



# Mostrami il Denaro

**Le taverne negli insediamenti intorno a Mordheim sono buoni centri di reclutamento per i guerrieri che vendono il loro servigi al miglior offerente.**

## Assassino Imperiale

40 co d'ingaggio + 20 co di mantenimento

*La politica è un gioco pericoloso e non tutti i pericoli si trovano sul campo di battaglia. L'Assassino è specializzato nella rimozione di "ostacoli" con discrezione. Egli si lascerà assumere dal miglior offerente e la soddisfazione sarà garantita. L'Assassino si dedica con calma ai suoi doveri piuttosto sgradevoli con meticolosità e finezza. Tra un impiego e l'altro, un uomo spesso può unirsi a una banda errante, al fine di affinare le sue competenze, l'assassinio non è una professione per il lento o per l'ottuso!*

**Al soldo:** qualunque banda può assumere un Assassino Imperiale con l'eccezione di Cacciatori di Streghe, Sorelle Sigmarite, Orchi e Goblin e Skaven.

**Valore:** un Assassino Imperiale aumenta il valore della banda di +22 punti, più 1 punto per ogni punto di esperienza accumulato.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	4	3	3	1	5	2	8

**Armi/Armature:** Spada, Pugnale, Coltelli da Lancio e Balestrino.

### REGOLE SPECIALI

**Maestro d'Armi:** L'Assassino è un maestro di armi e può utilizzare qualsiasi arma che trova. È possibile acquistare un'arma per l'assassino proprio come si farebbe per qualsiasi altro membro della vostra banda. Tuttavia, a differenza degli altri membri della tua banda, qualsiasi arma venga data all'Assassino non gli potrà più essere tolta - non vuole darlo ad un altro membro della banda. Inoltre, anche se lui sa come usarli, un Assassino non potrà mai usare un'arma a polvere nera dato che tali dispositivi danno di gran lunga troppo nell'occhio nel loro utilizzo per qualcuno nella sua professione.

**Avvelenatore:** gli assassini sono specializzati nell'uso di veleni. L'Assassino inizia ogni partita con le sue armi avvelenate o con Loto Nero o Icore Nero. Il giocatore che controlla decide con quale veleno l'assassino è armato prima dell'inizio della partita, e questo veleno non può essere cambiato per il resto della partita. E no, l'Assassino non può avvelenare le armi degli altri membri della banda, ne presterà le sue armi ad altri!

**Abilità:** un assassino può scegliere dalle liste di abilità ci Corpo a Corpo, Velocità, Tiro o l'abilità *carica inarrestabile* dalla lista di Abilità di Forza quando

guadagna una nuova abilità. Egli può anche scegliere tra le abilità speciali degli Assassini qui sotto.

### LISTA ABILIA' ASSASSINI

**Pugnalata:** l'assassino è specializzato nell'attaccare i suoi bersagli alle spalle. L'Assassino può caricare un avversario che non può vedere (lui sa che sei lì!) fintanto che il modello bersaglio è alla sua portata di carica. Se lo fa, sorprende il suo avversario e riceve un +1 a colpire con tutti gli attacchi e gli eventuali tiri sulla tabella delle Ferite hanno un +1. Questo bonus dura solo per il primo round di combattimento, il suo avversario si riprende rapidamente dalla sorpresa se sopravvive all'assalto iniziale.

**Nascondersi nelle Ombre:** l'assassino riesce a confondersi con le ombre in modo da rendersi invisibile ai suoi avversari. Finché si trova entro 1" da un muro o un altro ostacolo lineare (siepe, recinto, pozzo, ecc), i modelli nemici devono superare un test di Iniziativa per poterlo caricare e tirargli contro.

## Tiratore Tileano

30 co d'ingaggio + 15 co di mantenimento

*L'Impero non è l'unico luogo che genera mercenari. Combattimenti costanti tra le città-stato di Tilea offrono molte opportunità per un uomo che sa come usare un'arma. Eppure, a volte i combattimenti si placano in Tilea e molti di questi mercenari sono costretti a cercare lavoro in altre terre. Molti di questi mercenari temporaneamente disoccupati hanno sentito parlare del fermento intorno a Mordheim e sono venuti in cerca di un nuovo padrone.*

**Al soldo:** qualunque banda può assumere un Tiratore Tileano con l'eccezione di Skaven, Orchi e Goblin o Nonmorti.

**Valore:** un Tiratore Tileano aumenta il valore della banda di +16 punti, più 1 punto per ogni punto di esperienza accumulato.

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

**Armi/Armature:** Armatura Leggera, Spada, Pugnale e Balestra

### REGOLE SPECIALI

**Mano Ferma:** la mira del Tiratore Tileano non vacilla mai. Egli ignora i modificatori a 'colpire' per la lunga gittata quando tira con la sua balestra.

**Colpo tra gli Occhi:** il Tiratore ha gli occhi di un'aquila e può colpire il bersaglio più piccolo. Egli ignora i modificatori a 'colpire' per la copertura quando tira con la sua balestra

**Abilità:** un Tiratore Tileano può tra le abilità di Tiro quando guadagna una nuova abilità.



# Sacerdote di Morr

**Se si hanno problemi con ghouls e fantasmi indesiderati allora avete bisogno dei servizi di un sacerdote di Morr.**

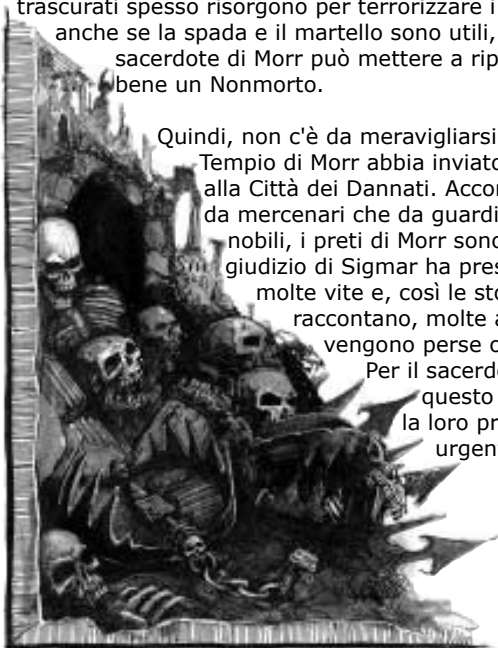
*"Anche se offriamo benedizioni su di un'anima in partenza, affinché Morr possa consentirne il passaggio attraverso il regno della morte, l'anima non è la nostra preoccupazione. L'anima appartiene a Morr. La nostra preoccupazione è il corpo. I nostri rituali assicurano che il corpo rimanga così come è, che sia ben sigillato e santificato, per evitare che qualcosa possa entrare nel guscio del cadavere e corromperlo ... o peggio."*

Ci sono molte religioni nel Vecchio Mondo e molte divinità venerate. Morr, il dio della Morte, non fa eccezione. La maggior parte delle persone all'interno dell'Impero temono un sacerdote di Morr - la maggior parte delle persone temono l'ignoto. La Morte, non importa quale sia la religione dell'individuo, è un destino sconosciuto a cui nessuno può sfuggire e i sacerdoti di Morr ricordano a tutti la propria mortalità. Si ricorda che potrebbe arrivare in qualsiasi momento. Tuttavia, nonostante questo pregiudizio, i preti di Morr sono indispensabili per i servizi resi.

I cari devono essere curati adeguatamente quando muoiono e anche quelli che sono molto amati hanno bisogno delle adeguate cure. Tutti riconoscono l'importanza dei rituali funebri. Infatti, si preoccupa più di chiunque altro di ricordare i morti, perché i morti trascurati spesso risorgono per terrorizzare i vivi. E, anche se la spada e il martello sono utili, solo un sacerdote di Morr può mettere a riposare per bene un Nonmorto.

Quindi, non c'è da meravigliarsi che il Tempio di Morr abbia inviato missionari alla Città dei Dannati. Accompagnati sia da mercenari che da guardie armate e nobili, i preti di Morr sono partiti. Il giudizio di Sigmar ha preso molte, molte vite e, così le storie raccontano, molte altre vengono perse ogni giorno.

Per il sacerdote di Morr questo significa che la loro presenza è urgente.



## EROE MERCENARIO

Il sacerdote di Morr è un nuovo eroe che può essere utilizzato da bande mercenarie e così facendo si sostituisce uno degli eroi di quelle bande. È improbabile che Cacciatori di Streghe e Sorelle Sigmarite abbiano un sacerdote di Morr che li accompagna, così nessuna di queste due bande può prendere uno.

## ABILITÀ E ESPERIENZA

Il **Sacerdote di Morr** inizia con 8 punti esperienza.

Il **Sacerdote di Morr** usa le liste di Abilità di Conoscenza e Velocità.

## EROE

0-1 Sacerdote di Morr 35 co

Vestiti nelle semplici vesti nere della loro fede, i sacerdoti di Morr sono venuti a Mordheim per assicurare un passaggio sicuro alle anime di coloro che sono morti e, soprattutto, che i morti rimangono come tali.

## Sacerdote di Morr

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

**Armi/Armature:** come sacerdoti di Morr si impegnano raramente in attività marziali, possono essere armati solo con un pugnale e una falce come armi. I sacerdoti di Morr non possono mai indossare un'armatura.

## REGOLE SPECIALI

**Solitario:** poche persone si preoccupano di trascorrere un certo periodo di tempo in compagnia di un sacerdote di Morr - anche quando è loro dovere farlo. Come tale, un sacerdote di Morr viene spesso lasciato da solo e probabilmente preferisce in questo modo. Un sacerdote di Morr non segue le regole Tutto Solo.

**Riti Funerari:** i sacerdoti di Morr non sono veri e propri maghi, però, hanno numerosi Riti Funerari, che essi possono svolgere. Come tali, i sacerdoti di Morr possono scegliere un Rito Funerario elencati di seguito, utilizzando le regole per la Magia a pagina 56 del libro di Mordheim.

## RITI FUNERARI

I sacerdoti di Morr usano i Riti Funerari per assicurarsi che i morti restino morti, che il loro corpo venga santificato e sigillato, e la loro anima passi tranquillamente nella custodia di Morr.

### 1D6 - Risultato

#### 1 - Protezione di Morr

**Difficoltà: 6**

Il sacerdote di Morr chiama al suo dio, quando è di fronte a un abominio e chiede che egli venga protetto dalla magia corrotta del corrotto. Eventuali attacchi magici effettuati da un Negromante, un Magister o Demone, che potrebbe essere considerato un attacco diretto contro il sacerdote, verranno annullati se questo rito ha successo.

#### 2 - La Morte non mi fa Paura

**Difficoltà: Auto**

I sacerdoti di Morr devono essere saldi nella loro risolutezza e come tale devono, soprattutto, non avere paura della morte. Il sacerdote di Morr è ora Irriducibile per il resto dello scontro.

#### 3 - Santità del caduto

**Difficoltà: 9**

*'Coloro che cadono siano santificati e la loro anima liberata, nel nome di Morr, dio della morte'*

Il sacerdote di Morr può tentare di eseguire il Rito di Santità su un modello (amico o nemico), che è stato messo Fuori Combattimento. Il sacerdote di Morr deve essere entro 6" dal modello in questione. In caso di successo, il modello non può essere rianimato da un Negromante.

#### 4 - Mano di Morr

**Difficoltà: 9**

*'Con la mano di Morr, il Nonmorto è diventato polvere e cenere'*.

Il sacerdote di Morr deve essere in contatto di base con un modello Nonmorto. Prima che si verifichi il combattimento corpo a corpo, il sacerdote di Morr può tentare di utilizzare il rito Mano di Morr. In caso di successo il nemico va subito *Fuori Combattimento* (questo riguarda Zombi, Lupi Neri e Vampiri). Ghoul e Posseduti interessati da questo rito dovranno immediatamente abbandonare il combattimento e allontanarsi dal sacerdote di Morr al massimo del loro movimento.

#### 5 - Sai chi sono?

**Difficoltà: 7**

*'guardami, abominio, perché io sono un sacerdote di Morr'*

Questo rito ha un raggio di 6" e deve essere diretto al modello Nonmorto più vicino, o in mancanza di nonmorti nel raggio d'azione, al servitore di nonmorti umano più vicino (Reietti, Ghoul, Negromanti), o infine a qualsiasi modello. In caso di successo, il modello è immediatamente *Stordito*. Se il modello non può essere *Stordito*, allora sarà *Atterrato*.

#### 6 - Io sono Morte!

**Difficoltà: 8**

*'io sono un sacerdote di Morr, dio della Morte!'*

E' un fatto ben noto che i sacerdoti di Morr non hanno inclinazioni marziali. Le loro funzioni divine coinvolgono i morti, non prendere vite. Tuttavia, ci sono momenti in cui un

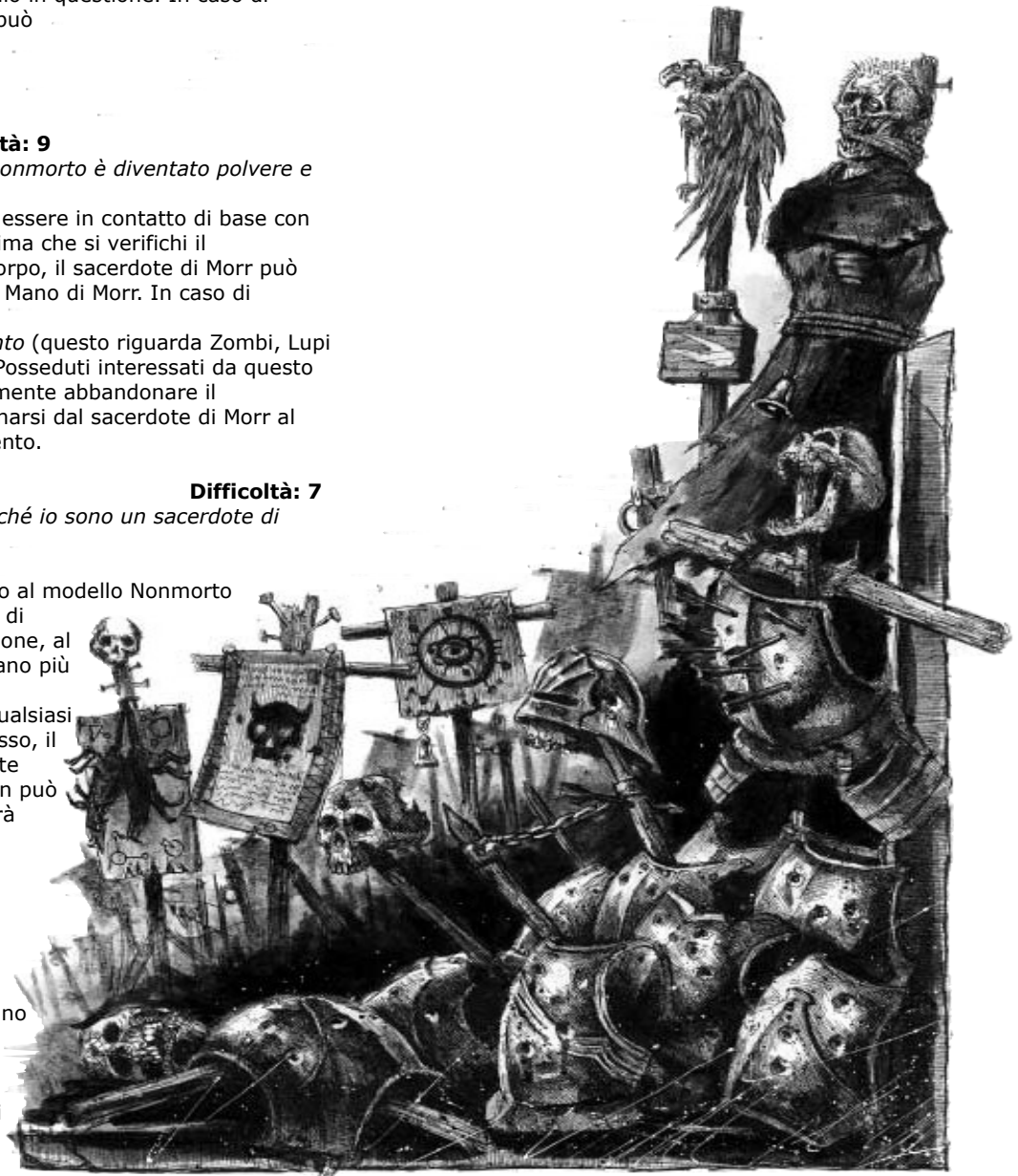
sacerdote di Morr sarà chiamato ad impegnarsi in combattimento, e chi sarebbe più temuto di un rappresentante del dio della Morte? Questo incantesimo conferisce al sacerdote di Morr un tiro armatura di 6+ e comporta o un incremento di +1 alla AC o l'aumento a 4, quello che dia il bonus maggiore.

## NUOVE ARMI

### Falce

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	+1	<i>Difficile da usare, A due Mani</i>

Le Falci sono normalmente strumenti utilizzati nei campi da parte degli agricoltori. E' raro vederli usati come armi da guerra. Tuttavia, la falce porta con essa l'immagine della morte. E' il simbolo del Sinistro Mietitore, la rappresentazione di carestia e fame e malattia attraverso la mancanza di cibo raccolto. I sacerdoti di Morr, quando hanno bisogno, possono portare una falce come arma. Questa è di fabbricazione più pesante, e progettata per raccogliere guerrieri invece di grano. Poiché la Falce è ingombrante, deve essere utilizzata con due mani e non può essere utilizzata con un'altra arma, scudo o brocchiere.



# Sacerdote del Lupo di Ulric

I Sacerdoti del Lupo di Ulric provengono da Middenheim, la città del Lupo Bianco, costruita su un altopiano che secondo la leggenda è stato creato da un possente pugno di Ulric. Ulric, il Lupo Bianco, è il dio dell'inverno e un dio violento, e i suoi sacerdoti vedono il colpo di martello della cometa su Mordheim come il giudizio di Ulric sulla decadenza dei Sigmariiti.

I Sacerdoti del Lupo possono essere inseriti solo in una banda di Mercenari di Middenheim sostituendo uno dei Bravi. Considerano i Cacciatori di Streghe e le Sorelle Sigmarite come eretici o peggio a causa della intensa rivalità tra i culti di Ulric e Sigmar.

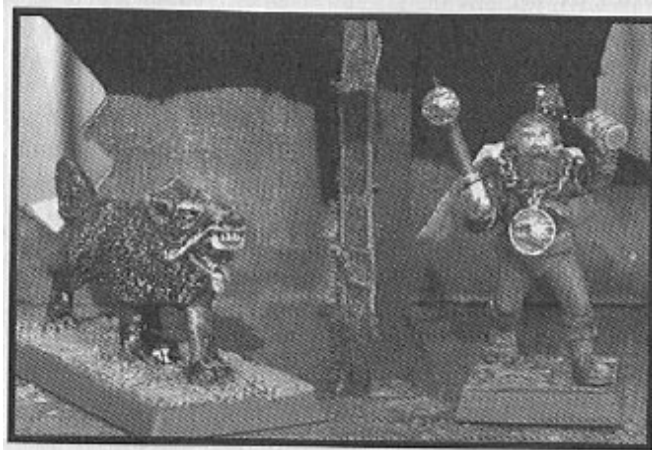
## Sacerdote del Lupo

Eroe: 60 co

**M AC AB Fo R Fe I A D**

Sac. Lupo 4 3 2 3 3 1 3 1 8

**Armi/Armature:** i Sacerdoti del Lupo non possono utilizzare alcuna armatura, confidando solo nella protezione di Ulric. L'unica eccezione è che ogni Sacerdote lupo si



veste di un mantello di pelliccia di lupo bianco: TA 6+.

Il costo del mantello è incluso nel costo del sacerdote.

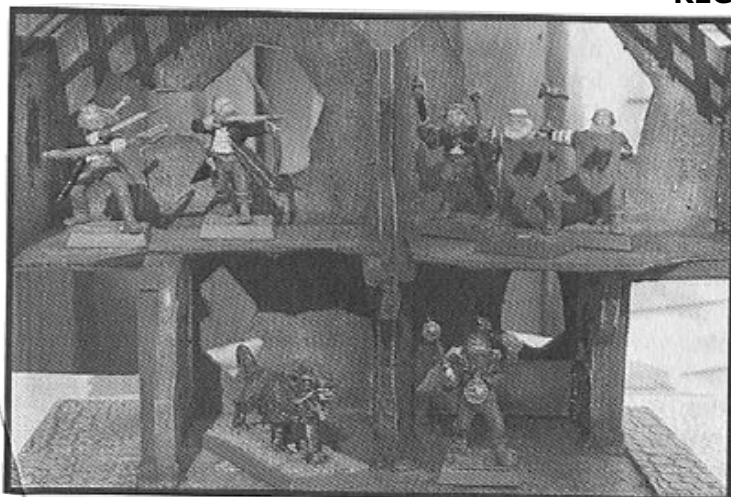
I Sacerdoti del Lupo preferiscono l'uso di armi contundenti a quelle da taglio, e quindi possono usare solo martelli, mazze, randelli, flagelli, mazzafrusti, e la versione a due mani di uno di questi. L'eccezione a questo è il pugnale onnipresente che la maggior parte dei modelli portano.

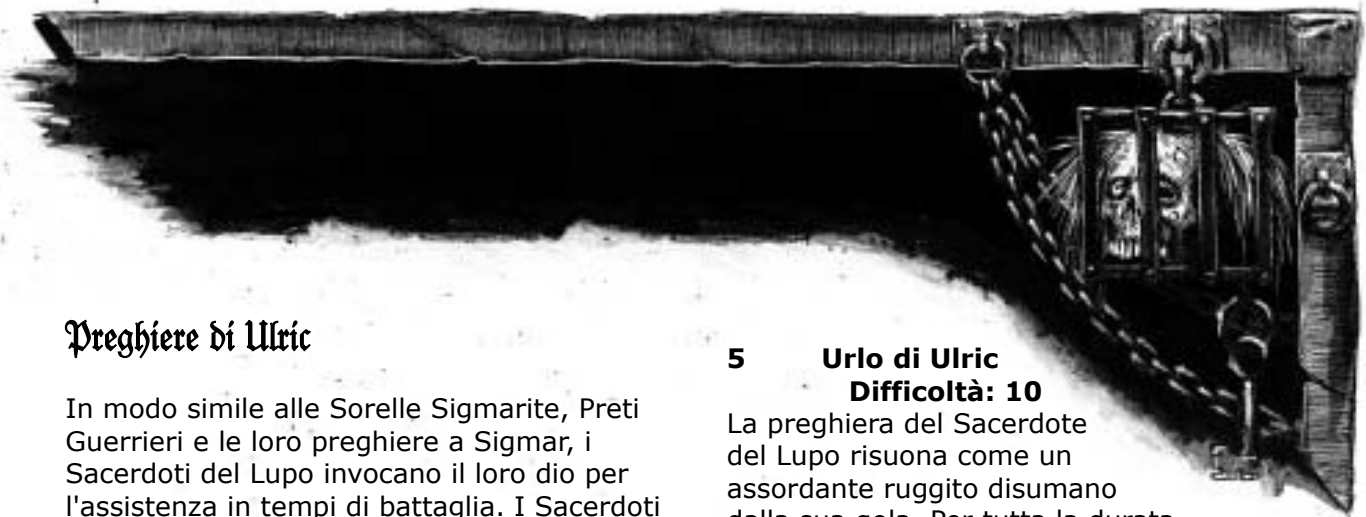
**Abilità:** i Sacerdoti del Lupo possono scegliere tra le liste Combattimento, Accademico, Forza e Velocità.

## REGOLE SPECIALI

**Odio:** i Sacerdoti del Lupo vedono Cacciatori di Streghe (Templari di Sigmar), Preti Guerrieri, Matriarche Sigmarite e Sorelle Superiori come agenti di un culto avversario, e quindi *odiano* questi modelli. Questo odio non si estende ad altri modelli in quelle bande, dato che i Sacerdoti del Lupo li vedono semplicemente come seguaci di un culto errante dissennato.

**Compagno Lupo:** il Sacerdote del Lupo può essere accompagnato da un enorme lupo. (Vedere Compagno Lupo nelle seguenti regole del Sacerdote del Lupo).





## Preghiere di Ulric

In modo simile alle Sorelle Sigmarite, Preti Guerrieri e le loro preghiere a Sigmar, i Sacerdoti del Lupo invocano il loro dio per l'assistenza in tempi di battaglia. I Sacerdoti del Lupo possono utilizzare un mantello del lupo quando recitano queste preghiere. Sono preghiere, non incantesimi, e così qualsiasi protezione speciale contro gli incantesimi non li riguardano. I Sacerdoti del Lupo usano le regole per magia a pagina 56 del libro delle regole con le seguenti preghiere.

### Risultato D6

**1 Bufera di Neve Difficoltà: 6**  
Ulric estende la sua protezione al Sacerdote del Lupo nella forma di una bufera di neve localizzata che avvolge il modello. Tutti i modelli nemici in combattimento CaC con il sacerdote subiscono un -1 per colpire a causa della neve turbinante e dei venti. L'incantesimo ha effetto per la durata del combattimento CaC.

**2 Martellata Difficoltà: 10**  
Il Sacerdote del Lupo chiama giù un colpo di martello da Ulric su qualsiasi modello entro 6". Quel modello subisce un colpo a Fo 4 da un enorme martello etereo, con la regola speciale *Stordimento*.

**3 Sete di Sangue Difficoltà: 7**  
Il Sacerdote del Lupo è infuso con una brama di battaglia e attacca selvaggiamente. Tutti gli attacchi sono a Fo +2, e causano un colpo critico con un 5-6. Il Sacerdote Lupo deve provare, tirando la difficoltà o più della preghiera con 2D6, ogni volta per vedere se la preghiera rimane in vigore.

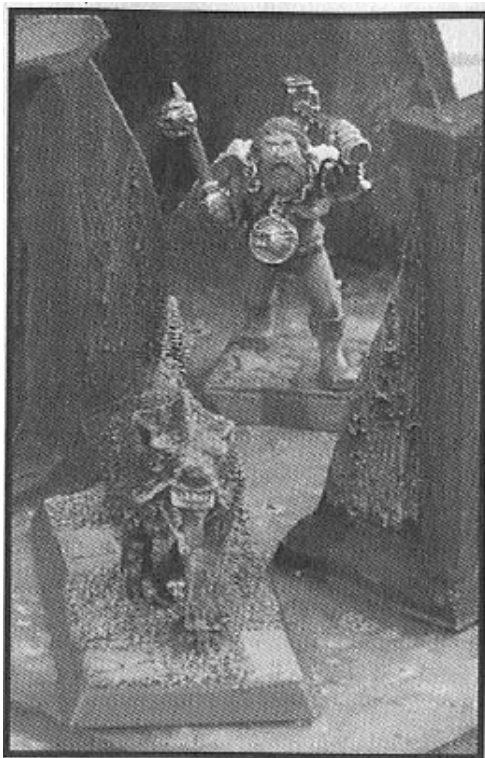
**4 Fame del Lupo Difficoltà: 7**  
Un membro della banda (a scelta del Sacerdote) acquisisce la regola *Furia*. (Vedere pagina 39 del libro delle regole di Mordheim per i dettagli)

### 5 Urlo di Ulric Difficoltà: 10

La preghiera del Sacerdote del Lupo risuona come un assordante ruggito disumano dalla sua gola. Per tutta la durata della battaglia, tutti i membri della banda del prete sono immuni a Paura, Terrore o Test Tutto Solo dato che sentono la presenza del loro dio. Inoltre, tutti i test di Rotta hanno un +1.







## 6 Chiamata di Ulric Difficoltà: 10

Il Sacerdote del Lupo lancia un grido di agonia mentre il suo corpo si trasforma in quello di un enorme, sbavante lupo con il seguente profilo:

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Lupo	6	4	0	4	4	1	5	2	6

Durante il tempo in cui il sacerdote è in forma di un lupo, egli può solo attaccare come un lupo: non può lanciare incantesimi o usare armi. Odia ancora i tirapiedi di Sigmar, comunque. In ogni fase di recupero, il sacerdote può scegliere di fare un test di D (con la D 6 del lupo) per riconquistare la sua forma umana. Se è ancora in forma di lupo, alla fine della battaglia, egli ottiene l'ultima possibilità di tornare alla forma umana. Se non lo fa, allora rimane un lupo per sempre! Egli è ancora un eroe e quindi ha il diritto a un aumento di exp e di acquisire abilità. Egli può scegliere solo abilità dalla lista Velocità, con l'eccezione di *Scalatore*. Gli attributi max per un lupo sono:

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	7	6	0	4	4	3	7	3	7

## Compagno Lupo

Truppa: 25 co

Le bande possono acquistare un Compagno Lupo solo se hanno un Sacerdote del Lupo di Ulric in mezzo a loro. Il sacerdote può scegliere di essere accompagnato da un enorme lupo selvatico, che spesso esplora in anticipo per avvertire il sacerdote di eventuali pericoli.

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

**Armi/Armature:** il lupo utilizza le sue zanne per attaccare le sue prede e non può utilizzare nessun'altra arma. La loro spessa pelliccia conta come un mantello di pelliccia lupo per la protezione: TA 6+.

## REGOLE SPECIALI

**Animale:** il compagno Lupo è un animale e quindi non guadagna alcuna esperienza.

