

MORDHAM™

CITY OF THE DAMNED



Ludus In Tabula

Campagna 2023

Introduzione

Questo regolamento introduce e approfondisce le regole per disputare una campagna di Mordheim su mappa. Questa campagna è organizzata in diversi turni, per una durata che viene decisa, ogni anno, dal Borgomastro. Per gestire tutto ciò che concerne lo sviluppo ordinario della campagna (escluse quindi le battaglie da disputare in associazione), il Borgomastro e i giocatori dovranno utilizzare la casella di *posta elettronica dell'Associazione* (info@ludusintabula.org) e la *piattaforma Roll20* (<https://roll20.net/welcome>). A differenza delle passate edizioni questo regolamento non si baserà sul possesso dei quartieri della città, bensì su movimenti ed esplorazioni mordi e fuggi, sfruttando i punti d'appoggio. Come al solito la campagna sarà gestita dal nostro Borgomastro.

Lista dei regolamenti, manuali e regole opzionali utilizzate:

- Regolamento di Mordheim (versione aggiornata al 2005) con regole opzionali: Tabella alternativa dei colpi critici, Disimpegnarsi, Ricompense del Signore delle Ombre, Modelli di cavalleria, Armi da fuoco;
- Mordheim, Annuale 2002: Opulent goods, Chaos on the streets, Blazing saddles (no scenari dedicati), Ye olde curiosity shoppe;
- Innominatus, Il Gladiatore Tileano (Dramatis Personae ufficiale di Mordheim Italia);
- FaQ ed Errata 2005.

Prima dell'inizio della campagna, sarà cura del Borgomastro consegnare a tutti i giocatori la documentazione necessaria indicata nel precedente elenco e le regole di *missione*. L'inizio della campagna è indicato dalla *missione* (vedi documento Missione 2023).

Scelta della banda

Di seguito è elencata la lista delle bande abilitate a partecipare alla campagna. La lista presenta il nome della banda in originale e il nome tradotto in italiano e, tra parentesi, l'allineamento: B per Bene e M per Male (utile per le regole delle sezioni, vedi sotto).

- | | |
|---|--|
| - Amazons "tc23" / Amazzoni (B) | - Miragleans / Mercenari di Miragliano (B) |
| - Averlanders / Mercenari dell'Averland (B) | - Night Goblins / Goblin delle Tenebre(M) |
| - Battle Monks of Cathay / Monaci Guerrieri del Cathay (B) | - Norse Explorer "btb" / Esploratori Norsmanni (M) |
| - Beastmen Raiders / Predoni Uomini Bestia (M) | - Orc Mob / Orchi (M) |
| - Black Dwarfs / Nani del Chaos (M) | - Ostlanders / Mercenari dell'Ostland (B) |
| - Black Orcs / Orchi Neri (M) | - Outlaw of Stirwood Forest / Fuorilegge di Stirwood (B) |
| - Bretonnian Knights / Cavalieri Bretoniani (B) | - Pirates / Pirati (B) |
| - Carnival of Chaos / Carnevale del Caos (M) | - Pit Fighters "tc21" / Gladiatori (B) |
| - Cult of the Possessed / Culto dei Posseduti (M) | - Reiklanders / Mercenari del Reikland (B) |
| - Dark Elves / Elfi Oscuri (M) | - Remases / Mercenari di Remas (B) |
| - Dwarf Rangers / Nani Girovaghi (B) | - Restless Dead / Morti Senza Riposo |
| - Dwarf Treasure Hunters / Nani Cacciatori di Tesori (B) | - Shadow Warrior / Guerrieri Ombra (B) |
| - Gunnery School of Nuln / Scuola d'Artiglieria di Nuln (B) | - Sisters of Sigmar / Sorelle di Sigmar (B) |
| - Kislevites / Kisleviti (B) | - Skaven / Skaven(M) |
| - Maneaters / Ogre Mangiauomini (M) | - Skaven of Clan Pestilens / Skaven del Clan Pestilens (M) |
| - Marauders of Chaos / Predoni del Caos (M) | - Trantios / Mercenari di Trantios (B) |
| - Marienburgers / Mercenari di Marienburg (B) | - Undead / Mon Morti (M) |
| - Merchant Caravans / Carovana dei Mercanti (B) | - Witch Hunters / Cacciatori di Streghe (B) |
| - Middenheimers / Mercenari di Middeheim (B) | |

Le schede delle bande possono essere scaricate su <https://broheim.net/warbands.html> (cercando il nome della banda in originale tra quelle indicizzate 1a, 1b e 1c).

Composizione e Mantenimento della banda

La lista della banda dovrà rispettare le indicazioni sulla composizione descritte sulle schede della banda. Una volta composta, la lista della banda dovrà essere spedita via e-mail al Borgomastro. Alla fine di ogni turno sarà cura del Borgomastro aggiornare la lista della banda, controllando i risultati degli scontri (mediante il documento di report post partita fornito dall'Associazione) e i risultati ottenuti su Roll20.

Indicazioni sulla composizione della banda:

- Ogni giocatore potrà comporre una banda utilizzando massimo 500 corone d'oro (da ora in poi "CO").
- La lista della banda consegnata all'inizio della campagna non potrà contenere Avventurieri e/o Dramatis Personae.
- Ogni modello può essere equipaggiato con due armi da mischia (il pugnale gratuito non conta), due armi da tiro, un'armatura di qualsiasi tipo, un elmo, uno scudo/brocchiere e un qualsiasi numero di altri oggetti.

Nuovi giocatori e nuove bande

Il Borgomastro ha la facoltà di accettare o rifiutare l'ingresso in campagna di nuovi giocatori o il cambio di banda da parte di un giocatore già iscritto. In ogni caso il giocatore dovrà seguire le indicazioni descritte all'inizio di questa sezione per comporre la lista di banda.

Reclutamento degli Avventurieri e delle Dramatis Personae

Di seguito è elencata la lista degli Avventurieri e delle Dramatis Personae abilitati a partecipare alla campagna. La lista presenta il nome in originale e il nome tradotto in italiano (solo per gli Avventurieri). Per sapere se un determinato Avventuriero e/o Dramatis Personae può essere arruolato dalla sua banda, un giocatore può controllare la *tabella di arruolamento* consegnata con tutto il resto dei documenti necessari per lo svolgimento della campagna.

Avventurieri

- | | |
|---|--|
| - Bard / Bardo | - Human Scout / Esploratore |
| - Beasthunter / Cacciatore di Bestie | - Imperial Assassin / Assassino Imperiale |
| - Bone Goliath / Gigante d'Ossa | - Kislevite Ranger / Ramingo di Kislev |
| - Bounty Hunter / Cacciatore di Taglie | - Merchant / Mercante |
| - Cathayan Merchant / Mercante del Cathay | - Mule Skinner / Conciatore |
| - Chaos Centaur / Centauro del Caos | - Ninja / Ninja |
| - Clan Skryre Rat Ogre / Rattogre | - Norse Shaman "btb" / Norsmanno Sciamano |
| - Coachman / Cocchiere | - Ogre Bodyguard / Ogre Guardia del Corpo |
| - Dark Elf Assassin / Elfo Oscuro Assassino | - Pit Fighter / Gladiatore |
| - Duellist / Duellista | - Pyromaniac / Piromante |
| - Dwarf Treasure Hunter / Nano Cacciatore di Tesori | - Road Warden / Guardia Strada |
| - Dwarf Trollslayer / Nano Sventratore | - Runesmith Journeyman / Forgiarune Apprendista |
| - Elf Mage / Elfo Mago | - Shadow Warrior / Guerriero Ombra |
| - Elf Ranger / Elfo Ramingo | - Swordsmith / Armaiolo |
| - Freelancer / Baccelliere | - Thief / Ladro |
| - Gaoler / Carceriere | - Tilean Marksman / Tiratore Tileano |
| - Grave Robber / Tombarolo | - Warlock / Stregone |
| - Halfings Scout / Mezzuomo Esploratore | - Warrior Priest of Sigmar / Prete Guerriero di Sigmar |
| - Halfings Thief / Mezzuomo Ladro | - Witch / Strega |
| - Highwayman / Fuorilegge | - Witch Hunter / Cacciatore di Streghe |
| - Hobgoblin Scout / Hobgoblin Esploratore | |

Le schede degli Avventurieri possono essere scaricate su <https://broheim.net/hiredswords.html> (cercando il nome dell'Avventuriero in originale tra quelli indicizzati 1a, 1b e 1c).

Dramatis Personae

- Aenur, Sword of Twilight
- Belandysh, Condemned Champion of Chen
- Bertha Bestraufung
- Countess Marianna Chevaux
- Drenok Johansen, Wielder of the Great Axe
- Heinrich "Altdorf" Schmidt
- Innominatus, the Tilean Gladiator
- Johan the Knife
- Luthor Wulfenbaum
- Maglah Khan's Horde
- Maximilian the Mad
- Nicodemus, the Cursed Pilgrim
- The Crow Master
- Ulli & Marquand
- Veskit, High Executioner of Clan Eshin

Le schede delle Dramatis Personae possono essere scaricate su <https://broheim.net/dramatispersonae.html> (cercando il nome della Dramatis Personae in originale tra quelle indicizzate 1a, 1b e 1c). Il profilo di Innominatus sarà consegnato con tutto il resto dei documenti necessari per lo svolgimento della campagna.



Indicazioni sulla Mappa

Questa campagna si svolge su una mappa raffigurante la città di Mordheim. La mappa è suddivisa in diverse sezioni, distinte a loro volta in *entrate* e in *quartieri*. Tutte le sezioni, a meno che non sia indicato diversamente, seguono queste regole:

- Ogni sezione ha delle regole speciali che si applicano solo alla banda che ne detiene il controllo, ovvero alla banda che ha più Punti d'Appoggio.
- Tutti gli arrotondamenti inerenti alle regole speciali di tutte le sezioni sono considerati per difetto.
- Le regole speciali si applicano fino all'inizio della Fase di Aggiornamento.
- Le regole speciali delle sezioni indicate come *accampamento* si applicano a tutte le bande che vi mantengano almeno un Punto d'Appoggio. Gli accampamenti sono le uniche sezioni dove le bande, pur trovandosi insieme, non possono combattere. L'*azione accampamento* (vedi sotto nella sezione Svolgimento della Campagna) è l'unica che si può svolgere all'interno di un accampamento. Ogni banda può avere un solo Punto d'Appoggio in un solo accampamento.

Entrate

Le sei sezioni non numerate lungo le mura sono le *entrate* in città, possono essere vere e proprie porte oppure squarci più o meno grandi nelle mura.

1. Porta Nord, Est, Sud, Ovest: il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Guardiastrada.
2. Squarcio Nord, Sud-Ovest: il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Fuorilegge.

Quartieri

Le quaranta sezioni numerate all'interno e all'esterno delle mura sono i *quartieri* della città.

1. Accampamento Fossa Nera: questo quartiere è un *accampamento*. Alla fine di ogni Fase di Risoluzione, le bande del *Bene* che hanno scelto questo accampamento come base devono pagare 10 CO; se non lo fanno devono scegliere un nuovo accampamento, dovendo saltare il proprio prossimo turno. Le bande del *Bene* pagano quattro volte il prezzo degli oggetti al mercato (quello interno all'accampamento).
2. Accampamento Borgo dei Briganti: questo quartiere è un *accampamento*. Alla fine di ogni Fase di Risoluzione, la banda che ha scelto questo accampamento come base deve pagare 5 CO; se non lo fa deve scegliere un nuovo accampamento, dovendo saltare il suo prossimo turno. Costo dimezzato per arruolare qualsiasi Avventuriero. Un Eroe che visita il mercato dell'accampamento può cercare oggetti rari solo superando un test di Iniziativa.
3. Cimitero di San Voller: costo dimezzato per arruolare il Tombarolo nella Sequenza Post-Partita. Le bande di Undead e Restless Dead spendono 5 CO in meno per ogni reclutamento nella Sequenza Post-Partita (fatta eccezione per Avventurieri e Dramatis Personae). Gli altri tipi di banda diventano immuni alla Paura durante ogni scontro.
4. Municipio e Corpo di Guardia: nella Procedura di Esplorazione puoi modificare il risultato di un dado di +/-1.
5. Torre dell'Orologio: nella Sequenza Post-Partita un Eroe può ritirare un dado per il Tiro Avanzamento.
6. Borgo Vecchio: la banda tira un dado extra durante la Procedura di Esplorazione.
7. Palazzo del Conte Steinhardt: costo dimezzato per arruolare il Baccelliere nella Sequenza Post-Partita.

8. La Rosa Nera: costo dimezzato per arruolare qualsiasi Avventuriero assoldabile da una banda umana nella Sequenza Post-Partita.
9. Accampamento Covo del Tagliagole: questo quartiere è un *accampamento*. Alla fine di ogni Fase di Risoluzione, la banda che ha scelto questo accampamento come base deve pagare 5 CO; se non lo fa deve scegliere un nuovo accampamento, dovendo saltare il suo prossimo turno. Tutti gli oggetti del mercato (quello interno all'accampamento) costano il doppio delle CO, ma la rarità è abbassata di 2.
10. Piazza del Boia: al termine di uno scontro la banda può giustiziare un qualsiasi prigioniero (ovvero un Eroe nemico che ha ottenuto 61 sulla Tabella delle Ferite Gravi degli Eroi), ottenendo nella Fase di Aggiornamento un Punto d'Appoggio in questo quartiere o in un quartiere adiacente.
11. Grande Biblioteca di Mordheim: costo dimezzato per acquistare il Ricettario Halfling, il Libro Sacro, la Mappa di Mordheim e il Tomo di Magia nella Sequenza Post-Partita.
12. Crocevia: durante la Procedura di Esplorazione la banda trova sempre un pezzo di Malapietra in più.
13. L'Aringa: costo dimezzato per arruolare il Prete del Lupo di Ulric, il Ramingo di Kislev e lo Sciamano Norsmanno nella Sequenza Post-Partita. Durante uno scontro la banda subisce gli effetti meteo di *pioggia* al posto di subire gli effetti meteo di *tempesta*.
14. L'Arsenale: costo dimezzato per arruolare il Fabbro e costo dimezzato per tutte le armi e armature (compresi elmi e scudi di ogni tipo) nella Sequenza Post-Partita.
15. Stalle Imperiali: costo dimezzato per tutte le cavalcature nella Sequenza Post-Partita.
16. Quartiere degli Artigiani: costo dimezzato per i Vestiti in seta del Cathay, le Frecce da caccia, Lanterna, Rete, Corda e rampino, Polvere da sparo extra nella Sequenza Post-Partita.
17. Piazza del Mercato: la banda aggiunge +2 ai tiri per trovare oggetti rari nella Sequenza Post-Partita.
18. Quartiere dei Mercanti: costo dimezzato per arruolare il Mercante e la banda aggiunge +1 ai tiri per trovare oggetti rari nella Sequenza Post-Partita.
19. Quartiere dei Nani: costo dimezzato per arruolare lo Sventratore Nano e il Cacciatore di Tesori Nano e costo dimezzato per acquistare la Birra Bugman e le armi e le armature in Gromril nella Sequenza Post-Partita.
20. Birreria Bile di Serpente: costo dimezzato per arruolare il Centauro del Caos nella Sequenza Post-Partita. La banda può utilizzare un barile di Bile di Serpente prima di uno scontro; la banda diventa immune alla Paura e un d3 Eroi subiscono le seguenti modifiche alle proprie caratteristiche: +1 Forza, +1 Resistenza, -1 Abilità di Combattimento, -1 Abilità Balistica (per la durata dello scontro).
21. Università di Mordheim: costo dimezzato per acquistare droghe, veleni, erbe curative, aglio e Lacrime di Shallaya nella Sequenza Post-Partita.
22. Strade nere: costo dimezzato per arruolare qualsiasi Avventuriero assoldabile da una banda *del Male* nella Sequenza Post-Partita.
23. Ponte di Mezzo: alla fine della Fase di Risoluzione ogni altra banda che transita da questo quartiere deve pagare due d6 CO al controllore.
24. Distretto a luci rosse: costo dimezzato per arruolare il Bardo nella Sequenza Post-Partita. Se, durante uno scontro, ottieni un risultato di 24, 32, 33, 62 e 63 sulla Tabella delle Ferite Gravi tira un d6. Con il risultato di 5+ trasforma quei risultati in 41-55.

25. Lungo Stir: nella Sequenza Post-Partita tira 3d6 per l'esperienza utile ad arruolare nuove reclute ai tuoi gruppi di Truppa del *Bene*.
26. Torre del Corvo: costo dimezzato per arruolare la Guardia del Corpo Ogre e puoi rivendere armi e armature al prezzo d'acquisto nella Sequenza Post-Partita.
27. Fondo dei ratti: costo dimezzato per arruolare il Ladro e costo dimezzato per Droghe e Veleni nella Sequenza Post-Partita.
28. Quartiere ricco: la banda trova sempre il massimo delle CO derivanti dalla Procedura di Esplorazione.
29. Anfiteatro Rupert von Endon: costo dimezzato per arruolare il Gladiatore e costo dimezzato per acquistare la Rete nella Sequenza Post-Partita. Se, durante uno scontro, sulla Tabella delle Ferite Gravi ottieni 65, l'eroe vince automaticamente l'incontro. Quando due bande si scontrano su questo quartiere, il giocatore della banda con il Valore di Banda più alto può decidere di giocare lo scenario 15.
30. Accampamento Rifugio di Sigmar: questo quartiere è un *accampamento*. Alla fine di ogni Fase di Risoluzione, le bande del *Male* che hanno scelto questo accampamento come base devono pagare 10 CO; se non lo fanno devono scegliere un nuovo accampamento, dovendo saltare il suo prossimo turno. Le bande del *Male* pagano quattro volte il prezzo degli oggetti al mercato (quello interno all'accampamento).
31. Statua del Conte Gotthard: il Comandante della banda ottiene un bonus di +1 alla Disciplina durante gli scontri
32. Giardini memoriali di Steinhardt: nella Sequenza Post-Partita tira 3d6 per l'esperienza utile ad arruolare nuove reclute ai tuoi gruppi di Truppa di una banda del *Male*..
33. Tempio di Morr: se, durante uno scontro, ottieni un risultato di 11-15 sulla Tabella delle Ferite Gravi tira un d6. Con il risultato di 5+ trasforma l'11-15 in 41-55.
34. Tempio di Sigmar: costo dimezzato per arruolare il Cacciatore di Streghe e il Prete Guerriero di Sigmar e costo dimezzato per acquistare la Reliquia Sacra nella Sequenza Post-Partita. Se, durante uno scontro, ottieni un risultato compreso tra 22 e 35 sulla Tabella delle Ferite Gravi tira un d6. Con il risultato di 5+ trasformi il risultato in 41-55.
35. Il covo del Demonio: costo dimezzato per arruolare la Strega nella Sequenza Post-Partita. All'inizio di ogni scontro, ogni modello di una banda del *Male* che possa lanciare incantesimi, ne conosce uno in più scelto casualmente.
36. La Prigione: costo dimezzato per arruolare il Carceriere nella Sequenza Post-Partita. Durante uno scontro il risultato di 61 sulla Tabella delle Ferite Gravi si trasforma in 41-55.
37. Il Cratere: durante la Procedura di Esplorazione se trovi un *luogo particolare* di Mordheim puoi sempre sostituirlo con il *Cratere*. In questo caso l'Eroe verrà divorato con un risultato di 1 o 2. Gli Eroi delle bande del Caos ritorneranno sempre con il massimo numero di pezzi di Malapietra previsto.
38. La Roccia: nella Sequenza Post-Partita la banda guadagna il 20% in più dalla vendita della Malapietra (arrotonda per difetto).
39. Il Manto: costo dimezzato per arruolare lo Stregone e costo dimezzato per acquistare la Reliquia Empia nella Sequenza Post-Partita.
40. La Torre del Mago: costo dimezzato per arruolare l'Elfo Mago e costo dimezzato per acquistare il Tomo della Magia (l'incantesimo può essere scelto) nella Sequenza Post-Partita. Quando due bande si scontrano su questo quartiere, il giocatore della banda con il Valore di Banda più alto può decidere di giocare lo scenario 24.

Svolgimento della Campagna

Una volta che le bande sono state costituite e revisionate dal Borgomastro, i giocatori dovranno inviare una e-mail indicando il quartiere scelto come accampamento (solo fra i quartieri descritti come tali) e il campo base scelto casualmente tramite Roll20, seguendo le regole degli *accampamenti* (vedi Fase Aggiornamento).

Fatto questo inizierà il primo turno della campagna. Ogni turno segue un determinato numero di fasi:

1.Meteo

2.Mossa

3.Evento

4.Risoluzione

5.Aggiornamento

Fase 1 - Meteo

In questa fase il Borgomastro tira due d6 nella tabella sottostante, per ottenere la condizione meteorologica da applicare ad ogni eventuale scontro del turno di campagna in corso.

Risultato	Meteo	Effetto
2	Tempesta	<ul style="list-style-type: none">- Il Movimento non si raddoppia mai, in nessun caso.- Non si possono accendere lanterne o torce.- I modelli subiscono una penalità di -1 all'Abilità Balistica.- I modelli subiscono una penalità di -1 ai test di Iniziativa.- Le armi da fuoco subiscono un -3 sul risultato dell'incepimento.
3-4	Vento	<ul style="list-style-type: none">- Lanterne e torce si accendono al 4+.- I modelli subiscono una penalità di -1 all'Abilità Balistica.- I modelli subiscono una penalità di -1 ai test di Iniziativa.- Il valore di lancio di ogni incantesimo è aumentato di 1.
5-9	Sereno	<ul style="list-style-type: none">- Nessun cambiamento.
10-11	Nebbia	<ul style="list-style-type: none">- Visibilità ridotta di cinque d6 (tira all'inizio di ogni turno).- Ogni giocatore muove di due d6" un d3+1 modelli avversari dopo lo schieramento (iniziando dal giocatore con il Valore di Banda più basso).
12	Afa	<ul style="list-style-type: none">- I modelli subiscono una penalità di -1 all'Abilità di Combattimento.- I modelli subiscono una penalità di -1 all'Abilità di Combattimento se indossano un'armatura leggera o pesante e/o un elmo.- Il valore di lancio di ogni incantesimo è aumentato di 1.

Fase 2 - Mossa

In questa fase, dopo che il Borgomastro ha reso pubblico il risultato della Tabella Meteo, i giocatori dovranno inviare, tramite e-mail, la propria Mossa per il turno in corso. Ogni Mossa racchiude due movimenti e una possibile azione.

Movimento di ingresso in città: il giocatore deve indicare l'entrata attraversata dalla sua banda e tutti i quartieri attraversati fino alla sezione di destinazione.

Azione: il giocatore deve indicare l'azione che vorrebbe risolvere alla fine del movimento di ingresso. Se infatti due o più giocatori terminano il proprio movimento sulla stessa sezione, le loro azioni vengono cancellate e sono obbligati a combattere.

Movimento di uscita dalla città: dopo aver risolto l'azione il giocatore rientra automaticamente al proprio accampamento.

Fase 3 - Evento

Nella prima fase di ogni turno il Borgomastro tira un d66. Il risultato si applica solo ed esclusivamente al turno di campagna in corso. Se il Borgomastro ottiene un risultato già uscito nel corso della campagna, ripete il tiro del d66.

d66	Evento	Effetto																		
11	Un Ogre!	La banda con il Valore di Banda più basso (in caso di parità la banda con meno pezzi di Malapietra e/o CO) ottiene i servizi di un Ogre Guardia del Corpo. Nella Fase di Aggiornamento la banda dovrà pagare l'ingaggio e il mantenimento all'Ogre. Se non potrà o non vorrà farlo, un Eroe scelto a caso dal Borgomastro subisce una Ferita Grave.																		
12	Sciame di ratti	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori devono posizionare al centro del tavolo una basetta di 80mm x 120mm rappresentante uno sciame di ratti (dopo lo schieramento delle bande). Alla fine di ogni turno lo sciame si muoverà di due d6" in una direzione casuale (costeggiando i muri che non si possono normalmente saltare), infliggendo 2 colpi a Forza 3 a qualunque modello toccato.																		
13	Terremoto	All'inizio dell'ottavo turno di ogni scontro i giocatori tirano un d3. Il risultato rappresenta i turni in cui si applicano le seguenti penalità: movimento dimezzato, -2 ai test di Iniziativa, -1 ai tiri per colpire.																		
14	Non svegliare il Gigante!	I giocatori di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, dovranno affrontarsi seguendo le regole dello scenario 14.																		
15	Sangue per il Dio del Sangue!	<p>All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano un Sanguinario al centro del tavolo. Il Sanguinario ha il seguente profilo:</p> <table border="1" data-bbox="544 1137 1358 1263"> <thead> <tr> <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>4</td> <td>6</td> <td>0</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>6</td> <td>2+</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Il Sanguinario ha le seguenti regole speciali: causa Paura, TS 4+, immune alla Psicologia, Colpo Critico al 4+. Il Sanguinario è costretto a caricare o a muoversi verso il modello più vicino, cercando anche scontri multipli. In mischia ha un numero di Attacchi pari a 2 più il numero di modelli a contatto (dividerà gli attacchi in maniera equa). Gli altri modelli non sono costretti ad attaccare il Sanguinario, ma se attaccano un altro bersaglio non possono mandarlo Fuori Combattimento.</p>	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	4	6	0	4	3	1	6	2+	10
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D												
4	6	0	4	3	1	6	2+	10												
16	Guarda cos'ho trovato!	Alla fine di ogni scontro, prima di iniziare la Procedura Post-Partita, ogni giocatore di una banda che ha appena combattuto sceglie casualmente un modello della propria banda. Se il modello non è stato messo Fuori Combattimento, la banda guadagna un pezzo di Malapietra in più, altrimenti viene guadagnato dalla banda nemica.																		
21	Spiriti Inquieti	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori devono posizionare al centro del tavolo una basetta 40mm x 40mm rappresentante un fantasma. Il fantasma non può interagire in nessun modo con il mondo circostante. Si muoverà di 4" in modo casuale, costringendo ogni modello entro 8" non immune alla Psicologia ad effettuare un test di Disciplina. Se il test viene fallito il modello si muove come se avesse fallito un test Tutto Solo. Il fantasma può essere caricato solo da una Matriarca delle Sorelle Sigmarite, da un Prete Guerriero di Sigmar o da un Prete di Morr. In questo caso il fantasma scompare e il modello guadagna un Punto Esperienza.																		

22	Edificio in fiamme	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori scelgono casualmente un edificio del campo di battaglia. Questo edificio è considerato in fiamme. L'edificio infligge un colpo a Forza 3 a tutti i modelli che lo attraversano e un colpo a Forza 2 a tutti i modelli che transitano entro 2" dalle sue mura. Per entrare nell'edificio un modello deve superare un test di Disciplina.																		
23	Pianta Carnivora	<p>All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo una basetta 40mm x 40mm rappresentante una pianta carnivora, poi la spostano in modo casuale di quattro d6". La Pianta Carnivora ha il seguente profilo:</p> <table border="1" data-bbox="544 573 1358 701"> <thead> <tr> <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>0</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>La Pianta Carnivora è immune alla Psicologia e attaccherà ogni modello entro 3" nella Fase di Tiro e ogni modello a contatto di basetta nella Fase di Corpo a Corpo. La Pianta Carnivora viene colpita con un bonus di +1 ai tiri per colpire e tutte le volte che viene ferita perde una Fe e non subisce altri effetti.</p>	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	0	3	2	4	6	3	3	2	10
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D												
0	3	2	4	6	3	3	2	10												
24	Scheletri!	<p>All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo due d6 basette da 20mm x 20mm, rappresentanti degli scheletri, poi le spostano singolarmente in modo casuale di quattro d6". Gli Scheletri hanno il seguente profilo:</p> <table border="1" data-bbox="544 1066 1358 1193"> <thead> <tr> <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>4</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Gli Scheletri hanno le seguenti regole speciali: causano Paura, immune alla Psicologia e non sono armati. Gli Scheletri sono costretti a caricare o a muoversi verso il modello più vicino, cercando anche scontri multipli.</p>	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	4	2	2	3	3	1	1	1	10
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D												
4	2	2	3	3	1	1	1	10												
25	Distorsione Spazio-Temporale	All'inizio di ogni scontro i giocatori tirano due 2d6. Il risultato è il numero di turni che saranno interessati dalle seguenti regole: la distanza della Disciplina del Comandante e del test Tutto Solo è diminuita a un d6". Tutte le distanze tra i modelli sono aumentate di un d6" per determinare il movimento di carica o la gittata delle armi da tiro. Tira un solo d6 all'inizio di ogni turno interessato.																		
26	Abominio	<p>All'inizio di uno scontro, combattuto nel quartiere del Cratere o in uno adiacente, i giocatori posizionano al centro del tavolo una basetta 25mm x 25mm, rappresentante un Abominio. L'Abominio ha il seguente profilo:</p> <table border="1" data-bbox="544 1727 1358 1854"> <thead> <tr> <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>2d6</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>2d6</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>L'Abominio ha le seguenti regole speciali: causa Paura, passano automaticamente ogni test di Disciplina e non è armato.</p>	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	2d6	3	0	4	4	2	3	2d6	10
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D												
2d6	3	0	4	4	2	3	2d6	10												

31	Crollo di un Edificio	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori scelgono casualmente un d3 edifici del campo di battaglia. Questi edifici sono considerati come intransitabili per il resto della battaglia.																		
32	Segni di Sangue	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori scelgono casualmente un edificio del campo di battaglia. Un Eroe per banda può avvicinarsi entro 4" dall'edificio e tirare un d6: con il risultato di 1 l'Eroe guadagna un Punto Esperienza, con il risultato di 2 l'Eroe subisce una penalità di -1 a tutti i tiri per il resto della battaglia, con il risultato di 3 l'Eroe guadagna subito un d6 CO, con il risultato di 4 tutti i modelli della banda dell'Eroe possono nascondersi anche all'aperto, con il risultato di 5 può posizionarsi immediatamente entro 4" da un qualsiasi altro edificio, con il risultato di 6 non succede niente.																		
33	Arriva la carovana!	I giocatori di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, dovranno affrontarsi seguendo le regole dello scenario 22.																		
34	Mani di Pietra	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori scelgono casualmente un quadrante del campo di battaglia. Per la durata di due d6 turni, i modelli che si muovono in quel quadrante muovo della metà.																		
35	Branco di Cani	<p>All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo due d3 basette da 20mm x 20mm, rappresentanti dei mastini, poi le spostano in modo casuale di quattro d6". I Mastini hanno il seguente profilo:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <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>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> <p>I Mastini sono costretti a caricare o a muoversi verso il modello più vicino, cercando anche scontri multipli. I modelli messi Fuori Combattimento che non hanno nessun modello amico entro 6" subiscono gli effetti 11-15 della Tabella delle Ferite Gravi.</p>	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	6	4	0	4	3	1	4	1	5
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D												
6	4	0	4	3	1	4	1	5												
36	Possessione!	In uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, ogni volta che un modello ottiene 1 sul tiro per colpire in corpo a corpo, sfera l'attacco mancato su se stesso. Matriarce delle Sorelle Sigmarite, Preti Guerrieri di Sigmar e Preti di Morr sono immuni a questa regola.																		
41	Geyser di Sangue	In uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, ogni volta che un modello mette Fuori Combattimento un modello nemico deve superare un test di Forza per non essere atterrato.																		
42-44	Tempesta del Caos	All'inizio dell'ottavo turno di ogni scontro i giocatori tirano un d6: con il risultato di 1 un modello scelto casualmente subisce un colpo a Forza 5 senza Tiro Armatura, con il risultato di 2 i movimenti dei modelli sono dimezzati, con il risultato di 3 tutti i modelli all'aperto subiscono un colpo a Fo 2, con il risultato di 4 l'incantatore più potente (quello con più Incantesimi) viene messo temporaneamente Fuori Combattimento, con il risultato di 5 un d6 modelli scelti a caso vengono Storditi (così come ogni altro modello ingaggiato in corpo a corpo con essi), con il risultato di 6 i giocatori scelgono casualmente un proprio Eroe (o un guerriero di Truppa in assenza di Eroi) che dovrà muoversi verso gli altri Eroi scelti e battersi fino alla morte (gli Eroi non dovranno effettuare alcun test di Disciplina).																		

45	Gladiatore	La banda con il Valore di Banda più basso (in caso di parità la banda con meno pezzi di Malapietra e/o CO) ottiene i servizi di un Gladiatore. Nella Fase di Aggiornamento la banda dovrà pagare l'ingaggio e il mantenimento al Gladiatore. Se non potrà o non vorrà farlo, un Eroe scelto a caso dal Borgomastro subisce una Ferita Grave.
46	Nube di Mosche	All'inizio di ogni scontro i giocatori tirano due 2d6. Il risultato è il numero di turni che saranno interessati dalla seguente regola: i modelli subiscono una penalità di -1 a tutti i tiri per colpire.
51	Voragine	In uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, ogni volta che un modello viene Atterrato o Stordito tira un d6. Con il risultato di 1 il modello viene messo Fuori Combattimento.
52	Chi vive in quella casa?	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori scelgono casualmente un edificio del campo di battaglia. Per entrare o muoversi nell'edificio un modello deve superare un test di Disciplina. Se il test non viene superato il modello fugge di due d6" verso il bordo più vicino, altrimenti si muove di un d6".
53	Cancrena di Nurgle	All'inizio di ogni scontro i giocatori posizionano al centro del tavolo un d6 basette da 20mm x 20mm, rappresentanti dei cittadini di Mordheim, poi le spostano in modo casuale di quattro d6". I cittadini si muoveranno di due d6" in direzione del modello più vicino, come se cercasse di caricarlo. Gli appestati, se colpiti nella Fase di Tiro o di corpo a corpo, vengono eliminati automaticamente. Alla fine della partita tira un d6 per ogni modello entrato a contatto con un appestato: con il risultato di 1 il modello di Truppa muore, mentre un Eroe subisce un d3 risultati sulla Tabella delle Ferite Gravi, con il risultato di 2, 3, 4 o 5 il modello non potrà prendere parte al turno di campagna successivo, con il risultato di 6 il modello non ha nessun sintomo.
54	L'Ultima rimasta	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo una basetta da 20mm x 20mm, rappresentante una Matriarca delle Sorelle Sigmarite. La Matriarca usa il profilo a pagina 84 del regolamento di Mordheim ed è equipaggiata con: spada, frusta, armatura pesante, elmo, Acqua Benedetta e Reliquia Sacra e inoltre conosce due preghiere: Martello di Sigmar e Armatura della Rettitudine (i giocatori scelgono casualmente quale preghiera la Matriarca si lancia ogni turno). La Matriarca si muoverà il più velocemente possibile verso il modello più vicino. Se la Matriarca viene messa Fuori Combattimento il suo equipaggiamento può essere rubato dalla banda vincitrice dello scontro.
55	Trappole antiuomo	In uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, ogni volta che un modello corre o carica tira un d6: con il risultato di 1 il modello subisce un colpo a Forza 3 e non può muoversi per quel turno.
56	Catacombe	In uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, ogni volta che un modello viene Atterrato subisce un colpo a Forza 2. Se il modello non viene messo Fuori Combattimento guadagna immediatamente due d6 CO.

61	Frutto Proibito	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo una basetta da 40mm x 40mm, rappresentante un contorto albero in fiore, poi lo spostano in modo casuale di quattro d6". Ogni modello che si muove entro 8" dall'albero è costretto a superare un test di Disciplina. Se lo fallisce il modello interrompe subito il suo movimento e ne compie un altro verso l'albero. Quando un modello arriva entro 1" dall'albero viene messo Fuori Combattimento. Un modello che abbia superato il test può bloccare, muovendosi a contatto di base, un modello amico che si stia muovendo verso l'albero. Finché il modello che si stava muovendo non supera un test di Disciplina o finché il modello corso in aiuto decide di lasciar perdere, i due modelli rimangono fermi a contatto; in questo caso potranno solo combattere.																		
62	Perduti	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo d3 basette da 20mm x 20mm, rappresentanti dei Flagellanti. I Flagellanti usano il profilo a pagina 81 del regolamento di Mordheim e sono equipaggiati di flagello. I Flagellanti si muoveranno il più velocemente possibile verso il modello più vicino.																		
63	Fonte riflettente	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo una basetta 40mm x 40mm, rappresentante una fontana. Un Eroe che inizi il proprio turno a contatto con la fontana deve tirare un d6: con il risultato di 1 si considererà sempre Tutto Solo, con il risultato di 2 potrà ripetere tutti i tiri per colpire nel turno in corso, con il risultato di 3 supererà in automatico tutti i test di Disciplina, con il risultato di 4 può rilevare tutti i nemici nascosti sul campo di battaglia, con il risultato di 5 ignorerà il prossimo tiro per ferire subito, con il risultato di 6 subirà gli effetti della Paura da tutti i modelli nemici e non potrà avvicinarsi a più di 2" da ogni edificio.																		
64	Mura urlanti	All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori scelgono casualmente un edificio del campo di battaglia. Per il resto della battaglia ogni modello che si trovi entro 8" dall'edificio non può lanciare Incantesimi, subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e, nella Fase di Tiro, subisce un colpo a Fo 1 (senza Tiri Armatura).																		
65	Venditore ambulante	Al termine di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, il giocatore della banda vincente ottiene uno sconto del 50% sui seguenti oggetti: mazza, martello, spada, pugnale, ascia, elmo, balestra, pistola, pistola da duello, corda e rampino, qualsiasi veleno, portafortuna, acqua benedetta, frecce da caccia, aglio, erbe curative, reliquia sacra o empia, lanterna, mappa di Mordheim. Per ogni oggetto scelto tira un d3 per sapere la quantità portata dal venditore.																		
66	Piccolo Ragno	<p>All'inizio di uno scontro scelto casualmente dal Borgomastro, i giocatori posizionano al centro del tavolo una basetta da 40mm x 40mm, rappresentante un ragno gigante, poi la spostano in modo casuale di quattro d6". Il Ragno ha il seguente profilo:</p> <table border="1" data-bbox="544 1697 1358 1827"> <thead> <tr> <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>5</td> <td>3</td> <td>0</td> <td>5</td> <td>4</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table> <p>Il Ragno causa Paura, ha un Tiro Armatura di 4+ e genera Colpi Critici con il 5 e con il 6. Il Ragno è costretto a caricare o a muoversi verso il modello più vicino, cercando anche scontri multipli.</p>	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D	5	3	0	5	4	4	1	2	10
M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D												
5	3	0	5	4	4	1	2	10												

Fase 4 - Risoluzione

Di seguito saranno descritte nel dettaglio le varie parti che compongono la Mossa.

Movimento: il giocatore, partendo dal proprio accampamento e transitando dall'entrata più vicina, può muoversi attraverso i quartieri in cui ha almeno un Punto d'Appoggio e finire il movimento in una sezione in cui ha almeno un Punto d'Appoggio o in una sezione adiacente in cui non ne ha nemmeno uno.

Le entrate possono essere attraversate anche se non si hanno Punti d'Appoggio, pagando 5 CO alla banda del giocatore che ne detiene il controllo (o al giocatore che, a parità di Punti d'Appoggio, ha un Valore della banda più alto). Durante il primo turno, un giocatore potrà muovere solo verso una delle entrate e fermarsi.

Il movimento effettuato dalle bande per ritornare al proprio accampamento non prevede nessuna interazione con i giocatori avversari o con la mappa.

In base alla posizione finale della banda dopo il movimento di ingresso (vedi Fase di Mossa), si possono risolvere determinate azioni...

...se la banda rimane ferma o ha terminato il movimento su un accampamento diverso da quello proprio:

Azione - Accampamento: se il giocatore rimane fermo nel proprio accampamento può cambiare campo base e visitare due località. Se il giocatore termina il movimento su un accampamento diverso dal proprio, può decidere di stabilirvisi (dal prossimo turno la banda partirà di lì), quindi scegliere un campo base e visitare due località (per le regole dei *campi base* vai alla Fase di Aggiornamento, per le *località* controlla la fine di questa sezione). La banda guadagnerà un Punto d'Appoggio sul nuovo accampamento e perderà il Punto d'Appoggio sul vecchio accampamento.

...se la banda ha terminato il movimento su una sezione in cui ha almeno un Punto d'Appoggio:

Azione - Commercio: il giocatore segue le regole per la vendita della Malapietra descritte a pagina 142 e le regole sul Mercato descritte a pagina 144 del regolamento di Mordheim, con alcune differenze:

- Arruolamento nuove reclute e gruppi di Truppa: tira tre d6 e scegli i due risultati più bassi.
- Gli Avventurieri hanno un costo di ingaggio maggiorato di 10 CO.
- Il valore degli oggetti rari è aumentato di 1.

...se la banda ha terminato il movimento su una sezione qualsiasi:

Azione - Controllo: il giocatore guadagna un Punto d'Appoggio.

...se la banda ha terminato il movimento su una sezione in cui non ha Punti d'Appoggio:

Azione - Esplorazione: il giocatore segue le indicazioni per la Procedura di Esplorazione descritta a pagina 134 del regolamento di Mordheim, con alcune differenze:

- Il giocatore lancia la metà dei d6 che potrebbe normalmente lanciare (arrotondando per difetto).
- La banda non può rinvenire gli Oggetti Speciali LIT.

Azione Speciale - Scontro: quest'azione non viene scelta direttamente dai giocatori. Le bande dei giocatori che finiscono il proprio movimento nella stessa sezione sono costrette a combattere. L'azione scelta per quel turno non viene applicata. Lo scenario viene scelto dal giocatore della banda con il maggior numero di Punti d'Appoggio presenti sulla sezione interessata o, in caso di parità, dal giocatore della banda con il Valore di Banda più basso...

...se stanno combattendo due bande che hanno lo stesso numero di Punti d'Appoggio: scenario 2, 3, 6, 7, 8, e 9.

...se stanno combattendo due bande e una delle due ha più Punti d'Appoggio di tutte le altre: scenario 1, 8, 9, 10, 17 e 20.

...se stanno combattendo due bande all'interno di una sezione specifica: scenario 15, 22 (Termine della partita al 50% delle perdite) e 24 a seconda della sezione.

...se stanno combattendo due o più bande in seguito all'evento "Gigante!": scenario 14.

...se stanno combattendo due o più bande: scenari di Chaos on the Streets

Gli scenari 2, 3, 6, 7, 8 e 9 possono essere consultati sul regolamento di Mordheim a partire dalla pagina 126. Gli scenari 10, 14, 15, 17, 20, 22 e 24 possono essere consultati in un documento apposito che verrà consegnato a ogni giocatore.

Alla fine di ogni scontro, i giocatori devono affrontare la Procedura di Esplorazione e la Sequenza Post-Partita descritte a pagina 116 e 134 del regolamento di Mordheim. Dopo di che, la banda che vince lo scontro guadagna un Punto d'Appoggio sulla sezione, mentre la banda (o le bande) che perde lo scontro, perde un Punto d'Appoggio (se ne ha almeno uno).

Ogni scontro deve essere giocato in Associazione. Gli scontri devono terminare tassativamente entro le 01.00 (per gli scontri giocatori il mercoledì e il venerdì sera) o entro le 19.00 (per gli scontri giocati di sabato pomeriggio). Se allo scadere del tempo lo scontro non è ancora terminato, questo viene annullato e le bande tornano immediatamente all'accampamento senza risolvere nessuna parte della propria mossa.

Località

Il giocatore, risolvendo l'azione *accampamento*, può visitare due località *normali* o una località *speciale*. Quando una banda visita due località normali, il giocatore sceglie quale visitare prima e quale visitare dopo. Se non specificato diversamente, ogni regola speciale legata alle località si risolve nella Fase di Risoluzione.

Arcolaio (normale - tutti gli accampamenti): la banda ottiene un bonus di +2 ai tiri per cercare armi da tiro, frecce e dardi (tranne le armi da fuoco e la polvere da sparo) nella prossima Sequenza Post-Partita.

Cartografo (normale - tutti gli accampamenti): il giocatore tira un d6 e la banda paga 5 CO. Con il risultato di 1 puoi ritirare un dado nella prossima Procedura di Esplorazione, con il risultato di 2, 3, 4 o 5 non ottieni informazioni interessanti, con il risultato di 6 puoi aumentare o diminuire di 1 il risultato di un dado nella prossima Procedura di Esplorazione.

Fabbro (normale - tutti gli accampamenti): la banda ottiene un bonus di +2 ai tiri per cercare armi e armature di qualsiasi foggia nella prossima Sequenza Post-Partita.

Il Barile Benedetto (speciale - 30): scegli un Eroe e tira un d6. Con il risultato di 1 l'Eroe subisce una Ferita Grave, con il risultato di 2 la banda perde 25 CO, con il risultato di 3 la banda guadagna 20 CO, con il risultato di 4 un modello di Truppa si unisce gratuitamente alla banda, con il risultato di 5 un Eroe si unisce gratuitamente alla banda, con il risultato di 6 un Avventuriero (DWA, ELF, HUM, SIG) si unisce alla banda per metà del suo costo di ingaggio. Se la banda non ha abbastanza CO è costretta a vendere parte dell'equipaggiamento proprio come se fosse al mercato (quello interno all'accampamento).

La Capra Contorta (speciale - 02): scegli un Eroe e tira un d6. Con il risultato di 1 l'Eroe subisce una Ferita Grave, con il risultato di 2 la banda perde 25 CO, con il risultato di 3 la banda guadagna 20 CO, con il risultato di 4 un modello di Truppa si unisce gratuitamente alla banda, con il risultato di 5 un Eroe si unisce gratuitamente alla banda, con il risultato di 6 un Avventuriero (CHA, ORC, SKA, UND) si unisce alla banda per metà del suo costo di ingaggio. Se la banda non ha abbastanza CO è costretta a vendere parte dell'equipaggiamento proprio come se fosse al mercato (quello interno all'accampamento).

La Fossa (speciale - 01): scegli un Eroe e risolvi gli effetti del risultato 65 *Venduto all'Arena* della Tabella delle Ferite Gravi degli Eroi. Se l'Eroe sopravvive guadagna due Punti Esperienza (il Borgomastro è libero di accettare scommesse dai giocatori).

Malloric "Guancia Marcia", lo schiavista (speciale - 09): il giocatore tira due d6. Con il risultato di 2, 3, 4 o 5 la banda perde 30 CO, con il risultato di 6, 7, 8, 9 o 10 la banda recluta un modello di Truppa, con il risultato di 11 la banda recluta un Eroe, con il risultato di 12 la banda recluta gratuitamente un Avventuriero. Se la banda non ha abbastanza CO è costretta a vendere parte dell'equipaggiamento proprio come se fosse al mercato (quello interno all'accampamento).

Mercato (normale - tutti gli accampamenti): il giocatore segue le regole per la vendita della Malapietra descritte a pagina 142 e le regole sul *mercato* descritte a pagina 144 del regolamento di Mordheim, inerenti alla Sequenza Post-Partita.

Pellaio (normale - tutti gli accampamenti): la banda ottiene un bonus di +2 ai tiri per cercare qualsiasi tipo di animale nella prossima Sequenza Post-Partita.

Segaossa (normale - 01, 02 e 09): la banda paga 10 CO per cercare di curare una qualsiasi Ferita Grave a un suo Eroe. Tira un d6: con il risultato di 1 l'Eroe muore (vendi tutto l'equipaggiamento, se si tratta di una banda UND l'Eroe diventa uno Zombi), con il risultato di 2 l'Eroe subisce un'altra Ferita Grave, con il risultato di 3 l'Eroe diventa Stupido, con il risultato di 4 l'Eroe sopravvive ma non viene guarito, con il risultato di 5 all'Eroe viene guarita un'altra Ferita Grave (se non ne ha non ci sono altri effetti), con il risultato di 6 all'Eroe viene guarita la Ferita Grave.

Speziale (normale - 30): la banda paga 20 CO per cercare di curare una delle seguenti Ferite Gravi a un suo Eroe: Ferita alla gamba, Ferita alla mano, Gamba spappolata, Pazzo, Nevrastronico. Tira un d6: con il risultato di 1 l'Eroe muore (vendi tutto l'equipaggiamento), con il risultato di 2 l'Eroe non potrà più tentare di guarire dalla Ferita Grave, con il risultato di 3 o 4 l'Eroe sopravvive ma non viene guarito e non potrà prendere parte al prossimo turno, con il risultato di 5 all'Eroe viene guarita la Ferita Grave ma non potrà prendere parte al prossimo turno, con il risultato di 6 all'Eroe viene guarita la Ferita Grave.

Fase 5 - Aggiornamento

In questa fase i giocatori risolvono le regole speciali del proprio campo base. Fatto questo il Borgomastro aggiorna tutte le liste delle bande (che saranno inviate via e-mail ai rispettivi giocatori). Nello specifico il Borgomastro dovrà: risolvere gli effetti di determinati eventi, aggiornare lo stato della banda (abilità, ferite, compravendite, ecc...), aggiornare lo stato dei Punti d'Appoggio derivante dalla risoluzione delle azioni, quindi aggiornare i bonus derivanti dal controllo delle sezioni per ogni banda ecc..

Campi base

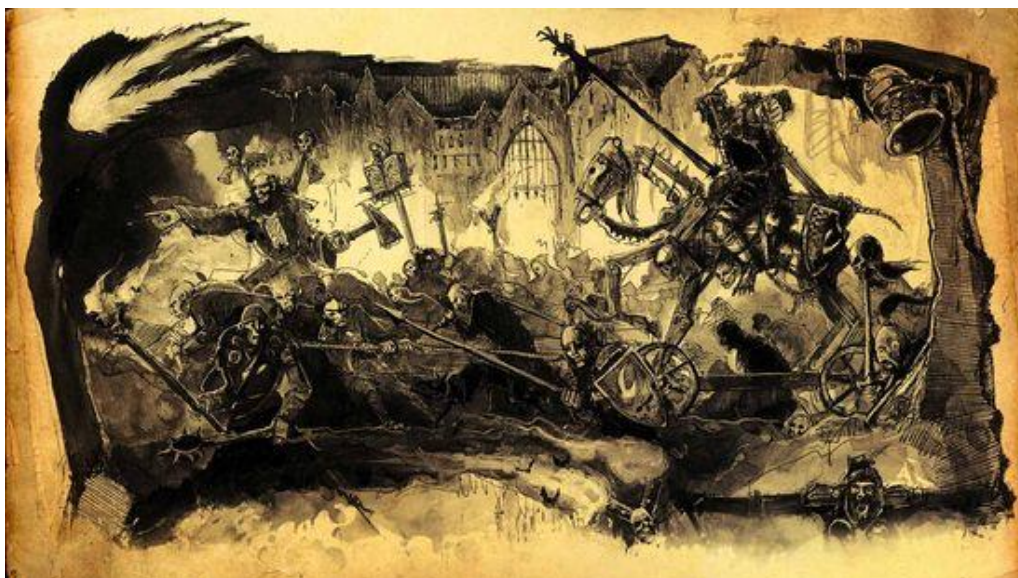
Ogni banda può occupare casualmente uno dei campi base presente in ogni accampamento. Dopo aver scelto l'accampamento il giocatore deve tirare due d6 e stabilire casualmente il proprio campo base. Tutti gli effetti dei campi base vengono risolti in questa fase. I campi base sono: Fossa Nera (01), Borgo dei Briganti (02), Covo del Tagliagole (09), Rifugio di Sigmar (30)

2D6	Rifugio	Effetto
2	Taverna	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 o 2 la banda perde 15 CO, con il risultato di 3 o più un Eroe si unisce alla banda (a meno che non abbia raggiunto il limite massimo di Eroi). Se la banda non ha abbastanza CO è costretta a vendere parte dell'equipaggiamento come se fosse al mercato (quello interno all'accampamento).
3-4	Casa	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 la banda perde 15 CO, con il risultato di 2 o più la banda guadagna un bonus di +1 ai tiri per ricercare gli oggetti rari. Se la banda non ha abbastanza CO è costretta a vendere parte dell'equipaggiamento proprio come se fosse al mercato (quello interno all'accampamento).
5-7	Tenda	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 la banda perde 15 CO, con il risultato di 2 o più la banda può arruolare una recluta per un gruppo di Truppa che abbia un solo modello.
8-10	Rovine	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 o 2 un Eroe o un modello di Truppa (scelto casualmente dal Borgomastro) subisce una Ferita Grave, con il risultato di 3 o più la banda guadagna 15 CO.
11 (Solo 02 e 09)	Torre di Guardia	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 o 2 la banda perde 15 CO, con il risultato di 3 o 4 non succede niente, con il risultato di 5 o più un Avventuriero si unisce gratuitamente alla banda. Se la banda non ha abbastanza CO è costretta a vendere parte dell'equipaggiamento proprio come se fosse al mercato (quello interno all'accampamento).
11 (Solo 01)	Cimitero	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 o 2 un Eroe o un modello di Truppa (scelto casualmente dal Borgomastro) subisce una Ferita Grave, con il risultato di 3 o più la banda guadagna 15 CO (Undead e Restless Dead guadagnano gratuitamente uno Zombi o uno Scheletro).
11 (Solo 30)	Santuario	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 un Eroe o un modello di Truppa (scelto casualmente dal Borgomastro) subisce una Ferita Grave, con il risultato di 2 o più la banda guadagna gratuitamente una fiala di Acqua Benedetta.
12	Cunicolo	Il giocatore tira un altro d6: con il risultato di 1 la banda non potrà muoversi nel prossimo turno, con il risultato di 2 o più la banda sceglie sempre quale scenario giocare in uno scontro..

Modifiche alle Regole del Gioco

Di seguito saranno riportate alcune modifiche alle regole del gioco, soprattutto per quanto riguarda lo svolgimento di uno scontro tra due o più giocatori. L'intenzione è quella di tentare un bilanciamento ulteriore del gioco e delle sue dinamiche.

1. Le bande possono avere un solo modello ogni tre (Avventurieri e Dramatis Personae inclusi) armati con armi da tiro (dal conteggio sono escluse armi da lancio e pistole, mentre i Tromboni sono considerati arma da tiro solamente se una banda ne include più di due).
2. Un modello non può essere equipaggiato con due armi da mischia o da tiro ingombranti, a meno che non sia una creatura grande.
3. L'equipaggiamento di una qualsiasi cavalcatura è sempre opzionale.
4. I modelli in arcione non possono utilizzare armi a due mani.
5. L'arma secondaria di un modello che combatte con due armi da mischia, fornisce solo un attacco aggiuntivo.
6. Un modello armato di lancia o picca attaccherà SEMPRE per primo nel turno in cui viene caricato, a meno che il modello in carica non abbia regole speciali (quindi non solo il semplice fatto di aver caricato) che lo facciano attaccare sempre per primo; in questo caso i modelli attaccheranno in ordine di Iniziativa.
7. La picca può usare il suo attacco speciale a 3" solo se il modello che la impugna non ha corso o tirato.
8. Un modello di cavalleria non può essere intercettato quando carica, a meno che chi intercetta non abbia una lancia, picca o simili.
9. Una banda può avere un qualsiasi numero di Avventurieri, ma non può avere due o più Avventurieri dello stesso tipo. Due o più bande possono avere gli stessi tipi di Avventurieri.
10. L'Avventuriero *Priest of Morr* può essere assoldato come Eroe dalle seguenti bande: *Averlanders*, *Marienburgers*, *Middenheimers*, e *Reiklanders*.
(<https://broheim.net/downloads/resources/Hired%20Sword%20Compendium.pdf#page=35>)
11. L'Avventuriero *Wolf Priest of Ulric* può essere assoldato come Eroe dalla seguente banda: *Middenheimers*.
(<https://broheim.net/downloads/resources/Hired%20Sword%20Compendium.pdf#page=37>).
12. Una Dramatis Personae può essere arruolata da una sola banda. Non possono esserci due o più bande con la stessa Dramatis Personae.
13. Il giocatore che finisce di schierare la propria banda per primo, riceve un bonus di +1 al tiro di dado per determinare quale banda cominci la partita.
14. Se due bande sono costrette nello stesso turno a effettuare un test di Rotta, la banda di turno lo effettuerà per prima.
15. Precisioni sul movimento: un modello può correre se ci sono nemici nascosti entro 8"; un modello può correre se ci sono modelli nemici entro 8" ma fuori vista; un modello non può correre e attraversare una finestra; un modello Grande non può correre quando attraversa aperture di dimensioni normali.
16. Durante la Procedura di Esplorazione i giocatori potranno rinvenire una serie di oggetti speciali che richiamano le passate edizioni della campagna di Mordheim svolte in Associazione. La lista sarà allegata a questo documento.



Esempio di un Turno di Campagna

Di seguito viene riportato un elenco che mostra le diverse fasi all'interno di un turno di campagna.

1. Fase Meteo: il Borgomastro genera casualmente il meteo per il turno in corso.
2. Fase Mossa: i giocatori inviano al Borgomastro la propria Mossa via e-mail.
3. Fase Evento: il Borgomastro genera casualmente un evento da applicare al turno in corso.
4. Fase Risoluzione: i giocatori risolvono le *mosse* inviate nella Fase di Mossa. L'*azione scontro* si risolve in Associazione, tutte le altre azioni si risolvono in Associazione (in presenza del Borgomastro) o tramite Roll20.
5. Fase Aggiornamento: i giocatori risolvono le regole del proprio campo base (in Associazione o su Roll20) e le comunicano al Borgomastro che in seguito aggiorna le liste delle bande e la mappa della città.
6. Finisce il primo turno di campagna.

Fine della Campagna

All'inizio della campagna, prima che tutti i giocatori abbiano inviato le proprie liste di banda, il Borgomastro comunica tutte le informazioni sulla *missione* da giocare, tra cui la sua durata. La durata può essere decisa in base al numero di turni di campagna da giocare, oppure può essere un intervallo temporale (sei mesi, un anno, ecc...). La campagna termina quando viene raggiunto il limite di tempo prestabilito oppure quando la missione scelta viene portata a termine (vedi documento *Missione 2023*). In tutti e due i casi la campagna termina con la Fase di Aggiornamento dell'ultimo turno giocato.

Al termine della campagna il Borgomastro procede al conteggio dei Punti Vittoria accumulati da ogni banda. I Punti Vittoria sono la somma del Valore di Banda (alla fine dell'ultima Fase di Aggiornamento) più un valore che deriva dal prodotto tra dieci e il numero di sezioni controllate (alla fine dell'ultima Fase di Aggiornamento).

A seconda della *missione* giocata potrebbero sussistere condizioni di vittoria diverse e modi diversi e/o aggiuntivi per accumulare Punti Vittoria (vedi documento *Missione 2023*).

