



Ranger Nani

C'è una scuola tradizionale di pensiero tra molti Nani che 'i vecchi metodi sono i migliori', che i congegni di nuovo conio sognati da nani più giovani, in particolare quelli nella Gilda di

Ingegneria, sono fragili e si allontanano dagli insegnamenti da tempo onorati e le modalità degli Antenati.

Questi Nani tendono ad essere i più anziani e comè tali viaggiano insieme per dimostrare questo semplice fatto, placare gli Antenati usando solo armi e tattiche tradizionali, recuperando tesori perduti e manufatti e facendo ogni sforzo per purificare le Rocche cadute o perse dalla feccia che le ha 'temporaneamente' prese. I Forgiarune più giovani, visti come i custodi della tradizione, tendono ad essere i leader di questi gruppi, raccogliendo un gran numero di membri che pensano di intraprendere queste spedizioni. Il loro compito è semplice - mostrare ai giovani sfrontatelli che i vecchi modi sono i migliori per la sopravvivenza della razza dei Nani.

Regole speciali

Una banda di Ranger Nani è soggetto alle seguenti regole speciali in aggiunta a quelli per bande Nani.

Non Fidatevi: mentre una banda di Ranger è libera di allearsi con altre bande di Nani in partite multigiocatori, il loro punto di vista è così diverso che non si fidano pienamente. I membri di una banda di Ranger Nani non sono mai considerati "modelli amichevoli" verso altri nani e viceversa. Questo significa che i membri di una banda non potranno *Correre* se entro 8" dagli "alleati", non si contano reciprocamente per i test Tutto Solo, ecc... Essi non contano come modelli nemici e possono dividere qualsiasi tesoro si trovi alla fine del gioco come normale, ma le due bande non sono amiche, per non sbagliare!

Scelta dei guerrieri

Una banda di Ranger Nani deve comprendere un minimo di 3 modelli. Hai 500 Corone d'oro con le quali è possibile reclutare ed equipaggiare la vostra banda. Il numero massimo di guerrieri in banda è 12.

Forgiarune: ogni banda di Ranger Nani deve avere un Forgiarune: niente di più, niente di meno!

Apprendista Forgiarune: la tua banda può includere fino a 1 Apprendista Forgiarune.

Sventratroll: la tua banda può includere fino a 2 Sventratroll.

Lunghebarbe: la tua banda può includere fino a 5 Lunghebarbe.

Nani del Clan: la tua banda può includere qualsiasi numero di Nani del Clan.

Balestrieri Nani: la tua banda può includere fino a 5 Nani Balestrieri.

Barbecorte: la tua banda può includere un numero qualsiasi di Barbecorte.

Esperienza Iniziale

Il **Forgiarune** inizia con 20 di esperienza.

L'**Apprendista Forgiarune** inizia con 0 esperienza.

Gli **Sventratroll** iniziano con 8 esperienza.

Tutti i modelli di **Truppa** iniziano con 0 esperienza.

Aumento Caratteristica

Quando i membri delle bande acquisiscono abbastanza esperienza per un Avanzamento (vedere la sezione Esperienza del regolamento di Mordheim), è probabile che essi tirino un aumento di caratteristiche. La caratteristiche dei Nani non possono essere aumentate oltre i limiti del profilo indicato di seguito. Se una caratteristica è al suo massimo, prendete l'altra opzione o tirate di nuovo se si può aggiungere solo una caratteristica. Se entrambi sono già al loro massimo, si può aumentare qualsiasi altro valore di +1. Ricorda che le Truppe possono solo aggiungere +1 a qualsiasi caratteristica.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	3	7	6	4	5	3	5	4	10

'Vecchio' Borin era rispettato e riverito tra i suoi contemporanei, essendo sopravvissuto alla maggioranza di loro ed avendo una lunga barba per dimostrarlo. Egli era stato richiesto con riverenza. Eppure c'era qualcosa di più della semplice età, anche nella società Nanica dove questo comportava un grande rispetto. Era inoltre un membro dell'Ordine dei Forgiarune, con i loro riti e rituali segreti e potenti.

Ora, colpiva la lama dell'ascia, creando un'altra antica runa sulla sua superficie, pronunciando le parole di potere che avrebbero aumentato la potenza dell'arma, Borin sapeva che la scure sarebbe stata un altro passo per riparare agli errori del passato e mantenere le vie del Antenati, e avrebbe quindi riportato al suo popolo all'Età dell'Oro. Fissando l'ascia finita, il Forgiarune sentì un impeto di orgoglio, ma era combattuta dentro. Sì, l'arma era completa e potente, ma non era meglio di qualsiasi prodotto di adesso. Non rispetto alle grandi armi forgiate nei tempi andati e brandite nelle mani dei più grandi eroi. Solo il tempo poteva dire quanto questo fosse vero...

Tabella Abilità Nani

	Combat	Shooting	Academic*	Strength	Speed	Special
Runesmith	✓	✓	✓	✓		✓
Apprentice	✓		✓	✓		✓
Troll Slayer	✓			✓		✓

* Nota che i Nani non possono mai prendere l'abilità *Conoscenza Arcana*. Non è possibile per i nani apprendere la Magia

Lista Equipaggiamento Ranger Nani

La seguente lista di equipaggiamenti è riservata ai Ranger Nani

LISTA EQUIPAGGIAMENTO GUERRIERI NANI

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Ascia Nanica	15 co
Spada	10 co
Arma a due mani	15 co
Lancia	10 co
Alabarda	10 co
Arma di Gromril*	3x il costo dell'arma

Armi da tiro

Pistola	15 co (30 co per la coppia)
---------------	-----------------------------

Armature

Armatura di Gromril**	75 co
Armatura leggera	20 co
Armatura Pesante	50 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co



LISTA EQUIPAGGIAMENTO BALESTRIERI

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co

Armi da tiro

Balestra	25 co
----------------	-------

Armature

Armatura leggera	20 co
Armatura pesante	50 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

* Ogni arma acquistabile da un Nano può essere acquistata come arma di Gromril. Questo moltiplica il costo dell'arma per tre. Per le regole sulle armi Gromril vedere il regolamento di Mordheim. Si noti che questo prezzo è solo per una banda di partenza, in quanto rappresenta la disponibilità di queste armi per i Nani nelle loro roccaforti. Più tardi gli acquisti di armi di Gromril saranno fatte utilizzando le tabelle dei prezzi del regolamento di Mordheim.

** Il prezzo di un Armatura di Gromril è più conveniente per una banda in fase di creazione per rappresentare la relativa facilità con cui Nani possono trovare questi oggetti nelle loro roccaforti. Acquisti successivi di Armature di Gromril devono essere eseguiti utilizzando la normale tabella dei prezzi del regolamento di Mordheim.





Eroi



1 Forgiarune



85 Corone d'oro

I Forgiarune Nani sono campioni dei vecchi modi. "Se era abbastanza buono per i miei antenati, è abbastanza buono per me!" è un detto popolare. Freschi del loro decennale apprendistato, questi Forgiarune di solito sono in missione per dimostrare questo proverbio e così riuniranno insieme un gruppo di individui simili per cercare tesori perduti dei loro antenati per confermare l'adesione ai modi tradizionali.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	3	5	4	3	4	1	2	1	10

Armi/Armature: un Forgiarune nano può essere equipaggiato con armi e armature scelte dalla lista equipaggiamenti Guerrieri Nani.

REGOLE SPECIALI

Comandante: ogni guerriero entro 6" dal Forgiarune può utilizzare la sua Disciplina per effettuare qualsiasi test di Disciplina.

Inscrivere Rune: un Forgiarune conosce una runa minore (vedi elenco alla fine di questa lista di banda), determinata in modo casuale quando la banda viene creata. Egli può inscrivere la runa su un oggetto portato da uno dei guerrieri della sua banda, e (in caso di successo, vedi sotto) l'oggetto guadagnerà il bonus della runa per quella partita. Quando un Forgiarune avanza e tira un'abilità sulla tabella di Avanzamento degli Eroi, può scegliere di imparare una nuova runa invece di imparare un'Abilità (esattamente come un incantatore che avanza e imparare un nuovo incantesimo).

0-1 Apprendista Forgiarune

40 Corone d'oro

Un Apprendista Forgiarune segue il suo padrone ovunque egli vada ed è normalmente altrettanto ansioso di dimostrare che i vecchi metodi sono i migliori. Perché se non lo sono, sta sprecando una buona parte ai loro occhi e della sua vita...



Truppe (organizzate in gruppi di 1-5)



0-5 Lunghebarbe

50 Corone d'oro

Comprovati Veterani che hanno combattuto in centinaia di battaglia per le loro lunghe vite, le Lunghebarbe sono in genere più che disposte a sostenere una spedizione per dimostrare quello che hanno detto tutti insieme - i vecchi metodi sono i migliori!

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

Armi/Armature: le Lunghebarbe possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista equipaggiamenti Guerrieri Nani.

Profilo **M** **AC** **AB** **Fo** **Re** **Fe** **I** **A** **D**

3 3 2 3 4 1 2 1 8

Armi/Armature: un Apprendista Forgiarune può essere armato con armi scelte dalla lista equipaggiamenti Guerrieri Nani.

REGOLE SPECIALI

Altro paio di mani: un Apprendista Forgiarune aiuta il suo maestro nell'iscrizione di Rune, facendo tutto il lavoro sporco e noioso rendendo il suo padrone più efficiente nei suoi sforzi. Un Apprendista Forgiarune nella banda permette a un Maestro Forgiarune di inscrivere Rune su due oggetti prima di ogni partita, invece di uno solo.

0-2 Sventratroll



50 Corone d'oro

Anche se può sembrare che uno Sventratroll non dovrebbe andare bene con il resto di una banda Ranger, non fare errori - sono fedelmente rigorosi alla tradizione e ai vecchi modi! Infatti di solito è più facile per loro andare d'accordo con i Nani di mentalità più tradizionale rispetto agli altri nani che i Sventratori sentono come manchevoli di determinazione e intuizioni per vedere quali sono i veri problemi della loro razza.

Profilo **M** **AC** **AB** **Fo** **Re** **Fe** **I** **A** **D**

3 4 3 3 4 1 2 1 9

Armi/Armature: gli Sventratroll possono essere equipaggiati con le armi scelte dalla lista equipaggiamenti Guerrieri Nani. Gli Sventratori non possono mai portare o utilizzare armi da tiro o qualsiasi forma di armatura.

REGOLE SPECIALI

Visione di Morte: gli Sventratroll cercano una morte onorevole in combattimento. Sono completamente immuni ai test di psicologia e non hanno bisogno di effettuare test Tutto Solo.

REGOLE SPECIALI

Testardo: le Lunghebarbe hanno visto quasi tutto nella loro lunga carriera e lo sanno. Essi sono utilizzati per combattere da soli contro ostacoli impossibili e anche per ucciderli. In cima a tutto questo sono generalmente più fissati nei loro modi di altri Nani e non sono tipi da farsi respingere da una banda di Goblin infestanti! Una Lunghebarba può ritirare qualsiasi test di Disciplina sia tenuto ad effettuare. Ricordate che non si può mai ritirare un ritiro, quindi il risultato di questo secondo tiro deve sempre essere accettato.



Nani del Clan

40 Corone d'oro

Ci sono molti Nani che vedono 'saggio' fare affidamento sui vecchi modi. La maggior parte di questi guerrieri Nani venerano i Forgiarune e sono onorati di essere stati scelti come parte di una loro spedizione.

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

Armi/Armature: i Nani del Clan possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista equipaggiamenti Guerrieri Nani.

0-5 Balestrieri Nani

40 Corone d'oro

Altri Nani che vedono i vecchi modi come migliori usano le vecchie balestre, invece delle nuove (e ai loro occhi molto inaffidabili) pistole. Se i loro antenati avessero voluto che si utilizzassero armi a polvere nera, le avrebbero sviluppate generazioni fa.

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

Armi/Armature: i Balestrieri Nani possono essere armati con armi e armature scelte dalla lista equipaggiamenti Balestrieri.

Barbecorte

25 Corone d'oro

Molti dei sostenitori dei vecchi modi sono i membri più anziani della comunità di Nani. Tuttavia ci sono ancora giovani che credono e che spesso accompagnano una banda di Ranger per dare una mano come necessario per i vecchietti rispettati. Più arzilli dei loro simili, sono spesso usati come esploratori, o per avventurarsi più avanti degli altri per spiare il terreno e osservare l'attività nemica.

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

Armi/Armature: le Barbecorte possono essere equipaggiate con armi e armature scelte dalla lista equipaggiamenti Guerrieri Nani.



Abilità Speciali Nani

Gli Eroi Nani possono utilizzare la seguente lista di abilità invece delle liste di abilità standard disponibili per loro.

Coraggio Vero

I Nani sono individui resistenti e questo eroe è resistente anche per un Nano! Quando tiri sulla Tabella delle Ferite per questo eroe, un tiro di 1-3 viene considerato come *Atterrato*, 4-5 come *Stordito* e 6 come *Fuori Combattimento*.

Maestro del Combattimento

L'Abilità nel combattimento di questo Nano superano quelle di un guerriero normale, lui è abituato a combattere da solo contro orde di avversari e uscirne indenne. Quando si utilizza un'arma che ha una regola speciale *Parata*, questo eroe para con successo se tira un risultato UGUALE o superiore del più alto 'per colpire' del suo avversario, non solo se tira più alto. Inoltre, se questo guerriero sta usando due armi che hanno la regola speciale *Parata*, gli è consentito di parare due attacchi (se i suoi due dadi eguagliano o superano i due tiri di attacco più alti), al posto del normale massimo di uno.

Cranio Spesso

L'eroe ha una testa dura anche per un Nano. Ha uno speciale tiro salvezza di 3+ su un D6 per evitare di essere stordito. Se il tiro ha successo, tratta il risultato *Stordito* come *Atterrato*. Se il Nano indossa anche un Elmo, questo salvataggio è di 2+ invece di 3+ (questo prende il posto della normale regola speciale dell'Elmo).

Estremamente Duro

Questo Nano è noto per resistere alle ferite che ucciderebbero un essere inferiore. Quando tiri sulla Tabella delle Ferite Gravi per questo eroe dopo una partita in cui è stato messo *Fuori Combattimento*, i dadi possono essere rilanciati una volta. Il risultato di questo secondo tiro deve essere accettato, anche se peggiore.

Cacciatore di Risorse

Questo nano è particolarmente bravo a localizzare risorse preziose. Quando tiri sulla tabella di esplorazione alla fine di una partita, l'eroe può modificare un tiro di dado di +/-1.

Carica Furiosa

Lo Sventratore può raddoppiare i suoi attacchi nel turno in cui carica. Egli subirà un -1 per colpire in quel turno. Solo Sventratroll.

Sventramostrì

Lo Sventratore ferisce sempre qualsiasi avversario con un tiro di 4+, a prescindere dalla Resistenza, a meno che la sua forza (con eventuali modificatori delle armi) non gli permetta un tiro inferiore a questo. Solo Sventratroll.

Berserker

Lo Sventratore può aggiungere +1 al suo tiro per colpire durante il turno in cui carica. Solo Sventratroll.

Rune Naniche

I Forgiarune sfruttano la magia del mondo di Warhammer inscrivendo rune magiche su oggetti, infondendo loro una varietà di abilità meravigliose. Quando un Forgiarune si laurea dopo il suo lungo apprendistato ha la conoscenza su una o due rune minori insegnate dal suo Maestro. Queste rune sono meno potenti delle normali rune dei Nani, in quanto possono utilizzare la magia solo per un breve periodo. Con la pratica e lo studio il Forgiarune guadagna le conoscenze necessarie per inscrivere le rune più potenti e permanenti sugli oggetti.

Prima di ogni partita, il Forgiarune può tentare di inscrivere la runa su un oggetto portato da uno dei guerrieri della sua banda. Per farlo si devono tirare 2D6. Se si ottiene un numero uguale o maggiore del Livello di difficoltà della runa, l'oggetto guadagna il bonus appropriato PER QUELLA PARTITA. Se ottiene un '2' sulla 2D6, ha fallito l'iscrizione, fratturando la lama dell'arma o il pettorale della corazza, ecc... L'oggetto è distrutto e deve essere rimosso dalla lista degli equipaggiamenti del guerriero, anche se può essere sostituita prima della partita se la banda ha corone d'oro sufficienti. Qualsiasi altro fallimento significa semplicemente che il Forgiarune non è riuscito a inscrivere correttamente la runa e il guerriero non guadagna il bonus.

Il leader di una banda di Ranger Nani rappresenta un Forgiarune giovane che ha recentemente lasciato la guida del suo maestro. Egli conosce una delle seguenti rune minori:

- 1 - Runa della Pietra: +1 al TA. Difficoltà 8.
- 2 - Runa della Nitidezza: l'arma guadagna un modificatore di -1 al TA. Difficoltà 6.
- 3 - Runa della Velocità: l'arma raddoppia l'Iniziativa del possessore. Difficoltà 7.
- 4 - Runa della Protezione : tiro salvezza di 4+ contro Incantesimi che influenzano il possessore (posto sulla cintura, bracciale, ecc... Costo per l'applicazione: 1 co). Difficoltà 8.
- 5 - Runa della Precisione: +1 al tiro per colpire dell'arma. Difficoltà 9.
- 6 - Runa dell'Agilità: +1 al movimento (posto su stivali, cinture, ecc... Costo per l'applicazione: 1 co). Difficoltà 8.

La gelosia delle Rune: i bonus dati dalle Rune non sono cumulabili con i bonus magici di altri oggetti. In altre parole, un guerriero non può combinare la Runa della Pietra sul suo scudo e la Runa della Pietra sulla sua armatura per un bonus totale di +2 al suo TA. Allo stesso modo il guerriero non può combinare la Runa della Pietra sul suo scudo con qualche tipo di "armatura magica elfica" (per esempio) che aggiunge +1 al TA del guerriero.



Dorval alzò la sua ascia per far risplendere la luce al suo bordo e, più specificamente, la runa incisa su di essa. I nani più giovani intorno al tavolo guardarono mormorando in soggezione, riconoscendone la lavorazione superiore. Tutti loro sapevano che avrebbero dovuto esercitarsi per secoli per raggiungere tale abilità.

"Dove l'avete trovata?" chiese uno di loro.

"Trovare, ragazzo, trovare! E' stata recuperata da Karak Azgal, nelle sue oscure profondità. Questa è l'ascia del mio bis-bisnonno e sono tornato laggiù per recuperarla. Ora posso veramente vendicarmi di quei pelleverde sanguinosi. E' quello che mio padre avrebbe voluto e voglio anch'io. Ho bisogno di alcune delle armi più robuste per aiutarmi in questo e mi servirà un gruppo di bravi ragazzi, carichi di armi e di coraggio".

Alcuni di loro si fecero beffe, smorfie e uno si alzò e si allontanò.

"Qui mie ragazzi, ora è il momento di reclamare quello che una volta era nostro e ho un piano."

Ora gli altri si alzarono e si allontanarono, lasciando solo due giovani nani, con barbe che arrivavano a malapena al collo, seduti lì in attesa che lui continuasse, i loro occhi spalancati nel ricordo rispettoso per i loro antenati.

"Ora vi vedo come due nani saggi e sono sicuro che il vostro padre sarà orgoglioso di voi."