

Legenda

Quartieri

1- Accampamento Fossa Nera

Questo quartiere è un accampamento. Alla fine di ogni Fase di Aggiornamento, le bande del Bene che hanno scelto questo accampamento come base devono pagare 5 CO (anche con gli oggetti nel magazzino o con quelli equipaggiati alla banda); 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 Aggiornamento, la banda che ha scelto questo accampamento come base deve pagare 5 CO (anche con gli oggetti nel magazzino o con quelli equipaggiati alla banda); 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 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 (volta eccezione per Avventurieri e Dramatis Personae). Gli altri tipi di banda diventano immuni alla Paura durante ogni scontro. Questa sezione vale 2 PV per le bande non morte.

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 Steinhart

costo dimezzato per arruolare il Baccelliere nella Sequenza Post-Partita. Questa sezione vale 2 PV per le bande mercenarie.

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 Aggiornamento, la banda che ha scelto questo accampamento come base deve pagare 5 CO (anche con gli oggetti nel magazzino o con quelli equipaggiati alla banda); se non lo fa deve scegliere un nuovo accampamento, dovendo saltare il suo prossimo turno. Tutti gli oggetti del mercato costano un d6 CO in più, 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. Questa sezione vale 2 PV per i Maneaters.

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 Kislew 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. Questa sezione vale 2 PV per i Norse Explorer.

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. Questa sezione vale 2 PV per la Gunnery School of Nuln.

15- Stalle Imperiali

costo dimezzato per tutte le cavalcature nella Sequenza Post-Partita. Questa sezione vale 2 PV per i Bretonnian Knights.

16- Quartiere degli Artigiani

costo dimezzato per i Vestiti in seta del Cathay, le Frece da caccia, Lanterna, Rete, Corda e rampino, Polvere da sparo extra nella Sequenza Post-Partita. Questa sezione vale 2 PV per i Battle Monks.

17- Piazza del Mercato

la banda aggiunge +2 ai tiri per trovare oggetti rari nella Sequenza Post-Partita. Questa sezione vale 2 PV per la Merchant Caravan. la banda aggiunge +2 ai tiri per trovare oggetti rari nella Sequenza Post-Partita. Questa sezione vale 2 PV per la Merchant Caravan.

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. Questa sezione vale 2 PV per le bande mercenarie.

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. Questa sezione vale 2 PV per le bande naniche.

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). Questa sezione vale 2 PV per i Kislevites.

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. Questa sezione vale 2 PV per le bande di pelleverde.

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 o 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. Questa sezione vale 2 PV per le bande mercenarie.

25- Lungo Str

nella Sequenza Post-Partita tira 3d6 per l'esperienza utile ad arruolare nuove reclute ai tuoi gruppi di Truppa del Bene. Questa sezione vale 2 PV per i Pirates.

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. Questa sezione vale 2 PV per gli Skaven.

28- Quartiere Ricco

la banda trova sempre il massimo delle CO derivanti dalla Procedura di Esplorazione. Questa sezione vale 2 PV per gli Outlaw of Stirwood Forest.

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 gioca-tore della banda con il Valore di Banda più alto può decidere di giocare lo scenario 15. Questa sezione vale 2 PV per i Pit Fighters.

30- Accampamento Rifugio di Sigmar

questo quartiere è un accampamento. Alla fine di ogni Fase di Aggiornamento, le bande del Male che hanno scelto questo accampamento come base devono pagare 5 CO (anche con gli oggetti nel magazzino o con quelli equipaggiati alla banda); 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 Gothard

il Comandante della banda ottiene un bonus di +1 alla Disciplina durante gli scontri

32- Giardini Memoriali di Steinhart

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. Questa sezione vale 2 PV per i Witch Hunters.

35- Il Covo del Démonio

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. Il risultato di 61 sulla Tabella delle Ferite Gravi si trasforma in 41-55. Questa sezione vale 2 Punti Vittoria per le Amazons.

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. Questa sezione vale 2 PV per le bande caotiche.

38- La Roccia

nella Sequenza Post-Partita la banda guadagna il 20% in più dalla vendita della Malapietra (arrotonda per difetto). Questa sezione vale 2 PV per le Sisters of Sigmar.

39- Il Manto

costo dimezzato per arruolare lo Stregone e costo dimezzato per acquistare la Reliquia Empia nella Sequenza Post-Partita. Questa sezione vale 2 PV per le bande caotiche.

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. Questa sezione vale 2 PV per le bande elfiche.

Porte e squarci

Porte e squarci

Porte e squarci

Porta Nord

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Guardiastrada.

Porta Est

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Guardiastrada.

Porta Sud

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Guardiastrada.

Porta Ovest

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Guardiastrada.

Squarcio Nord

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Fuorilegge.

Squarcio Sud-Ovest

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Fuorilegge.

Squarcio Sud-Est

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Fuorilegge.

Squarcio Nord-Est

il controllore ottiene 5 CO da ogni banda che attraversa questa sezione. Costo dimezzato per arruolare il Fuorilegge.



Ludus In Tabula (LIT)

Giocatori



Baldaccini Luca
Maneaters



Bassoni Filippo
Gunnery School of Nuln



Biasci Leonardo
Bretonianni Knights



Dalle Piagge Francesco
Night Goblins



Dinelli Francesco
Undead



Ford Giles
Dwarf Treasure Hunter



Gigli Marco
Maneaters



Lopez Hector
Undead



Luisi Massimiliano
Miragleans



Pasquini Andrea
Restless Dead



Pellegrini Daniel
Witch Hunters



Ricci Nicola
Skaven



Rosi Andrea
Witch Hunters



Santoni Laura
Skaven



Scatena Stefano
Sisters of Sigmar