

Nuove Abilità di Conoscenza

Scriba: il guerriero ha un'abilità naturale nello scrivere e fare pergamene. Ogni guerriero con la possibilità di lanciare incantesimi o usare preghiere può prendere questa abilità. Questa permette loro di fare una pergamena prima della battaglia e iscrivere una singola magia o preghiera su di essa riversandone all'interno il potere. La pergamena può essere utilizzata subito prima di lanciare l'incantesimo o la preghiera e permette al mago di beneficiare di un +2 al tiro difficoltà.

Focus Mentale: il guerriero possiede una grande forza mentale che gli permette di concentrarsi oltre i livelli della maggior parte degli uomini normali. Questa abilità può essere presa solo da un guerriero in grado di utilizzare preghiere o incantesimi. Quando si utilizza un incantesimo o una preghiera il guerriero con questa abilità può ritirare un dado utilizzato nel tiro difficoltà.

Tattico: questa abilità può essere presa solo dal capo banda. Il guerriero ha una grande mente tattica e spesso trova le migliori posizioni per i suoi guerrieri per rispondere all'attacco in arrivo. In ogni scenario il capo banda può riposizionare i suoi guerrieri dopo il suo avversario ha schierato e può addirittura avanzare fino a 12" sul bordo al posto dei normali 8".

Colpo Gobbo: questa abilità può essere presa solo dal capo banda. Il guerriero ha l'incredibile capacità di mettere i suoi uomini nel posto giusto al momento giusto, come se percepisse il pericolo per istinto. In ogni scenario il capo banda può posizionare fino a 3 dei suoi uomini capaci di accumulare esperienza in qualsiasi rovina sul tavolo che sia ad almeno 12" di distanza da un modello nemico e non nella zona di schieramento nemica.

Nuovo Equipaggiamento

Stocco

Lo stocco è una lunga e sottile lama comunemente usata dai duellisti. È un'arma mortifera e tagliente capace di portare una moltitudine di colpi, tuttavia manca del potere di uno spadone.

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	-1	Parata, Sbarramento

REGOLE SPECIALI

Parata: vedi regolamento Mordheim.

Sbarramento: Uno stocco è leggero e flessibile benché questo lo renda meno potente di uno spadone o di un'ascia, ciò significa che un guerriero che utilizza uno stocco può creare uno sbarramento di attacchi veloci prima che il suo avversario possa reagire. Uno spadaccino ben addestrato potrebbe infliggere una moltitudine di ferite leggere in pochi secondi, non di rado incapaci anche i più resistenti nemici. Un guerriero armato con uno stocco tira per colpire e per ferite normalmente. Se riesci a colpire il tuo nemico ma non riesci a ferirlo puoi attaccare di nuovo proprio come se tu avessi un altro attacco, ma con un -1 al tiro per colpire (minimo colpisci al 6). Puoi continuare ad attaccare finché colpisci, è possibile colpire l'avversario più volte anche se il tuo guerriero ha un solo attacco nel profilo.

Spada Frangente

La spada Frangente è un'arma specialistica usata solo dagli spadaccini di maggior talento. Accanto all'elsa ci sono due rebbi nascosti all'interno della lama che possono essere usati per intrappolare la lama di un avversario, facendoli scattare e torcendo con un unico movimento tempestivo.

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	-	Parata, Blocca Lama

REGOLE SPECIALI

Parata: vedi regolamento Mordheim.

Blocca Lama: i due rebbi utilizzati per intrappolare l'arma dell'avversario scattano quando il guerriero para. Ogni volta che si effettua un tentativo di parata con successo tira un d6. Se il risultato è 4+ rompi l'arma che il tuo avversario stava usando. L'arma è ormai inutile e deve utilizzarne un'altra, o se non ha un'altra arma, ricorrere al combattimento a mani nude.

Tirapugni

I tirapugni sono un'arma comunemente usata nelle strade da teppisti e ladri che sono una fin troppo comune infestazione nelle possenti città dell'Impero. Facilmente nascosti, vengono utilizzati in coppia e anche se sono scomodi da utilizzare in uno scontro diretto, possono causare colpi paralizzanti su un avversario con un solo pugno ben piazzato.

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	+1	Coppia, Ingombrante

REGOLE SPECIALI

Coppia: i tirapugni sono utilizzati in coppia e il guerriero che combatte con loro guadagna un attacco extra. Egli però non può usare altre armi o equipaggiamenti nelle sue mani mentre li usa. Egli è libero di scambiare i tirapugni con altre armi e equipaggiamenti durante la battaglia, ma non può farlo se in combattimento.

Ingombranti: i tirapugni sono difficili da usare a causa del fatto che essi offrono poco in termini di gittata e un guerriero deve arrivare vicino al suo avversario prima di poter colpire. Per questo motivo, un guerriero armato di tirapugni subisce un -2 alla Iniziativa nel combattimento corpo a corpo.

Pavese

Un Pavese è uno scudo enorme comunemente usato in battaglia dai reggimenti di guerrieri per difendersi dalle frecce dei loro nemici. Si tratta di un oggetto pesante e poco utile in un combattimento che si protrae a lungo ma eccellente contro il tiro.

REGOLE SPECIALI

Armatura: il pavese aggiunge +2 armatura di un guerriero salvezza contro attacchi da tiro e combattimento corpo a corpo. Perché il pavese è così pesante e ingombrante portatore si muove a metà ritmo.

Stivali di Ferro

È molto difficile per un guerriero poter avere la fortuna di trovare un calzolaio in grado di poterli confezionare un paio di stivali di ferro. Sono persino più duri degli ordinari stivali del Reikland, così duri, infatti, che possono essere utilizzati per fornire un attacco in più dato dai potenti calci.

Ogni guerriero che indossa un paio di stivali di ferro può effettuare un attacco da calcio supplementare nel combattimento corpo a corpo ogni turno. L'attacco è risolto con un -1 per colpire.

Telescopio

Comune nei grandi osservatori astronomici di Nuln, i telescopi sono un utile, anche se raro, oggetto da avere nella Città dei Dannati. L'acuto punto di vista offerto da questi strumenti rende più facile il tiro e dà una consapevolezza senza precedenti dell'ambiente che circonda un guerriero.

Ogni eroe con un telescopio può aumentare la gittata di qualsiasi arma da tiro che sta usando di D6" ogni turno. Inoltre, triplica la distanza alla quale si può individuare nemici nascosti.

Triboli

Originariamente utilizzati sul campo di battaglia per impedire cariche di cavalleria, un tribolo è una piccola palla di ferro chiodata. Nella Città dei Dannati un sacchetto di questi piccoli oggetti può essere sufficiente a scoraggiare qualsiasi malintenzionato che rischia gravi lesioni cercando di caricare attraverso di loro.

Ci sono abbastanza triboli per un solo utilizzo. Essi possono essere utilizzati quando un avversario decide di caricare. Il difensore lancia semplicemente i triboli nel percorso del suo aggressore per ridurre la sua distanza di carica da D6". Questo significa che se l'attaccante non può raggiungere il suo obiettivo, allora si tratta di una carica fallita.

Bomba Incendiaria

Progettata dagli ingegneri nani delle Montagne Bordo del Mondo, le bombe incendiarie sono un'arma rara e mortale. Un piccolo quantitativo di polvere da sparo è sigillata in un involucri di ferro con inserita una miccia corta. Quando viene accesa il lanciatore ha solo pochi secondi prima che la polvere si accenda ed esploda. Questo spesso può rivelarsi pericoloso dato che se la bomba incendiaria è stata fusa in modo sbagliato potrebbe essere il lanciatore a trovarsi in mezzo all'esplosione ...

La bomba incendiaria può essere usata nella fase di Tiro allo stesso modo dell'acqua santa (v. p53 del regolamento di Mordheim). Se la bomba colpisce il bersaglio il guerriero subisce D3 colpi a Forza 4 che negano il TA mentre tutti i guerrieri, amici o nemici, nel raggio di 1" subiscono 1 colpo a forza 3 che possono essere salvati normalmente. Se il lanciatore ottiene un 1 quando tira per colpire la bomba cilecca ed esplosione come se il lanciatore sia stato colpito dalla propria bomba incendiaria!

Polvere Accecante

Un'antica creazione dei Nani, la polvere accecante viene utilizzata nelle miniere per illuminare fessure buie nella ricerca di oro e altri minerali preziosi. In Mordheim sacchetti di questa sostanza possono essere utilizzati per accecare i nemici, gettandoli nello scompiglio prima di lanciare il vostro attacco.

La polvere accecante può essere lanciata nella fase di tiro allo stesso modo dell'acqua santa (vedi sopra). Se si colpisce il bersaglio previsto il guerriero deve superare un test di Iniziativa con un modificatore di +1 al tiro di dadi o non sarà in grado di fare nulla il prossimo turno. C'è polvere accecante sufficiente per un solo utilizzo durante la battaglia.



Stivali Elfici

Un articolo molto raro, gli stivali elfici sono realizzati con i migliori materiali. Sono leggeri e morbidi e garantiscono a chi li indossa velocità quasi soprannaturale che corrisponde alla corsa degli esseri fatati che li hanno creati.

Gli stivali elfici aumentano la caratteristica Movimento di chi li indossa di +1. In questo modo la caratteristica di Movimento di un guerriero può superare il suo massimo razziale.

Frecce Incendiarie

Le frecce incendiarie hanno degli stracci imbevuti di olio ammassati in un sacchetto legato alla punta che esplose quando colpisce il bersaglio, incendiando indumenti e equipaggiamenti.

Se si colpisce con una freccia di fuoco tira un D6. Se il risultato è un 4+ il bersaglio ha preso fuoco. Deve tirare un D6 durante la fase di recupero e ottenere 4+ per spegnere le fiamme o subirà un colpo a forza 4 e non potrà fare nulla per tutto il turno. Gli alleati possono anche tentare di aiutare il guerriero a spegnere le fiamme. Essi devono essere in contatto di base e hanno bisogno di un 4+ per avere successo. Le frecce di fuoco durano solo una battaglia.

Corno da Guerra

Il suono assordante di corno da guerra può essere sufficiente per agitare i cuori di ogni banda che lo sente. Dona coraggio agli uomini e dà loro la volontà di combattere con aria di sfida.

Un corno da guerra può essere usato una volta per battaglia all'inizio di ogni turno. Permette alla banda di aumentare le proprie Discipline di +1. L'effetto durerà dall'inizio di un turno fino all'inizio del successivo. Il corno da guerra può essere utilizzato poco prima che una banda effettui un test di rotta.

Zampa di Coniglio

La zampa di coniglio è un simbolo di buona fortuna e viene spesso indossata al collo su una sottile cordicella di cuoio da guerrieri superstiziosi.

Una zampa di coniglio permette al guerriero che la indossa di ritirare un dado durante la battaglia. Se non viene utilizzata in battaglia può essere utilizzata per ritirare durante la fase di esplorazione il dado fornito dall'eroe se questo è in grado di cercare attraverso le rovine.

Lista dei Prezzi

La seguente tabella indica il costo di tutti gli equipaggiamenti e attrezzature di cui sopra, compreso se gli oggetti sono rari o comuni. Alcuni oggetti sono limitati a razze specifiche o proibiti ad altre come indicato. In caso contrario, si applicano tutte le regole normali, come indicate nel grafico dei prezzi a pag 146 del libro delle regole di Mordheim.

ARMI DA CORPO A CORPO			ALTRO		
Oggetto	Costo	Rarità	Oggetto	Costo	Rarità
Stocco <i>(disponibile solo per mercenari del Reikland e Marienburg)</i>	15 co	Raro 5	Stivali di Ferro	20+3D6 co	Raro 8
Spada Frangente	30 co	Raro 8	Telescopio	75+3D6 co	Raro 10
Tirapugni <i>(acquistato sempre in coppia)</i>	20 co	Raro 6	Triboli	15+2D6 co	Raro 6
			Bombe Incendiarie	35+2D6 co	Raro 9
			Polvere Accecante	25+2D6	Raro 8
			Stivali Elfici	75+D6x10 co	Raro 12
			Frecce Incendiarie	30+D6 co	Raro 9
			Corno da Guerra	30+2D6 co	Raro 8
			Zampa di Coniglio	10 co	Raro 5
ARMATURE					
Oggetto	Costo	Rarità			
Pavese	25 co	Raro 8			