nero:</b> La Ciuma abbassa la testa con riverenza quando la mappa li porta ad una delle sepolture nascoste del grande Wyrd il Nero, il Re dei Pirati, primo e unico pirata ad aver saccheggiato tutta Mordheim. Conosciuto per la pratica di assicurarsi alla barba e ai capelli frammenti di malapietra che poi dava alle fiamme per generare scintille e fumi inquietanti, era giustamente temuto da tutte le bande, sulla terra e sull'acqua. Sebbene lo scrigno si riveli essere di dimensioni															

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



	modeste, al suo interno vengono rinvenuti 2+D3 frammenti di malapietra più una Mappa di Mordheim!		
--	---	--	--

<b>Mappa di Mordheim (Mordheim Map)</b>		Costo	Rarità												
<p><i>Alcuni sopravvissuti al cataclisma ancora sopravvivono in diversi insediamenti attorno a Mordheim e si guadagnano da vivere preparando mappe della città dalla loro memoria. Molte di queste mappe sono dei falsi, ma anche quelle vere sono spesso rozze e poco accurate. Una Mappa può aiutare una banda a districarsi attraverso il confuso ammasso di strade e rovine in cui è ridotta la città.</i></p> <p>Quando compri o entri in possesso di una mappa tira un D6 e confronta il risultato sulla tabella seguente:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>D6</th> <th>Effetto</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td><b>Falso:</b> La mappa è un falso, e è completamente inutile. Si risolve in una presa in giro. Il tuo avversario può scegliere quale sarà lo Scenario della prossima battaglia.</td> </tr> <tr> <td>2-3</td> <td><b>Vaga:</b> Benché grezza, la mappa è generalmente accurate (beh... alcune parti... più o meno!). Puoi ripetere un tiro di dado durante la prossima fase di Esplorazione, se lo desideri, ma sei costretto ad accettare il secondo risultato.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td><b>Mappa delle Catacombe:</b> La mappa mostra un percorso attraverso le catacombe sotto la città. Puoi automaticamente scegliere lo scenario della prossima battaglia che devi affrontare.</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td><b>Accurata:</b> La mappa è recente e molto dettagliata. Puoi ripetere fino a tre dadi durante la prossima fase di Esplorazione, se lo desideri. Devi accettare il risultato del secondo tiro.</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td><b>Mappa del Conte:</b> Questa è una delle 12 mappe di Mordheim fatte dal conte Von Steinhardt dell'Ostermark. D'ora in poi puoi sempre ripetere un dado durante una fase di Esplorazione fintanto che l'Eroe che possiede questa mappa non è stato messo <i>Fuori Combattimento</i> durante la battaglia.</td> </tr> </tbody> </table>		D6	Effetto	1	<b>Falso:</b> La mappa è un falso, e è completamente inutile. Si risolve in una presa in giro. Il tuo avversario può scegliere quale sarà lo Scenario della prossima battaglia.	2-3	<b>Vaga:</b> Benché grezza, la mappa è generalmente accurate (beh... alcune parti... più o meno!). Puoi ripetere un tiro di dado durante la prossima fase di Esplorazione, se lo desideri, ma sei costretto ad accettare il secondo risultato.	4	<b>Mappa delle Catacombe:</b> La mappa mostra un percorso attraverso le catacombe sotto la città. Puoi automaticamente scegliere lo scenario della prossima battaglia che devi affrontare.	5	<b>Accurata:</b> La mappa è recente e molto dettagliata. Puoi ripetere fino a tre dadi durante la prossima fase di Esplorazione, se lo desideri. Devi accettare il risultato del secondo tiro.	6	<b>Mappa del Conte:</b> Questa è una delle 12 mappe di Mordheim fatte dal conte Von Steinhardt dell'Ostermark. D'ora in poi puoi sempre ripetere un dado durante una fase di Esplorazione fintanto che l'Eroe che possiede questa mappa non è stato messo <i>Fuori Combattimento</i> durante la battaglia.	20+4D6	9
D6	Effetto														
1	<b>Falso:</b> La mappa è un falso, e è completamente inutile. Si risolve in una presa in giro. Il tuo avversario può scegliere quale sarà lo Scenario della prossima battaglia.														
2-3	<b>Vaga:</b> Benché grezza, la mappa è generalmente accurate (beh... alcune parti... più o meno!). Puoi ripetere un tiro di dado durante la prossima fase di Esplorazione, se lo desideri, ma sei costretto ad accettare il secondo risultato.														
4	<b>Mappa delle Catacombe:</b> La mappa mostra un percorso attraverso le catacombe sotto la città. Puoi automaticamente scegliere lo scenario della prossima battaglia che devi affrontare.														
5	<b>Accurata:</b> La mappa è recente e molto dettagliata. Puoi ripetere fino a tre dadi durante la prossima fase di Esplorazione, se lo desideri. Devi accettare il risultato del secondo tiro.														
6	<b>Mappa del Conte:</b> Questa è una delle 12 mappe di Mordheim fatte dal conte Von Steinhardt dell'Ostermark. D'ora in poi puoi sempre ripetere un dado durante una fase di Esplorazione fintanto che l'Eroe che possiede questa mappa non è stato messo <i>Fuori Combattimento</i> durante la battaglia.														

<b>Martello delle Streghe (Hammer of Witches) - solo Cacciatori di Streghe</b>		Costo	Rarità
<p><i>Le pagine di questo tomo descrivono servi del Caos, streghe, eretici, deviate, mutanti, stregoni, blasfemi, negromanti, peccatori e altri nemici di Sigmar in tutta la loro follia.</i></p> <p>Un Eroe equipaggiato con il Martello delle Streghe odierà tutti i Posseduti, gli Skaven, gli Uominibestia, il Caos, i Demoni, gli Elfi Oscuri, Orchi e Goblin, e Sorelle Sigmarite.</p>		100	10



<b>Mastino da Combattimento (Wardog)</b> – non disponibile per gli Skaven	Costo	Rarità																		
<i>Gli uomini dell'Impero sono sempre stati esperti nell'allevare feroci segugi per sorvegliare le loro proprietà e i loro armenti contro le scorrerie dei Pelleverde e degli Uominibestia. Un Mastino da Combattimento ben addestrato è un avversario pericoloso e vale tanto oro quanto pesa a Mordheim.</i>	25+2D6	10																		
Se compri un Mastino da Combattimento combatterà esattamente come un membro della banda, sebbene sia trattato come parte dell'equipaggiamento dell'Eroe che l'ha comprato. Avrai bisogno di un modello per rappresentarlo. Essi non ottengono mai esperienza, e se vengono messi <i>Fuori Combattimento</i> hanno le stesse possibilità che hanno le truppe di venire eliminati. I Mastini da Combattimento contano ai fini del numero massimo di membri che possono far parte della banda. Puoi usare il seguente profilo per rappresentare qualsiasi genere di animale esotico che venga adoperato in combattimento dalle bande di Mordheim, come orsi, mostri del Caos o anche le scimmie combattenti del profondo sud!																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Profilo</th> <th>M</th> <th>AC</th> <th>AB</th> <th>Fo</th> <th>R</th> <th>Fe</th> <th>I</th> <th>A</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mastino</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>0</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>			Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	Mastino	6	4	0	4	3	1	4
Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D											
Mastino	6	4	0	4	3	1	4	1	5											

<b>Materiali da Evocazione (Summoning Materials)</b> – solo Culto dei Posseduti	Costo	Rarità
<i>Anche se i demoni non danno nessun valore alle ricchezze terrene, evocarne uno comporta comunque un esborso da parte del Magister che cerca di compiere il rituale, dal momento che sono necessari diversi oggetti molto particolari e rari, come candele di cera mista a sangue di vergine, gessi di corno di Uomobestia polverizzato e altre stranezze. Inoltre, ogni rituale richiede anche un sacrificio, spesso nella forma di qualche animale (o peggio) che l'officiante si deve procurare.</i>	30	-
I Materiali da Evocazione sono necessari per l'evocazione di un demone e sono sufficienti per una singola evocazione. Se l'evocazione ha successo, rimuovi i Materiali dall'equipaggiamento del Magister, altrimenti, se l'evocazione fallisce, questi non vengono consumati e possono essere usati in un'altra battaglia per un nuovo tentativo di evocazione.		

<b>Pappagallo (Parrot)</b> – solo Pirati	Costo	Rarità
<i>"Craack! Pezzo di malapietra, pezzo di malapietra!" Un Pappagallo ben addestrato è un eccellente mezzo per distrarre gli avversari, sia schiamazzando sia volandogli intorno e intralciandone i movimenti.</i>	15	8
Solo Capitani ( <i>Captain</i> ) e Ufficiali ( <i>Mates</i> ) possono avere un Pappagallo. Tutti i nemici a contatto di basetta con un modello equipaggiato con un Pappagallo subirà un modificatore di -1 al tiro per colpire nel primo turno di combattimento se non riesce a superare un test di Disciplina. Questo effetto non è cumulabile, a prescindere dal numero di Pappagalli equipaggiati al modello.		

<b>Pendolo di Malapietra (Wyrdstone Pendulum)</b>	Costo	Rarità
<i>Secondo quanto si dice, i Pendoli fatti di malapietra possono essere usati per trovare altra roccia magica.</i>	25+3D6	9
Se non viene messo <i>Fuori Combattimento</i> , un Eroe che indossa un Pendolo di Malapietra può effettuare un test di Disciplina dopo la battaglia. Se ha successo, puoi ripetere un tiro di dado nella fase di Esplorazione.		



<b>Pergamena della Dispersione (Dispel Scroll)</b>	Costo	Rarità
<i>Questa pergamena contiene un potente controincantesimo.</i>	25+2D6	10
Può essere letta non appena l'avversario ha lanciato con successo un incantesimo. Gli effetti di tale incantesimo sono immediatamente annullati, ma la pergamena si riduce in polvere, diventando inutilizzabile.		

<b>Polvere Accecante (Flash Powder)</b>	Costo	Rarità
<i>Antico ritrovato dell'arte nanica, questa polvere viene usata per illuminare gli anfratti delle miniere alla ricerca di metalli preziosi e gemme. A Mordheim, una piccola borsa di questa sostanza può essere usata per accecare i nemici, gettandoli nella confusione e rendendoli vulnerabili.</i>	25+2D6	8
La Polvere Accecante può essere tirata contro un avversario che abbia dichiarato una carica contro il suo possessore. Colui che carica deve immediatamente effettuare un test di Iniziativa per tentare di chiudere gli occhi. Se fallisce, viene temporaneamente accecato e la carica fallisce automaticamente. C'è abbastanza Polvere Accecante per essere usata solo una volta.		

<b>Polvere da Sparo Avanzata (Superior Blackpowder)</b>	Costo	Rarità
<i>Il modello ha ottenuto una polvere da sparo di qualità migliore di quella comune.</i>	30	11
Questa nuova miscela aggiunge +1 alla forza di tutte le armi da fuoco che il modello possiede. Nella fiaschetta ce n'è abbastanza per una sola battaglia.		

<b>Polvere Rossa (Crimson Shade) - non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite</b>	Costo	Rarità
<i>L'uso del veleno e delle droghe da battaglia è universalmente ripudiato in tutto l'Impero, ma nelle brutali battaglie che si combattono a Mordheim diverse bande possono ricorrere a questo sotterfugio in casi disperati. Polvere Rossa è il nome con cui gli abitanti del Vecchio Mondo chiamano le foglie della quercia del sangue di Estalia. È una droga estremamente assuefacente, che però garantisce velocità e forza inumane.</i>	35+D6	8
Non può essere usato su Armi da Fuoco. Ogni fiala di veleno ha la quantità utile per una sola battaglia ed è abbastanza per avvelenare solo un'arma. Un modello che utilizza la Polvere Rossa riceve un modificatore di +D3 all'Iniziativa e di +1 alla Forza e al Movimento (gli effetti durano per una sola battaglia). La Polvere Rossa non ha alcun effetto sui Nonmorti, sui Demoni e sui Posseduti (prima dell'inizio di una partita, chiarire con l'avversario quali modelli sono affetti da questa regola; nel caso di dubbi, chiedere al Borgomastro). ● <b>Effetti Collaterali:</b> Dopo la battaglia tira 2D6. Con un risultato di 2 o 3 il modello si è assuefatto e d'ora in poi dovrai tentare di acquistare una dose di Polvere Rossa prima di ogni battaglia. Se non riesci ad acquistarla egli lascerà la banda! Se ottieni 12 il modello otterrà un +1 permanente all'Iniziativa.		

<b>Portafortuna (Lucky Charm)</b>	Costo	Rarità
<i>Questi oggetti possono assumere molte forme, sebbene i più comuni siano piccole rappresentazioni del Martello sigmarita che un Prete pio ha toccata, oppure l'immagine scolpita di qualche antico dio nanico. In ogni caso svolgono sempre la stessa funzione in battaglia: rincuorare i guerrieri e spingerli a dare il meglio, provvedendo loro un certo grado di protezione.</i>	10	6
La prima volta che un modello con un Portafortuna viene colpito in battaglia il giocatore può tirare un D6. Con un risultato di 4+ il colpo è scartato senza conseguenze. Possedere più portafortuna non fornisce ulteriori benefici, il modello può sempre tentare di scartare solo il primo colpo subito in tutta la battaglia.		



<b>Radice di Mandragora (Mandrake Root)</b> - non disponibile per i Cacciatori di Streghe, i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite	Costo	Rarità
<i>L'uso del veleno e delle droghe da battaglia è universalmente ripudiato in tutto l'Impero, ma nelle brutali battaglie che si combattono a Mordheim diverse bande possono ricorrere a questo sotterfugio in casi disperati. L'antropomorfa Radice di Mandragora cresce nelle paludi decomposte della Sylvania. È una pianta nociva che da assuefazione e uccide molto lentamente chi ne fa uso, ma permette di ignorare qualunque genere di dolore.</i>	25+2D6	8
La Mandragora rende un uomo praticamente insensibile al dolore. La Resistenza del modello aumenta di +1 per la durata di una battaglia e su di lui i risultati <i>Stordito</i> contano come <i>Atterrato</i> . La Mandragora non ha effetto sui Nonmorti, i Demoni o sui Posseduti (prima dell'inizio di una partita, chiarire con l'avversario quali modelli sono affetti da questa regola; nel caso di dubbi, chiedere al Borgomastro). ● <b>Effetti Collaterali:</b> La Mandragora è venefica. Al termine della battaglia tira 2D6. Con un risultato di 2-3 il modello perde un punto di Resistenza permanentemente.		

<b>Reliquia Sacra/Empia (Holy/Unholy Relic)</b>	Costo	Rarità
<i>In quest'epoca di superstizione e fanatismo religioso, gli oggetti sacri sono una parte importante della vita. Le reliquie abbondano nel Vecchio Mondo: capelli di Sigmar, pezzi del martello di Ulric, denti di principi demone; tutto questo genere di cose viene venduto agli uomini che hanno bisogno di incoraggiamento prima della battaglia.</i>	15+3D6	8 (6 per i Preti Guerrieri e le Sorelle Sigmarite)
Un modello equipaggiato con la Reliquia passerà automaticamente il primo test di Disciplina che dovrà effettuare durante una battaglia. Se chi la equipaggia è il Comandante, egli ignorerà automaticamente il primo Test di Rotta che la banda dovrà effettuare, se non ha dovuto effettuare nessun test di Disciplina prima. Puoi solo ignorare il primo test di Disciplina di ogni partita – equipaggiare due o più Reliquie non permetterà di ignorare un numero maggiore di test.		

<b>Rete (Net)</b>	Costo	Rarità
<i>Le reti di acciaio, come quelle dei Gladiatori, possono essere usate in battaglia per intrappolare gli avversari e renderli inermi di fronte agli attacchi successivi.</i>	5	-
Una volta per partita, la rete può essere tirata durante la fase di tiro; in tal caso il modello non può tirare con nessun'altra arma da tiro eventualmente in suo possesso. La Rete è considerata sotto tutti gli aspetti come un'arma da tiro con gittata di 8" ma non conta ai fini del numero massimo di armi da tiro che un modello può portare. Usa l'AB del modello per determinare se l'attacco colpisce o meno – non ci sono penalità di gittata né di movimento. Se il colpo va a segno il bersaglio deve immediatamente effettuare un test di Forza. Se ha successo, riesce a strappare la rete e a liberarsi. Se lo fallisce, non può muovere, tirare o lanciare incantesimi fino alla fine del suo prossimo turno, senza però ulteriori limitazioni. In ogni caso la rete va persa.		

<b>Ricettario Halfling (Halfling Cookbook)</b> - non disponibile per Nonmorti, Caos e Skaven	Costo	Rarità
<i>Tutti gli chef Halfling hanno le loro ricette segrete, che annotano in libricini scritti a mano nella Contrada, la regione da cui provengono gli Halfling. Il cibo preparato secondo queste ricette attrarrà i guerrieri nei tempi morti fra un combattimento e l'altro...</i>	30+3D6	7
Il numero massimo di guerrieri che possono comporre la banda è aumentato di 1.		

<b>Rivista del Chirurgo (Surgeons Journal)</b> – solo Ladri di Tombe	Costo	Rarità
<i>Scritta da chi ha dovuto operare fin troppe ferite, la Rivista fornisce al Medico una gran quantità di informazioni utili e di conoscenze che possono aiutarlo nel suo lavoro.</i>	80+4D6	11
● <b>Mano Esperta:</b> Una volta per partita, un Medico equipaggiato con la Rivista può modificare un singolo tiro di dado che un modello alleato deve effettuare sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i> di +/-1, invece di usare la sua abilità <i>Segaossa</i> .		

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



<b>Stendardo (Banner)</b> - non disponibili per Pirati	Costo	Rarità
<i>Molte bande affermate portano uno stendardo o una bandiera, non solo per annunciare la propria presenza, ma anche per utilizzarli come punto di raccolta durante le battaglie.</i>	10	5
Un modello che voglia equipaggiare lo Stendardo deve avere una mano libera e deve obbligatoriamente essere uno degli Eroi della banda. Di conseguenza, il possessore non potrà utilizzare Armi a Due Mani o Scudi durante la battaglia. Inoltre, in Corpo a Corpo non può utilizzare armi aggiuntive o proteggersi con uno Scudo o un Brocchiere. Tutti i modelli amici entro 12" dal portatore dello Stendardo possono ripetere qualsiasi test Tutto Solo fallito. Ricorda che i tiri di dado possono essere ripetuti solo una volta.		

<b>Stivali Elfici (Elven Boots)</b>	Costo	Rarità
<i>Oggetti rari e ricercati, gli Stivali Elfici sono fatti dei migliori materiali. Sono leggeri e flessibili e garantiscono così a chi li indossa velocità e agilità quasi innaturali, quasi pari a quelle della razza incantata che li ha prodotti.</i>	75+D6x10	12
Un modello equipaggiato con gli Stivali Elfici aumenta la sua caratteristica di Movimento di +1. Questo modificatore può permettere ai modelli di superare i loro valori massimi di razza.		

<b>Tarocchi (Tarot Cards)</b> - non disponibili per Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite	Costo	Rarità
<i>Sebbene siano stati dichiarati illegali e blasfemi dal Grande Teogonista, i Tarocchi delle Stelle sono famosi per essere in grado di rivelare il futuro a coloro che hanno il coraggio di consultarli.</i>	50	7
Un Eroe in possesso di un mazzo di Tarocchi può consultarlo prima di ogni battaglia. Effettua un test di Disciplina. Se lo supera, l'Eroe riceve presagi positivi e ciò ti permette di modificare di +1/-1 un tiro nella fase di Esplorazione (anche se l'Eroe in possesso delle carte viene messo <i>Fuori Combattimento</i> ). Se il test viene fallito di tre o più (ad esempio se un Eroe con Disciplina 8 ottiene un risultato di 11 o 12), le carte hanno dato presagi di morte e disperazione e l'Eroe si rifiuterà di prendere parte alla battaglia, saltando dunque la prossima partita.		

<b>Tappeto Magico (Magic Carpet)</b>	Costo	Rarità
<i>Un Tappeto Magico, come ci si può aspettare, è proprio un tappeto che vola.</i>	50	ND
Oggetto ottenibile dal Mercato Esotico del Mercante Arabo. Il Tappeto Magico conta come una montatura e ha un movimento di 12" senza restrizioni per i terreni. È possibile salire sul tetto degli edifici e in altri luoghi sopraelevati senza nessuna penalità. Il Tappeto può portare al massimo 1 modello di dimensioni umane. Per la sua natura magica non può essere distrutto. Solo gli Eroi possono cavalcarlo, anche se non sono richieste abilità particolari per farlo.		

<b>Telescopio (Telescope)</b>	Costo	Rarità
<i>Comuni per i grandi astronomi degli osservatori di Nuln, i telescopi sono oggetti utili da avere nella Città dei Dannati, sebbene molto rari. La vista acuta offerta da questi strumenti permette di tirare con maggiore facilità e di avere una impareggiabile conoscenza dei dintorni.</i>	75+3D6	10
Qualsiasi Eroe che usi un Telescopio può aumentare la gittata di qualsiasi arma da tiro che usa di D6" ogni turno. Inoltre, triplica la distanza alla quale il modello è in grado di individuare nemici nascosti.		



<b>Tomo della Magia (Tome of Magic)</b> – non disponibile per Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite	Costo	Rarità
<i>A volte, nei mercati o negli oscuri vicoli degli insediamenti circostanti Mordheim, vengono venduti libri di conoscenze proibite.</i>	200+D6x25	12
Se una banda annovera un mago, esso guadagnerà permanentemente un incantesimo in più. L'incantesimo viene generato a caso dalla propria lista o dalla lista della Magia Minore. Il bonus dato da ogni tomo può essere applicato ad un unico modello.		

<b>Tomo Sacro (Holy Tome)</b> - solo Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite	Costo	Rarità
<i>Libri di preghiere e descrizioni delle vite di eroi religiosi come Sigmar Heldenhammer vengono copiate a mano negli scriptorium di Sigmar e Ulric, e ceduti o venduti ai fedeli. Tra questi, il Deus Sigmar è il più conosciuto e il più comune, ma altri testi come Le Scritture di Sigmar vengono venduti a chi segue la fede. Un uomo di religione può recitare le sue preghiere da questo libro, rafforzando la sua fede.</i>	100+D6x10	8
Un Prete Guerriero o una Sorella di Sigmar equipaggiati con un Libro Sacro possono aggiungere un +1 al risultato per determinare se una preghiera viene recitata con successo.		

<b>Torcia (Torch)</b>	Costo	Rarità
<i>I guerrieri che non hanno i fondi per permettersi una lanterna devono arrangiarsi con le Torce.</i>	2	-
Una Torcia si comporta esattamente come una Lanterna (v. Lanterna). Inoltre, una Torcia può essere usata solo per una battaglia. Un modello armato con una torcia causa paura ai modelli di animali (Cani, tutti i tipi di destrieri, Orsi, Lupi ecc.) e può utilizzare la Torcia in combattimento secondo le regole delle Armi da Botta, con un modificatore di -1 al tiro per colpire. Qualsiasi modello che ha la regola speciale <i>Rigenerazione</i> (come i Troll) non sarà in grado di rigenerare le ferite causate dalla Torcia durante il combattimento.		

<b>Triboli (Caltrops)</b>	Costo	Rarità
<i>Utilizzato originariamente in battaglia per impedire le cariche di cavalleria, un tribolo è un piccolo oggetto in metallo con punte che si diramano secondo direzioni opposte, in modo da rimanere sempre con almeno una punta rivolta verso l'alto. Nelle strade della Città dei Dannati, un pugno di Triboli è abbastanza per un solo utilizzo ma saranno un ostacolo complicato da superare per qualsiasi nemico.</i>	15+2D6	6
Quando un nemico dichiara una carica contro il modello che porta i triboli, questi possono essere usati per diminuire la sua distanza di carica di D6. Se in seguito a questa diminuzione il nemico non riesce a raggiungere il bersaglio, allora si tratta di una carica fallita.		



<b>Uncino (Hook Hand) – solo Pirati</b>	Costo	Rarità
<i>Capita spesso che nella foga delle battaglie un Pirata perda l'uso di una mano (o che gli venga direttamente asportata da un colpo ben assestato). In tal caso, vista la necessita ricorrente di cercare un sostegno quando la barca è in alto mare, spesso i Pirati non adottano semplici bendature o protesi comuni, ma piuttosto sostituiscono l'arto amputato con un grosso uncino di ferro, che risulta perciò comodo per aggrapparsi a corde e parti lignee della nave, ma anche molto utile in battaglia.</i>	3	-
<p>I Pirati che hanno perso una mano a causa di una Ferita alla Mano (risultato di 34 sulla tabella delle <i>Ferite Gravi</i>) o di una Ferita al Braccio (risultato di 23) può risolvere il problema della menomazione con un Uncino. Da questo momento il possessore dell'Uncino non potrà utilizzare nessuna arma che richieda due mani o un'arma bianca addizionale, ma sarà sempre considerato in possesso di un'arma bianca in quella mano.</p> <p>L'Uncino segue le regole del Pugnale nel corpo a corpo.</p> <p>Un Pirata che si aggiunge alla banda o che viene reclutato al momento della creazione della banda stessa può essere equipaggiato con un Uncino.</p> <p>Se colui che indossa un Uncino ottiene un risultato di Ferita alla Mano o Ferita al Braccio dalla tabella delle <i>Ferite Gravi</i> può ignorarne gli effetti con un risultato di 4+ su un D6, dal momento che il colpo ha colpito la protesi di metallo invece della mano sana.</p> <p>Un modello non può essere equipaggiato con più di un Uncino.</p>		

<b>Vesti di Seta del Cathay (Cathayan Silk Clothes)</b>	Costo	Rarità
<i>La seta è il tessuto più costoso conosciuto al mondo, e alcuni ricchi capibanda vogliono ostentare la loro ricchezza indossando un abito cucito con questo materiale. Inoltre, queste vesti hanno anche un alto valore commerciale.</i>	50+2D6	9
Qualsiasi comandante di una banda di Mercenari, Pirati o Kisleviti che indossi le Vesti di Seta può ripetere il primo Test di Rotta fallito. Inoltre, al termine di una battaglia in cui questo modello è stato messo <i>Fuori Combattimento</i> tira un D6. Con un risultato di 1-3 le Vesti si sono danneggiate e devono essere scartate.		

<b>Vodka (Vodka) – solo Kisleviti</b>	Costo	Rarità
<i>I Kisleviti vivono in una terra impervia costantemente sotto il rischio di invasioni. Ciò ha istillato una profonda serietà in questo popolo, ma non ne ha smorzato per niente lo spirito. Hanno imparato che la vita è fugace e perciò ogni scusa è buona per godere di quello che gli viene donato da essa. Uno dei prodotti di questo amore per la vita è un forte liquore dall'alto tasso alcolico chiamato Vodka. È anche uno dei prodotti tipici che vengono esportati, anche se risulta troppo forte per la maggior parte degli abitanti del Vecchio Mondo. Per i Kisleviti invece, le sue capacità raggiungono aspetti quasi magici. Sicuramente, possiamo affermare con certezza che un'armata kislevita combatte meglio e con maggior spirito se supportata da una abbondante scorta di vodka.</i>	35+2D6	8
Un Eroe Kislevita può dissetare la sua banda con la Vodka prima dell'inizio di una partita. Ogni guerriero della banda riceve un +1 alla Disciplina (fino a un massimo di 10) per tutta la durata di quella partita. In aggiunta, a causa dei suoi effetti alcolici ogni membro della banda deve effettuare un test di resistenza per evitare di subire un modificatore di -1 alla propria Iniziativa per tutta la durata della partita. Una scorta di Vodka è sufficiente per una sola partita.		

<b>Zampa di Coniglio (Rabbit's Foot)</b>	Costo	Rarità
<i>La Zampa di Coniglio è un simbolo di buona fortuna e spesso viene indossata intorno al collo appesa ad una piccola cordicella di pelle dai guerrieri superstiziosi.</i>	10	5
Una Zampa di Coniglio consente al modello che la indossa di ripetere un tiro di dado durante la battaglia. Se non viene usata durante la battaglia, può essere usata per ripetere un tiro di dado durante la fase di Esplorazione, sempre che l'Eroe sia in grado di partecipare alla fase.		



<b>Zampa di Scimmia (Monkey's Paw)</b>				Costo	Rarità
<i>Si narra che i precedenti possessori di questa zampa di primate mozzata, sempre inspiegabilmente integra e incorrotta, abbiano goduto di immensa fortuna. Di molti però nessuno conosce il fato, mentre di quello noto dei pochi rimasti è meglio non parlare.</i>					
Oggetto ottenibile dal Mercato Esotico del Mercante Arabo. Ogni volta che un Eroe usa la zampa gli sono concessi tre desideri, ma dovrà tirare solo una volta sulla tabella dell'Oscurità. Il risultato ottenuto deve essere accettato. Ogni due partite dopo cui la zampa non viene utilizzata è necessario tirare una volta sulla tabella dell'Oscurità. L'utente non può sbarazzarsi della Zampa di Scimmia a meno che non l'abbia utilizzata tre volte o l'abbia persa con un risultato di 6 sulla tabella dell'Oscurità. In ogni caso dopo il terzo utilizzo cessa di funzionare e scompare.					
<b>D6</b>	<b>Luce</b>	<b>D6</b>	<b>Oscurità</b>		
1	+1D6 punti Esperienza	1	-1D6 punti Esperienza		
2	Nuova abilità	2	L'Eroe perde un'abilità scelta a caso		
3	D6x10 co	3	Perdi D6x10 co		
4	Un oggetto casuale dalla lista dell'Eroe	4	Perdi un Eroe a caso		
5	Un oggetto a scelta dalla lista dell'Eroe	5	Perdi un modello di truppa a caso		
6	Tira due volte su questa tabella (ripeti i risultati già ottenuti).	6	Perdi la Zampa (rimuovila dall'inventario)		
				50	ND

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: [info@ludusintabula.org](mailto:info@ludusintabula.org) tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: [www.ludusintabula.org](http://www.ludusintabula.org)



## OGGETTI SPECIALI LIT

N	Oggetto	Effetto
01	<b>Anello del Vampiro</b> <i>Sono tante le storie che circolano su Korluc l'Obliato. Possente Vampiro, la sua mente era stata devastata dalla magia di uno Stregone Skaven, che lo aveva reso ignavo e lunatico.</i>	Oggetto. Se il possessore sopravvive a una battaglia contro una banda dal VdB più alto guadagna un PE. Se il possessore viene messo <i>fuori combattimento</i> da una banda con il VdB più basso, perde un PE (con relativa perdita di abilità e/o migliorie).
02	<b>Arco del Negromante</b> <i>Questo arco d'osso, forgiato grazie alle arti negromantiche di Rofus l'Eremita, riesce a colpire un bersaglio a grandi distanze. La sua empia magia non lascia scampo.</i>	Arco. Il possessore colpisce sempre al 5 o più. Ogni <i>Tiro per Ferire</i> pari a 5 o 6 genera un <i>colpo critico</i> .
03	<b>Ascia Perduta di Vanimar</b> <i>Vanimar Ascialucente guidò la sua banda di Nani nei meandri della città. Battuti, spogliati di ogni bene e umiliati, lasciarono la città, diventando Sventratori.</i>	Ascia nanica di Gromril. Il possessore può ripetere i <i>Tiri per Ferire</i> falliti ma a fine battaglia tira un d6. Con il risultato di 1 perde tutte le armature e le armi, compresa l'Ascia Perduta di Vanimar.
04	<b>Benda lacera dello Ierofante</b> <i>Si racconta che nel Palazzo del Conte fosse custodito un sarcofago proveniente dall'estremo sud. Questa benda potrebbe essere un ornamento funebre di una mummia di Khemri.</i>	Oggetto. Il possessore è immune agli effetti della <i>Paura</i> .
05	<b>Chiavi della Porta Nord</b> <i>Il nobile bretoniano Costantin da Pianonero raggiunse Mordheim poco dopo l'impatto del Grande Sasso. La sua virtù fu ben presto macchiata dal tintinnio delle corone d'oro, che a fiumi transitavano dalle porte della città.</i>	Oggetto. La banda del possessore guadagna 10 CO per ogni sezione di <b>ingresso</b> controllato.
06	<b>Dente d'Orco</b> <i>Si dice che una banda di Orchi si fosse radunata a Borgo dei Briganti. Si azzuffarono e non riuscirono a scegliere un capo, perciò lasciarono Mordheim.</i>	Oggetto. Prima di ogni battaglia il possessore tira un d6: con il risultato di 1-3 perde momentaneamente un punto all' <i>Iniziativa</i> ; con il risultato di 4-6 guadagna momentaneamente un punto alla <i>Disciplina</i> .
07	<b>Formidabile Finestra del Fachiro</b> <i>Questa cornice di legno, apparentemente inutile, apparteneva al sedicente fachiro d'Arabia, Ali Pasha Djnel, al secolo Francesco de' Nelli, imbroglione e fattucchiere di Miragliano. La "finestra" fu trovata accanto al cadavere dello sfortunato ribaldo, morto per una caduta tanto vertiginosa quanto inspiegabile.</i>	Oggetto. Un solo uso. Una volta per partita il possessore può utilizzare questo oggetto quando termina il proprio movimento a contatto con una parete, o parte di essa, che non può essere scalata. Posiziona un segnalino dalla parte opposta della parete rispetto al modello. Da quel momento fino alla fine della partita, il segnalino rappresenterà a tutti gli effetti una finestra (può passarci ogni modello eccetto i modelli a cavallo).
08	<b>Mappa di Snorri Testavuota</b> <i>Snorri Testavuota, famoso Nano Cacciatore di Tesori, è ritenuto uno dei più grandi conoscitori della città di Mordheim. Peccato che abbia perso parte della memoria e che le sue mappe in circolazione siano piene di errori.</i>	Oggetto. Quando il giocatore guadagna un PdA tira 1d6: con il risultato di 1 non guadagna nessun PdA, con il risultato di 6 guadagna due PdA.
09	<b>Moneta d'oro del Poveraccio</b> <i>Poco o nulla si sa di questa moneta malconcia.</i>	Oggetto. Gli acquisti effettuati al punto 8 "Nuove Reclute e Oggetti Comuni" della Sequenza Post-Partita sono scontati di 1 CO. Gli acquisti effettuati dal possessore al punto 6 "Oggetti Rari" della Sequenza Post-Partita sono scontati di 1d6 CO.
10	<b>Occhio d'Onice</b> <i>Questo sfavillante gioiello fu rinvenuto sul cadavere del famoso mercante Azeem Nasir II, annegato ai moli del fiume Stir.</i>	Oggetto. Il possessore può ritirare il dado per determinare l' <i>Incantesimo</i> conosciuto o appreso al punto 2 "Esperienza" della Sequenza Post-Partita.



11	<b>Occhio della Badessa</b> <i>Le Devote di Santa Alia furono fra le prime Sorelle a uscire dalla Roccia, dopo il disastro che colpì la città di Mordheim. Holda la Guercia, il loro comandante, si batté valorosamente, ma dovette ritirarsi dopo aver perso entrambi gli occhi.</i>	Oggetto. Il possessore è immune agli effetti della ferita 31 al punto 1 "Ferite". Ritira nuovamente sulla tabella delle Ferite Gravi.
12	<b>Piuma di Pappagallo</b> <i>Questa piuma portafortuna è l'unico segno rimasto del passaggio della Fragore Celeste e del suo equipaggio, che si addentrò solcando le acque dello Stir e mai più ne fece ritorno.</i>	Oggetto. La banda, finché il possessore non è messo <i>fuori combattimento</i> , può ritirarsi prima di aver raggiunto il 50% delle perdite. Tira 1d6: con il risultato di 1 la banda si ritira senza effettuare la Sequenza Post-Partita, con il risultato di 2-4 non succede niente, con il risultato di 5-6 la banda si ritira normalmente.
13	<b>Polvere nera del Capo Circo</b> <i>Il famoso Capo Circo Marcus Lelija era famoso per la sua miscela di polvere nera. Si dice che le sue armi non si inceppassero mai e che addirittura potessero sparare sott'acqua.</i>	Oggetto. Un'arma da tiro a polvere nera del possessore non si può mai inceppare e spara con ogni condizione atmosferica senza penalità.
14	<b>Punta di lancia Spezzata</b> <i>Questa punta di lancia fu ritrovata conficcata nello scudo di un Gladiatore.</i>	Oggetto. Prima di ogni turno di combattimento il possessore tira 1d6: con il risultato di 5 o più <i>attaccherà sempre per primo</i> .
15	<b>Specchio del Conte</b> <i>La banda di Weissbruck riuscì ad avere molta fortuna ritagliandosi uno spazio nella parte settentrionale della città, evitando gli scontri più difficili. La banda riuscì a fare un po' di corone, ma non guadagnò onori particolari.</i>	Oggetto. Se la banda è costretta a combattere, puoi decidere di modificare la tua <b>mossa</b> e scegliere una sezione di arrivo diversa, adiacente alla sezione di arrivo originaria.
16	<b>Staffa di Skrik</b> <i>Skrik Slynker è stato uno dei più formidabili stregoni Skaven di Mordheim. Potrebbe essere ancora in giro, ma di certo non ha con sé il suo bordone magico.</i>	Arma a due mani. Durante la Fase di Movimento il possessore tira 3d6: se ottiene 13 può evocare entro 6" 1d3 <i>Ratti Giganti</i> ; se ottiene 3 si trasformerà permanentemente in un Ratto Gigante e abbandonerà la banda. I <i>Ratti Giganti</i> evocati non contano nel numero massimo di modelli consentito alla banda ma contano al fine di determinare il <i>Test di Rotta</i> .
17	<b>Stivali dell'Arena</b> <i>Questi stivali sono stati rinvenuti sul terreno insanguinato dell'Anfiteatro. Sembra che ti mettano le ali...</i>	Oggetto. Il possessore aggiunge 2" alla distanza di <i>carica</i> .
18	<b>Sudario del Cadetto</b> <i>Questa sacra reliquia, custodita ora dai Cavalieri del Tempio di Sigmar, apparteneva a un loro iniziato, sfigurato dalla magia Skaven.</i>	Oggetto. Il possessore incute <i>Paura</i> nei confronti delle bande di <b>SKAVEN</b> .
19	<b>Tagliabarbe</b> <i>Questi pugnali, appartenenti un tempo al famoso Halfing ladro, Hongus Cappello Giallo, sono stati persi ai dadi da quest'ultimo e poi smarriti nei meandri della città.</i>	Coppia di pugnali con <i>penetrazione dell'armatura</i> (-1 al TA nemico). Il possessore guadagna un bonus di +1 sulla <i>Tabella delle Ferite Gravi</i> quando combatte contro avversari barbuti.
20	<b>Tizzone Ardente del Fuorilegge</b> <i>Si dice che questo tizzone, perennemente ardente, segnasse un tempo il campo dei Vagabondi della Foresta di Stirwood. Di loro si sono perse le tracce, ma il segno del loro bivacco permane.</i>	Oggetto. Quando la banda del possessore conta metà o meno dei modelli della banda avversaria, supera automaticamente i <i>Test di Rotta</i> .



# Fratello Nicolas, lo Strafatto

L'ultima cosa che Fratello Nicolas si ricordava era il frastuono della battaglia, il sibilo dei dardi, lo scozzare delle armi e gli strilli di dolore. Poi una botta tremenda, sul lato destro della testa e infine il buio. Con l'ultimo rantolo di voce pronunciò il nome di Sigmar e poi spirò.

Ma si sbagliava. Il suo Dio infine non l'aveva abbandonato. Si risvegliò in mezzo al fango, pioveva. Era piuttosto intontito ma udì distintamente alcuni passi che si avvicinavano. Ben presto, prima che potesse pensare di reagire in qualche modo, decine di mani cominciarono a tastarlo, colpirlo, girarlo, spogliarlo. Ebbero pietà di lui. Lo lasciarono nudo nel fango, sanguinante. Vide un paio di piedi nudi vicino a lui e una figura indistinta, incappucciata che lo osservava. Perse nuovamente i sensi.

Riacquisì coscienza. Si trovava in un antro buio e sporco, disteso su un lettino. Accanto una figura lacera, tetra e incappucciata. Non riusciva a distinguere i lineamenti né a parlare. Uno scintillio sinistro illuminò lì, dove doveva essere la bocca di quell'essere: stava sorridendo. Era ancora nudo ma non più così intontito. Sentiva un grande vuoto nelle viscere. Dovevano essere giorni che non mangiava e soprattutto giorni che non assumeva della Polvere Rossa. Ogni tanto fitte lancinanti gli attraversavano le tempie e lacrime copiose gli colavano sulle guance unte. Nell'avambraccio sinistro era innestata sotto pelle una grossa spilla di metallo arrugginito, a cui era legato uno stretto budello lercio che correva in alto, fino a un'ampolla dal colore incerto. Cercò di togliere la spilla, ma non vi riuscì, era troppo debole.

"Mmh, ti sei svegliato finalmente...puoi parlare?" La voce dello Sconosciuto era irritante, rotolava e gracchiava come piccoli sassi calpestati da piedi strascicanti. Nicolas fece un cenno di sì con la testa, non riusciva ancora a parlare. Cercò di chiedergli chi fosse, sperando che lo Sconosciuto sapesse interpretare il dubbio sul suo volto.

"Ah! Non importa chi io sia. Ti ho raccolto dalla strada e ti ho portato qua, nel mio laboratorio. Ti rimetterò in forze perché ho bisogno che tu faccia qualcosa per me". La mano di Nicolas si mosse lentamente, per abitudine, al collo in cerca del medaglione di Sigmar. Lo Sconosciuto sorrise nuovamente e una fitta di dolore e terrore gli attraversò tutto il corpo. "Il tuo medaglione è qua, te lo restituirò. Ora me ne vado, tra un paio di giorni ti sarai rimesso". Indicò una sacchetta sopra una madia squassata vicino al letto. "Qua c'è della Polvere Rossa, prendila come regalo". Un impulso mosse il braccio di Nicolas verso la sacchetta, ma era troppo lontana. Lo Sconosciuto rise nuovamente "Calmo amico mio. Sarà presto tua. Quando uscirai di qui promettimi che sterminerai ogni Puttana di Sigmar che si parerà davanti a te. Loro ti hanno fatto questo. E se tu dovessi trovare un ingresso alla loro Roccia vieni a cercare al Cratere". Lo Sconosciuto si alzò e se ne andò senza dire altro.

## 80 CO d'ingaggio + 45 CO di mantenimento

### Al soldo

Qualsiasi banda di **UMANI** e di **MERCENARI** può assoldare Nicolas, tranne le bande di **SIGMARITI**.

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

### Valore

Nicolas aumenta il valore della banda di + 55 punti.

### Equipaggiamento

Nicolas è equipaggiato con un'armatura pesante e due martelli.

### Abilità

Coriaceo, Guerriero Esperto.

### Regole Speciali

Assuefatto alla Polvere Rossa: il mantenimento di Nicolas può essere pagato in CO oppure con una dose di Polvere Rossa.

Flagello della Roccia: Nicolas è soggetto all'Odio quando combatte contro le bande di **SIGMARITI**.

Furia Psicotica: Nicolas considera tutti i risultati di *stordito* come *atterrato*.

Polvere Rossa: prima dell'inizio di ogni battaglia tira 1d6: con il risultato di 1 Nicolas non prenderà parte allo scontro (non dovrai pagarne il mantenimento), con il risultato di 2 o più Nicolas guadagna un bonus di +1 alla Forza e al Movimento e un bonus di 1d3 all'Iniziativa.

Pregchiere di Sigmar: Nicolas conosce le seguenti Pregchiere: Armatura della Rettitudine, Aura Purificatrice e Martello di Sigmar.

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



# Max Doppelschild, Campione di Miragliano

Della sua infanzia ricordava poco o nulla. Di certo non ricordava il suo vero nome. Ricordava alberi a non finire, il rumore dell'acqua, i volti di quelli che dovevano essere i suoi genitori. Era piccolo quando fu fatto schiavo da una ciurma di pirati del nord. Fu un periodo triste. All'inizio pianse tanto, soprattutto quando i pirati gettavano a mare i corpi ormai morenti degli altri schiavi. Si ricordava ancora, in maniera indelebile, il corpo di un suo cugino, forse, nero come l'ebano, che si contorceva fra gli spasmi della diarrea.

Quando arrivò finalmente a destinazione, in una città di pietra come mai aveva visto, pesava quindici chili e camminava appena. Fu venduto a una nobildonna che lo rimise in forze, solo per farlo poi lavorare come sguattero nelle sue tenute. Lo chiamarono Carboncino, per via della sua pelle, scura come la notte.

Passarono diversi anni, Carboncino doveva averne all'incirca sedici, quando fu venduto alla Scuola Gladiatoria di Proximo Occhio Bianco. Era cresciuto, sia in altezza che in peso, mostrandosi sempre più pronto a svolgere lavori pesanti e usuranti, senza mai lamentarsi o ribellarsi. Non era una bella vita quella dello schiavo, ma la padrona lo trattava bene. Peccato per suo marito, che lo odiava essendone segretamente geloso. L'arrivo alla Scuola Gladiatoria fu traumatizzante. Prese più botte il primo giorno di addestramento che in più di dieci anni di servizio con la vecchia padrona.

Carboncino si dimostrò un abile combattente e il suo fisico, alto e robusto, lo aiutò molto. Durante il suo primo combattimento nell'Arena di Miragliano, Carboncino sconfisse il Titano, un possente gladiatore Orco veterano di decine di scontri. L'enorme scudo torre dell'Orco fu il premio per Carboncino insieme alla gloria destinata ai principianti fortunati. Ma non si trattava di fortuna. Carboncino vinse decine e decine di combattimenti divenendo l'idolo di Miragliano.

L'anno prima che il Grande Sasso colpì la città di Mordheim, Carboncino e il suo lanista, Proximo, furono invitati ai giochi organizzati dal Conte della Città. Carboncino si distinse come sempre, diventando un beniamino per i cittadini di Mordheim, che lo soprannominarono Maximilian, "il più grande", oppure Doppelschild, "doppioscudo", visto che per loro era difficile pronunciare il suo nome. Carboncino aveva cominciato da tempo a combattere con due scudi: lo Scudo del Titano, vinto nel suo primo combattimento e uno scudo più piccolo e rotondo, regalatogli da Proximo.

Dopo aver vinto anche l'ultimo degli incontri previsti nell'Arena di Mordheim, Proximo donò a Carboncino la cosa più agognata da un gladiatore: il Rudis, simbolo di coraggio, forza e soprattutto libertà. Qualche giorno dopo il Grande Sasso colpì la città, uccidendo Proximo e lasciando Carboncino da solo nella Città dei Dannati.

## 100 CO d'ingaggio + 30 CO di mantenimento

### Al Soldo

Qualsiasi banda eccetto **Carnevale del Caos**, **Mercenari di Remas**, **Mercenari di Trantios** e **Skaven** può assoldare Max.

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

### Valore

Max aumenta il valore della banda di + 60 punti.

### Equipaggiamento

Max è equipaggiato con un'armatura leggera, un elmo, un pugnale, lo Scudo del Titano e lo Scudo di Proximo.

Scudo del Titano: questo scudo conferisce a Max un bonus di +1 al **Tiro Armatura** e un bonus di +1 in **Forza** al primo attacco che colpisce un qualsiasi modello nemico.

Scudo di Proximo: questo scudo ha la regola **Parata** e conferisce a Max un bonus di +1 al **Tiro Armatura** e la possibilità di ripetere un **Tiro Parata** fallito.

### Abilità

Carica Inarrestabile, Gladiatore, Guerriero Esperto.

### Regole Speciali

Carboncino: Max causa **Paura** nei modelli nemici con **Disciplina** pari o inferiore alla sua.

Doppelschild: Max combatte utilizzando i suoi due scudi e non viene considerato **disarmato**.

Libero!: se nel turno in corso la banda ha visitato l'Osteria, il mantenimento di Max è dimezzato.

Rudis: Max non può colpire volontariamente i modelli della banda di **Gladiatori** oppure **Innominatus** e viceversa.

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



# Re Cappone, il Grande Cantastorie

Nessuno conosce la vera identità del Re Cappone. Non è nemmeno certo che quella che indossi sia una maschera da quattro soldi, oppure una deformazione perniciosa.

Alcuni dicono che in passato fosse il famoso cantastorie Alexander Puscas, celebre per le sue canzoni ribelli, contro la nobiltà della città e a favore dei più poveri. Caduto in disgrazia dopo un investimento andato male, si dice che Alexander abbia venduto l'anima al Caos, niente meno. Ma dalla caduta del Sasso nessuno l'ha più visto.

Altri sono convinti che dietro a quelle fattezze da pennuto castrato ci sia in realtà Simon il Bardotto, attaccabrighe, assassino e, occasionalmente, cantastorie alle corti dei più facoltosi e pericolosi malviventi della città. Simon certe volte indossava proprio una corona per irridere gli astanti. Ma anche lui è sparito, dopo essere entrato nella tenda di una cartomante delle Strade Nere.

Poi ci sono le voci su Andrij Uzzanov, il menestrello di Praag giunto a Mordheim in povertà e assurtò alle cronache dopo aver spillato ogni quattrino a una nobile Tileana che seguiva gli affari del marito a Mordheim. Ma anche di lui si sono perse le tracce. Si dice che qualche buona donna della città abbia messo finalmente il guinzaglio al suo generoso barbiglio.

Infine e di recente, altri cittadini della Città dei Dannati, sempre pronti a parlare e a spettegolare, asseriscono che il Re Cappone sia in realtà Topolino, l'irriverente, giovane e baffuto bardo che ha fatto strage dei cuori delle donzelle più o meno oneste della città. La sua famosa arpa era piena di incisioni, una per ogni cuore conquistato. Ma sarà la stessa impugnata dal fugace pennuto conosciuto come Re Cappone?

Nessuno sa rispondere con certezza. Quando il Re Cappone suona la sua arpa i cuori si rinfrancano e le gambe volano sui pavimenti battuti delle bettole della città. Ogni tanto sparisce, soprattutto quando c'è da pagare o un altro impegno lo assilla, adducendo scuse assurde e spesso menzognere. Tira in ballo parenti e amanti, ma la brava gente di Mordheim si chiede giustamente chi mai potrebbero essere i suoi parenti o le sue amanti? Esiste per caso a Mordheim una genia di pollastri castrati? E soprattutto, vista la menomazione, com'è stato possibile?

Ma una cosa è certa. Non è saggio mettersi contro il Re Cappone. La sua musica, che può essere dolce per gli amici, è invero chiassosa, dolorosa e spesso mortale per i suoi nemici. Ci sono ballate che fanno tremare le gambe, altre che fanno tremare i cuori. Ma le ballate per i nemici del Re Cappone fanno tremare tutto il corpo, portando alla pazzia.

## 60 CO d'ingaggio +30 CO di mantenimento.

### Al soldo

Qualsiasi banda eccetto le bande del **Carnevale del Caos** può assoldare il Re Cappone.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Re Cappone	4	4	3	3	4	2	4	2	8

### Valore

Il Re Cappone aumenta il valore della banda di +45 punti.

### Equipaggiamento

Il Re Cappone è equipaggiato con un pugnale, la Corona del Re e l'Arpa dell'Appiglio.

Arpa dell'Appiglio: se il Re Cappone supera un *Test di Disciplina*, l'Arpa infligge 2d6 colpi automatici a Forza 1 a un modello nemico entro 12". Ogni risultato di 6 genera un *Colpo Critico* (tabella base).

Corona del Re: la Corona conferisce un *Tiro Salvezza* di 4+ contro gli effetti della *Magia*.

### Abilità

Balzo, Sprint, Acrobata, Rialzarsi, Schivata.

### Regole Speciali

Cantastorie: dopo essersi mosso il Re Cappone sceglie un modello può suonare una di queste ballate:

<i>Ballata dei Parenti Serpenti</i>	Un modello nemico in vista deve superare un <i>Test di Disciplina</i> oppure attaccherà un modello amico entro 3".
<i>Ballata del Carro di Buoi</i>	Un modello nemico in vista deve superare un <i>Test di Disciplina</i> o essere soggetto alla <i>Stupidità</i> fino all'inizio del prossimo turno del re Cappone.
<i>Ballata della Suocera</i>	Un modello nemico in vista deve superare un <i>Test di Disciplina</i> oppure nel suo prossimo turno non potrà <i>correre né caricare</i> .

Menestrello: ogni modello amico entro 6" può ripetere i *Test di Disciplina* e di *Rotta* falliti con un bonus di +1 alla *Disciplina*

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org



# Trebesto, Ladruncolo della Porta Sud

Il Grande Sasso era caduto ormai da due settimane. Il quartiere dirimpetto alla porta sud della città era praticamente disabitato. Parte dei cittadini era rimasta nelle proprie case asserragliata dietro porte e finestre sprangate. Ma la maggior parte aveva abbandonato la città e si era accampato nell'immensa e putrida tendopoli vicina alla Fossa Nera. Trebesto era un ladruncolo di città che abitava in un buco schifoso vicino al forno di Dieter, il panaio della Porta Sud. Era un orfano e non si ricordava né sua madre, né suo padre e non sapeva quanti anni avesse. Sapeva fare una cosa sola: rubare. In due settimane di combattimenti, rovina e saccheggi, la sua vita non era poi così peggiorata rispetto a prima. Strane creature avevano varcato la porta e Trebesto si era sempre nascosto lontano dalla loro vista. Ma ora, dopo qualche giorno di quiete, si era fatto coraggioso e si era spinto nuovamente fuori dal suo buco. Voleva saccheggiare la postierla della guardia cittadina, perché sapeva che la guardia cittadina era rifornita in maniera eccelsa di cibi e bevande dallo stesso Borgomastro e, dopo giorni di magra, un bel prosciutto stagionato non gli sembrava poi così male.

Ma si sa. Questa non è più la cara vecchia Mordheim, questa è la Città dei Dannati. E mentre Trebesto entrava nella postierla, alcuni rumori lo distolsero dall'opera. Dapprima gli arrivò un salmodiare ovattato, confuso e berciante di tante voci sgradevoli. Sembrava arrivare da sotto il pavimento. Il cuore gli batteva forte, Trebesto lanciò un'occhiata preoccupata alla botola che portava alla cantina e decise di nascondersi sotto un tavolo quando, soverchiante sopra le voci stridule, arrivò un canto di luce benedetto dal sacro furore di Sigmar.

Questo gli diede coraggio, un coraggio che mai aveva provato in vita sua. Trebesto uscì da sotto il tavolo e si alzò, uscendo dalla postierla deciso a ritornare al suo buco schifoso il più velocemente possibile. Ma ecco che davanti a lui si parano diverse figure cenciose e straziate, visi pallidi, gambe storte e mani rotte, guerrieri un tempo valorosi caduti e ora risorti. E fra di loro creature incredibili, di una bellezza, di un fascino e di un potere disarmante. I loro sguardi incrociarono il suo e la sua volontà non fu più sua. Prima di perdere il controllo, la sua volontà si spinse avanti per l'ultima volta e con l'ultimo sprazzo di lucidità pregò per i nemici della non morte.

Quando riprese coscienza diversi cadaveri giacevano intorno a lui. L'aveva vista brutta questa volta. Raccolse le poche cose di valore rimaste sui cadaveri vicini e si allontanò per le sudicie strade di periferia.

## 50 CO d'ingaggio + 20 CO di mantenimento

### Al soldo

Qualsiasi banda eccetto **NONMORTI** può assoldare Trebesto.

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

### Valore

Trebesto aumenta il valore della banda di +30 punti.

### Equipaggiamento

Trebesto è equipaggiato con un pugnale e una fionda.

### Abilità

Acrobata, Cacciatore di Malapietra, Rialzarsi, Riflessi Fulminei, Scalatore, Schivata.

### Regole Speciali

Mezza Segna: Trebesto può nascondersi anche dopo aver corso e può correre anche se ci sono modelli nemici entro 8" se inizia e finisce il proprio movimento da nascosto.

Malandrino: Trebesto può cercare di rubare un oggetto al punto 6 "Oggetti Rari" e al punto 8 "Nuove Reclute e Oggetti Comuni" della Sequenza Post-Partita. Un oggetto comune viene rubato ottenendo un risultato di 2 o più sul tiro di 1d6. Un oggetto raro viene rubato ottenendo un risultato uguale o superiore al valore di rarità dell'oggetto, sul tiro di due d6. Un oggetto rubato funziona come un qualsiasi altro oggetto dello stesso tipo. Se il tiro fallisce, tira 1d6: con il risultato di 1-5 non succede niente, con il risultato di 6 Trebesto viene visto e imprigionato (rimuovilo dalla Banda).

Lesto: se Trebesto stordisce o mette fuori combattimento un modello nemico nel corpo a corpo tira 1d6. Con il risultato di 5 o più nel primo caso e di 4 o più nel secondo, Trebesto ruba un qualsiasi oggetto in possesso al modello nemico.

Ludus In Tabula APS

CF: 92056460469

Via Pesciatina 402 Lunata – Capannori (Lucca) 55012

mail: info@ludusintabula.org tel: 371 3578457 - 340 5137613 sito web: www.ludusintabula.org

# ARRUOLAMENTO AVVENTURIERI

In questa tabella i giocatori e il Borgomastro potranno controllare quali bande possono arruolare un determinato *Avventuriero*.

	Banditi dell'Hochland	Cacciatori di Streghe	Carnevale del Caos	Carovana dei Mercanti	Cavalieri Bretoniani	Culto dei Posseduti	Esploratori Norsmanni	Fuorilegge di Stirwood	Gladiatori	Kisleviti	Ladri di Tombe	Mangiauomini	Mercenari del Reikland	Mercenari dell'Averland	Mercenari dell'Ostermark	Mercenari dell'Ostland	Mercenari di Marienburg	Mercenari di Middenheim	Mercenari di Miragliano	Mercenari di Remas	Mercenari di Trantios	Morti Irrequieti	Nani Cacciatori di Tesori	Nani del Caos	Nonmorti	Orchi	Orchi Neri	Pirati	Predoni del Caos	Predoni Uominibestia	Skaven	Sorelle di Sigmar	
Armaiolo (Swordsmith)		X		X	X					X			X	X	X		X	X	X	X	X												X
Assassino Imperiale (Imperial Assassin)	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X			
Baccelliere (Freelancer)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X							X					
Bardo (Bard)	X	X		X	X			X		X			X	X	X		X	X	X	X	X							X					X
Cacciatore di Bestie (Beasthunter)	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X
Cacciatore di Streghe (Witch Hunter)	X			X	X			X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X							X					X
Cacciatore di Taglie (Bounty Hunter)	X	X		X	X		X		X	X	X		X		X		X	X	X	X	X		X					X					X
Carceriere (Gaoler)		X																															
Centauro del Caos (Chaos Centaur)						X	X																								X		
Cochiere (Coachman)	X	X		X		X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X			X					X
Domatore (Mule Skinner)	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X
Duellante (Duellist)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X		X			X
Elfo Mago (Elf Mage)	X			X	X			X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X							X					
Elfo Oscuro Assassino (Dark Elf Assassin)						X	X				X											X			X					X	X		
Esploratore (Human Scout)	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X	X		X				X	X
Fuorilegge (Highwayman)	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X		X			X		X	X		
Gigante d'Ossa (Bone Goliath)																						X											
Gladiatore (Pit Fighter)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X		X
Guardia Strada (Road Warden)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X
Guerrigero Ombra (Shadow Warrior) (*)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X							X					X
Halfling Esploratore (Halfling Scout)	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X
Halfling Ladro (Halfling Thief)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					

# ARRUOLAMENTO AVVENTURIERI

In questa tabella i giocatori e il Borgomastro potranno controllare quali bande possono arruolare un determinato *Avventuriero*.

	Banditi dell'Hochland	Cacciatori di Streghe	Carnevale del Caos	Carovana dei Mercanti	Cavalieri Bretoniani	Culto dei Posseduti	Esploratori Norsmanni	Fuorilegge di Stirwood	Gladiatori	Kisleviti	Ladri di Tombe	Mangiauomini	Mercenari del Reikland	Mercenari dell'Averland	Mercenari dell'Ostermark	Mercenari dell'Ostland	Mercenari di Marienburg	Mercenari di Middenheim	Mercenari di Miragliano	Mercenari di Remas	Mercenari di Trantios	Morti Irrequieti	Nani Cacciatori di Tesori	Nani del Caos	Nonmorti	Orchi	Orchi Neri	Pirati	Predoni del Caos	Predoni Uominibestia	Skaven	Sorelle di Sigmar		
Hobgoblin Esploratore (Hobgoblin Scout)																							X											
Incantatore di Serpenti (Snake Charmer)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X	
Ladro (Thief)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X		X	X	X		
Mercante (Merchant)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X	
Nano Apripista (Dwarf Pathfinder)	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X	
Nano Cacciatore di Tesori (Dwarf Treasure Hunter)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X							X						
Nano Forgiarune (Runesmith Journeyman) (*)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X							X					X	
Nano Sventratroll (Swarf Trollslayer) (*)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X							X						
Ninja (Ninja)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X	
Ogre Guardia del Corpo (Ogre Bodyguard)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Prete del Lupo di Ulric (Wolf Priest of Ulric)																	X																	
Prete di Morr (Priest of Morr)				X									X	X	X		X	X	X	X	X							X						
Prete Guerriero di Sigmar (Warrior Priest of Sigmar)	X			X	X			X	X	X			X	X	X		X		X	X	X		X					X					X	
Ranger Elfo (Elf Ranger) (*)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X							X						
Ranger Kislevita (Kislevite Ranger)		X		X									X	X	X		X	X	X	X	X		X					X						
Rattogre del Clan Skryre (Clan Skryre Rat Ogre)																																X		
Sciamano Norsmanno (Norse Shaman) (BTB)	X			X			X	X	X				X	X	X		X	X	X	X	X							X	X					
Strega (Witch)	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Stregone (Warlock)	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Tiratore Tileano (Tilean Marksman)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X						X
Tombarolo (Grave Robber)																					X				X									
Vecchio Cercatore (Old Prospector)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X			X			X		X	X	X	X	

# ARRUOLAMENTO DRAMATIS PERSONAE

In questa tabella i giocatori e il Borgomastro potranno controllare quali bande possono arruolare una determinata <i>Dramatis Personae</i> .	Banditi dell'Hochland	Cacciatori di Streghe	Carnevale del Caos	Carovana dei Mercanti	Cavalieri Bretoniani	Culto dei Posseduti	Esploratori Norsmanni	Fuorilegge di Stirwood	Gladiatori	Kisleviti	Ladri di Tombe	Mangiauomini	Mercenari del Reikland	Mercenari dell'Averland	Mercenari dell'Ostermark	Mercenari dell'Ostland	Mercenari di Marienburg	Mercenari di Middenheim	Mercenari di Miragliano	Mercenari di Remas	Mercenari di Trantios	Morti Irrequieti	Nani Cacciatori di Tesori	Nani del Caos	Nonmorti	Orchi	Orchi Neri	Pirati	Predoni del Caos	Predoni Uominibestia	Skaven	Sorelle di Sigmar	
	Abdul Alhazred, l'Incantatore Pazzo	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Aenur, Spada del Crepuscolo	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X							X					X
Berta Bestraufung, Suprema Matriarca della Sorellanza																																X	
Fratello Nicolas, lo Strafatto	X			X	X			X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X							X					
Dijin Katal, l'Assassino Rinnegato (*)	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Drenok Johansen, Portatore della Grande Ascia	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X							X	X				X
Il Maestro dei Corvi	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Innominatus, Gladiatore Tileano	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Johann Stiletto	X	X	X	X	X	X		X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X							X					X
Luthor Wolfenbaum, il Maestro Arciere del Drakwald	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X					X	X				X
Luthor Wolfenbaum, l'Oscuro e Straordinario Mago	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Luthor Wolfenbaum, la Lama Cremisi del Reikland	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X							X	X				X
Marianna Chevaux	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	
Max Doppelschild, Campione di Miragliano	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X
Maximilian, il Folle	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X	X	X		X	X	X							X	X				X
Nicodemus, il Pellegrino Maledetto	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X							X					X
Re Cappone, il Grande Menestrello	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Trebesto, Ladruncolo della Porta Sud	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X
Ulli e Marquand	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Veskit, Supremo Esecutore del Clan Eshin																																X	

# ARRUOLAMENTO AVVENTURIERI

In questa tabella i giocatori e il Borgomastro potranno controllare quali bande possono arruolare un determinato *Avventuriero*.

	Banditi dell'Hochland	Cacciatori di Streghe	Carnevale del Caos	Carovana dei Mercanti	Cavalieri Bretoniani	Culto dei Posseduti	Esploratori Norsmanni	Fuorilegge di Stirwood	Gladiatori	Kisleviti	Ladri di Tombe	Mangiauomini	Mercenari del Reikland	Mercenari dell'Averland	Mercenari dell'Ostermark	Mercenari dell'Ostland	Mercenari di Marienburg	Mercenari di Middenheim	Mercenari di Miragliano	Mercenari di Remas	Mercenari di Trantios	Morti Irrequieti	Nani Cacciatori di Tesori	Nani del Caos	Nonmorti	Orchi	Orchi Neri	Pirati	Predoni del Caos	Predoni Uominibestia	Skaven	Sorelle di Sigmar	
Armaiolo (Swordsmith)		X		X	X				X			X	X	X		X	X	X	X	X	X							X				X	
Assassino Imperiale (Imperial Assassin)	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X				
Baccelliere (Freelancer)		X		X					X			X	X	X		X	X	X	X	X	X						X						
Bardo (Bard)	X	X		X	X			X	X			X	X	X		X	X	X	X	X	X						X					X	
Cacciatore di Bestie (Beasthunter)	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X				X					X	
Cacciatore di Streghe (Witch Hunter)	X			X	X			X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X						X					X	
Cacciatore di Taglie (Bounty Hunter)	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X				X					X	
Carceriere (Gaoler)		X																															
Centauro del Caos (Chaos Centaur)						X	X																						X				
Cocchiere (Coachman)	X	X		X		X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X					X	
Domatore (Mule Skinner)	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X				X					X	
Duellante (Duellist)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X				X					X	
Elfo Mago (Elf Mage)	X			X	X			X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X						X						
Elfo Oscuro Assassino (Dark Elf Assassin)						X	X				X											X			X						X		
Esploratore (Human Scout)	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				X	X	
Fuorilegge (Highwayman)	X			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X			X		
Gigante d'Ossa (Bone Goliath)																						X											
Gladiatore (Pit Fighter)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X			X	
Guardia Strada (Road Warden)	X	X		X	X		X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X	X		X				X					X	
Guerrigero Ombra (Shadow Warrior) (*)	X	X		X	X		X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X	X						X					X	
Halfling Esploratore (Halfling Scout)	X	X		X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X		X				X					X	
Halfling Ladro (Halfling Thief)		X		X					X			X	X	X		X	X	X	X	X	X		X				X						

# ARRUOLAMENTO AVVENTURIERI

In questa tabella i giocatori e il Borgomastro potranno controllare quali bande possono arruolare un determinato *Avventuriero*.

	Banditi dell'Hochland	Cacciatori di Streghe	Carnevale del Caos	Carovana dei Mercanti	Cavalieri Bretoniani	Culto dei Posseduti	Esploratori Norsmanni	Fuorilegge di Stirwood	Gladiatori	Kisleviti	Ladri di Tombe	Mangiauomini	Mercenari del Reikland	Mercenari dell'Averland	Mercenari dell'Ostermark	Mercenari dell'Ostland	Mercenari di Marienburg	Mercenari di Middenheim	Mercenari di Miragliano	Mercenari di Remas	Mercenari di Trantios	Morti Irrequieti	Nani Cacciatori di Tesori	Nani del Caos	Nonmorti	Orchi	Orchi Neri	Pirati	Predoni del Caos	Predoni Uominibestia	Skaven	Sorelle di Sigmar	
Hobgoblin Esploratore (Hobgoblin Scout)																							X										
Incantatore di Serpenti (Snake Charmer)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X				X	
Ladro (Thief)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X			X	X	
Mercante (Merchant)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X				X	
Nano Apripista (Dwarf Pathfinder)	X	X		X	X		X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X				X	
Nano Cacciatore di Tesori (Dwarf Treasure Hunter)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X							X					
Nano Forgiarune (Runesmith Journeyman) (*)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X							X				X	
Nano Sventratroll (Swarf Trollslayer) (*)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X							X					
Ninja (Ninja)	X	X		X	X			X	X	X			X	X	X		X	X	X	X	X		X					X				X	
Ogre Guardia del Corpo (Ogre Bodyguard)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Prete del Lupo di Ulric (Wolf Priest of Ulric)																	X																
Prete di Morr (Priest of Morr)				X									X	X	X		X	X	X	X	X							X					
Prete Guerriero di Sigmar (Warrior Priest of Sigmar)	X			X	X			X	X	X			X	X	X		X		X	X	X		X					X				X	
Ranger Elfo (Elf Ranger) (*)		X		X						X			X	X	X		X	X	X	X	X							X					
Ranger Kislevita (Kislevite Ranger)		X		X									X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					
Rattogre del Clan Skryre (Clan Skryre Rat Ogre)																																X	
Sciamano Norsmanno (Norse Shaman) (BTB)	X			X			X		X	X			X	X	X		X	X	X	X	X							X	X				
Strega (Witch)	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Stregone (Warlock)	X			X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Tiratore Tileano (Tilean Marksman)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X		X					X					X
Tombarolo (Grave Robber)																						X			X								
Vecchio Cercatore (Old Prospector)	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X			X			X				X	X

