

M

MORDHEIM LARP
City of the Damned

Siber Malleus



Indice

Introduzione.....	Pag. 3
• Sigmar non crea tutti uguali.....	Pag. 3
Il Dito di Ranald.....	Pag. 4
• Regole generali del Dito di Ranald.....	Pag. 4
PNG del Dito di Ranald.....	Pag. 5
Fazioni.....	Pag. 6
• Mercenari.....	Pag. 6
• Cacciatori di Streghe.....	Pag. 8
• Sorelle di Sigmar.....	Pag. 11
• Tileani e Pirati di Sartosa.....	Pag. 12
• Bretonnia.....	Pag. 15
• Kisleviti.....	Pag. 17
• Nani Cercatori di Tesori.....	Pag. 19
• Alti Elfi.....	Pag. 21
• Elfi Silvani.....	Pag. 23
Magie e Preghiere.....	Pag. 25
Lanciare una Magia/Preghiera.....	Pag. 25
• Magia.....	Pag. 26
• Preghiere.....	Pag. 27
• Preghiere Bretoniane.....	Pag. 27

Questo Regolamento è stato scritto e ideato dallo Staff di Spaghetti Larp APS

Mordheim, l'Impero, il Caos e tutti i nomi correlati sono proprietà intellettuale di Games Workshop LTD. Spaghetti LARP è un'associazione di promozione sociale senza scopo di lucro e non è in nessun modo legata alla società in questione.

Mordheim è un gioco di schermaglie fantasy ideato da Tuomas Pirinen, Rick Priestley e Alessio Cavatore.

In questo supplemento potrai trovare il necessario per creare la tua Banda scegliendo fra le Fazioni che popolano il Dito di Ranald. Ti consigliamo di leggere prima il Regolamento di Mordheim Live, che puoi trovare sul [nostro Sito](#).

Un paio di appunti utili prima di cominciare:

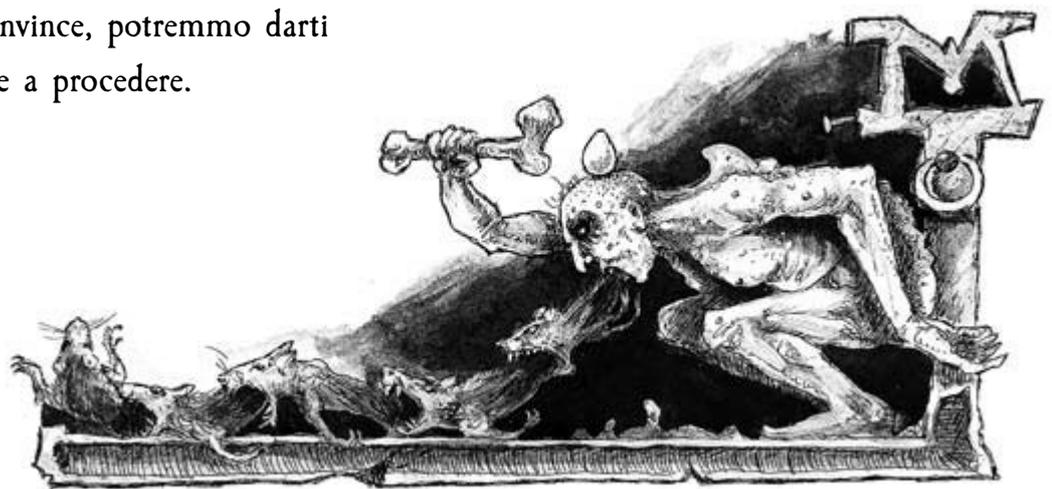
- ◆ Se vuoi creare una Banda tutti i componenti devono essere della stessa Fazione. Vedi pag. 12 del Regolamento per ulteriori dettagli.
- ◆ Tutti i PG non Umani devono prima essere approvati dallo Staff, che si riserverà il diritto di rifiutare progetti non idonei.
- ◆ Se hai in mente di portare un personaggio non incluso nella lista delle Fazioni (es. un Uomo Lucertola o un abitante del Cathay) contatta lo Staff per proporlo. Se il progetto ci convince, potremmo darti l'autorizzazione a procedere.

Sigmar non crea tutti uguali

I giocatori più esperti potrebbero notare che alcune Fazioni sono più potenti di altre nella fase di creazione o che possono acquisire abilità migliori andando avanti nel gioco. Questo è assolutamente voluto, visto che anche nel Vecchio Mondo un pacioso Halfling non potrà mai competere con un Alto Elfo dall'esperienza millenaria.

Tuttavia è bene non dimenticare che Mordheim LARP è un gioco largamente basato sull'interpretazione personale: anche se la tua Scheda è meno efficiente in termini di prestazioni belliche non vuol dire che non rifletta al massimo il tuo stile di gioco e il tipo di PG che vuoi interpretare.

Questo e il fatto che una coltellata alla schiena ammazza l'Elfo quanto l'Halfling...



Il Dito di Kanald

Il nome del Campo Imperiale deriva dal Dio dei Ladri, che è detto toccare gli avventurieri più coraggiosi che si aggirano fra le rovine di Mordheim. Col passare degli anni è ormai l'unico insediamento stabile che ancora regola le entrate a Mordheim e viene gestito con pugno di ferro da un'alleanza traballante fra Mercenari Imperiali e Cacciatori di Streghe, fattore che lo rende un luogo di relativa civiltà ma al tempo stesso zeppo di spietati fanatici religiosi e tagliagole della peggior specie.

Il campo accetta le Corone Imperiali per il commercio ed è rifornito di beni fondamentali come erbe medicinali, pozioni di dubbia origine, polvere nera e altre rarità. Tuttavia, la vita al Dito non è gratis: chi gode della sua ospitalità e protezione è tenuto a pagare 1 Corona Imperiale di bronzo al giorno al padrone del campo e rifiutarsi di farlo può portare a conseguenze gravissime o addirittura alla morte.

Chi non può pagare in Corone ha la possibilità di offrire Malapietra, componenti rari o armi esotiche. E in caso non abbia nemmeno quelle... diciamo solo che non è augurabile trovarsi in tale situazione.

I guerrieri gravemente feriti possono

richiedere l'aiuto delle Sorelle di Sigmar, capaci di sanare qualunque ferita e addirittura di riportare in vita guerrieri deceduti da poco. Anche se non sono eccessivamente legate ai beni materiali, potrebbero chiedervi in cambio qualche favore come assisterle in missioni di recupero o fornire loro qualche importante informazione riservata. Nulla è gratis nella Città dei Dannati.

Regole generali del Dito di Kanald

- La Corona Imperiale è l'unica valuta accettata e con essa si possono comprare oggetti IG come pozioni, materiali etc.
- Si può utilizzare la Malapietra per determinati rituali/magie (a proprio rischio e pericolo) oppure venderla ai PNG di campo (o ad altri PG) per ottenere denaro o favori.
- La magia è considerata eresia dalle autorità religiose e vista con forte sospetto da tutti gli umani.
- Vi è un totale disprezzo per qualsiasi forma di mutazione: chi ne è soggetto tenderà a nasconderla o ad amputarsi la parte corrotta.

- Gli scontri interni non sono incentivati e possono essere puniti dalla legge marziale.
- Ogni giorno, ogni membro del Campo deve pagare 1 Corona di bronzo al leader del Campo. Chi non paga deve rimediare in altri modi o subire una grave punizione.

Ung Del Dito di Ranald

Tuomas "Hauptmann" Ezekyle (leader del campo), interpretato da Mauro Canavese.

Un ex soldato Imperiale che ha trascorso gli ultimi trent'anni a Mordheim, imparando tutto ciò che c'è da sapere sulla Città dei Dannati. Un tempo ha tentato di raggiungere il Cuore della Città, ma si è sempre fermato prima. Quanti compagni ha perso nelle sue continue incursioni? A quali orrori ha assistito, e cosa gli ha impedito di concludere la missione e al tempo stesso di lasciare la città? Nessuno sa rispondere a queste domande, ma sta di fatto che l'ormai attempato mercenario ora gestisce il Dito fornendo consigli e supporto a chi voglia tentare la fortuna. Aperto di vedute e molto più ragionevole dei colleghi Sigmariti, non è comunque disposto a fornire il suo aiuto senza essere pagato. Più di un incauto avventuriero è finito

appeso a testa in giù per non aver pagato il dazio giornaliero al campo e i rari e sconsiderati tentativi di furto alla sua cassa hanno sempre avuto conseguenze disastrose. Ci vuole un tipo particolare di carisma per gestire un Campo abitato da così tanti popoli diversi e, anche se a Tuomas non manca, ciò non vuol dire che sia un uomo caritatevole o generoso.

Capitano Cacciatore di Streghe Integra Von Pieter, interpretata da Erika Santarelli.

L'autorità giuridica del Dito di Ranald. Normalmente sarebbe inaudito per una donna diventare Cacciatore di Streghe, ma il Gran Teogonista in persona ha interceduto per lei fornendole un'investitura ufficiale a Talabheim. Sebbene non tutti i residenti del campo siano cittadini dell'Impero, Mordheim è pur sempre nel territorio soggetto alle leggi di Sigmar e come tale tutti devono sottomettersi all'autorità della Cacciatrice. Confrontarvi con il Capitano è sempre un'esperienza tremenda: un suo sguardo può condannare a una fine dolorosa fra i roghi di Sigmar e una sua parola dare salvezza come morte. Se Tuomas può essere corrotto, Integra è ferrea nella sua fede. Proteggerà i fedeli e annienterà i malvagi, senza il minimo dubbio o ripensamento.

Augure Vilhelmina Gottlieb delle Sorelle di Sigmar, interpretata da Anna Giulia Macchiarelli.

Le Sorelle di Sigmar possono essere viste come una benedizione o una terrificante eresia per gli abitanti dell'Impero, ma esistono ben poche persone che condannerebbero Sorella Vilhelmina. In effetti, la presenza di questa Augure sembra portare una strana serenità e pace, quasi come se una Santa Vivente camminasse per la Città dei Dannati. Ciò che rende unica questa esile figura è la sua capacità del tutto involontaria di scrutare negli oceani del fato e carpire segreti del passato e del futuro, che l'augure rivela agli altri sotto forma di strani enigmi. I suoi poteri curativi sono tali da risanare ferite gravissime o addirittura riportare in vita chi è morto recentemente. Nel Dito di Ranald gode di grande rispetto e molti chiedono la sua benedizione prima di affrontare la caccia alla Malapietra.

Fazioni



Mercenari Imperiali

Questi sono tempi di guerre incessanti, lotte civili, violenza e fame. Tempi di bambini orfani e spietati massacri. Bei

tempi per i guerrieri! Da quando è stata scoperta la Malapietra, Mordheim è diventata un'attrazione per i combattenti di tutto l'Impero. Nobili, mercanti e la stessa Chiesa di Sigmar offrono ricche ricompense per il misterioso minerale e col passare degli anni innumerevoli uomini e donne hanno combattuto, si sono scontrati e sono morti nella Città dei Dannati. I Mercenari provengono dalle Province più disparate e variano notevolmente in equipaggiamento e specialità: alcuni Capitani hanno un approccio che si potrebbe definire onorevole, altri formano bande di avanzi di galera disposti a tutto pur di sopravvivere ed arricchirsi.

Un Mercenario è sempre un guerriero abile e preparato, abituato a combattere contro creature più forti e pericolose di lui armato solo di una spada e del proprio coraggio. A volte i coraggiosi Halfling della Contrada si uniscono a queste bande per una possibilità di avventura: bassi, tozzi e perennemente affamati questi mezzuomini non sono grandi combattenti ma spesso sono ottimi arcieri, curatori e scassinatori.

PERCHÉ SCEGLIERE I MERCENARI:

Fra le Fazioni più adattabili, i Mercenari possono accedere a un vasto numero di abilità ed equipaggiamenti adatti al loro fabbisogno.

Formano l'ossatura del Dito di Ranald e qualunque sia la missione hanno il modo di portarla a termine!

Abilità base comuni Disponibili ai Mercenari

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta*	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Ambidestria*	3 XP
Armi da Tiro*	4 XP
Armi da Lancio*	2 XP
Armi da Fuoco	5 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere*	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo*	2 XP
Scudo a Torre	1 XP
Brocciere*	2 XP
Cerusico da Campo*	4 XP
Facoltoso*	2 XP
Accattone*	2 XP
Leggere e scrivere	1 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro*	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP

Devozione <SIGMAR/RANALD/> 1 XP

Scassinare* 3 XP

Abilità avanzate comuni Disponibili ai Mercenari

Talento Arcano - Mago	5 XP
Talento Arcano - Sacerdote	5 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'armi	10 XP
Magia <FUOCO/OMBRA/MORTE/ BESTIE/LUCE/METALLO/VITA/ EMPIREO>	10 XP
Pregiere <SIGMAR/SHALLYA>	8 XP
Mago Guerriero	5 XP
Imposizione delle Mani	5 XP
Implacabile*	4 XP
Stoico*	4 XP
Volontà di Ferro*	3 XP

Abilità uniche dei Mercenari

A seconda della Provincia di provenienza, i Mercenari hanno automaticamente una Abilità Comune a scelta fra le seguenti:

Reikland: Armi da Tiro

Middenheim: Armi a Due Mani

Marienburg: Facoltoso (può essere scelta altre due volte pagando il normale costo in XP)

[NdS: L'Impero di Warhammer ha una dozzina di province, ognuna con i suoi schemi di colore e le sue peculiarità. Se vuoi giocare una Provincia differente dalle tre presentate qui, scegli pure fra le 3 Abilità quella che ritieni più consona al background della tua Banda.]

Composizione Di una Banda Di Mercenari

Uomini d'arme: i soldati base che formano il nucleo di ogni Banda di Mercenari. Non hanno Abilità particolari. Una Banda di Mercenari può avere un qualunque numero di Uomini d'Arme.

Halfling: spesso gli Halfling si uniscono alle Bande Mercenarie per protezione. Una Banda può avere un Halfling ogni 5 membri. Gli Halfling non hanno l'abilità della Provincia scelta ma ottengono automaticamente le Abilità Resistente alla Magia e Stomaco di Ferro e possono acquistare solo le abilità Base ed Avanzate contrassegnate da un asterisco(*). Un Halfling non può mai ricoprire una Classe di Prestigio.

Capitano [CLASSE DI PRESTIGIO]: obbligatorio per una Banda di almeno 3 PG. Una Banda non può avere più di un Capitano.

Un Capitano ottiene automaticamente +3XP e la Keyword <LEADER>.

Bravo [CLASSE DI PRESTIGIO]: facoltativo per una Banda di almeno 5 PG. Una Banda può avere un Bravo ogni 5 PG. Un Bravo ottiene automaticamente +2 XP.

Cacciatori Di Streghe

I Cacciatori di Streghe portano la parola di Sigmar con fuoco, flagello e intolleranza. Totalmente intransigenti nei confronti delle altre fazioni che popolano la Città dei Dannati sfoggiano un arsenale di prima scelta e uno zelo indomito, che gli permette di affrontare ogni nemico senza la minima esitazione. Vengono accompagnati nelle loro missioni da gruppi di fanatici e Flagellanti in cerca di espiazione, pronti a morire per epurare il mondo da ogni male. Sebbene l'aiuto di un Cacciatore di Streghe possa essere determinante, molti evitano di averci a che fare per il timore di essere tacciati di eresia e condannati al rogo.

Resta il fatto che il Caos non ha avversario peggiore dei Cacciatori, tanto che spesso la loro semplice vista è sufficiente a mandare in rotta il nemico pusillanime. Dopo più di un secolo di scorribande ormai solo i Cacciatori più inesperti sono ancora interessati ad entrare

a Mordheim e la loro autorità è di gran lunga inferiore a quella di un Templare di Sigmar dotato di autorizzazione ufficiale. L'unico leader religioso del Dito è Integra Von Pieter, ma non c'è dubbio che anche la parola di un Cacciatore alle prime armi possa essere uno strumento accusatorio di grande valore.

PERCHÉ SCEGLIERE I CACCIATORI DI STREGHE: Una banda coraggiosa, forte e spietata nella persecuzione del Caos, rappresentano la scelta ideale se volete combattere e provare a comandare gli indisciplinati del Campo. Sicuramente non vi farete molti amici, ma non siete qui per divertirvi: Sigmar lo vuole!

Abilita' base comuni disponibili ai Cacciatori di Streghe

Arma a Due Mani*	3 XP
Arma a Catena*	2 XP
Ambidestria*	3 XP
Armi da Tiro	4 XP
Armi da Lancio	2 XP
Armi da Fuoco	5 XP
Costituzione*	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP

Scudo a Torre	1 XP
Brocchiere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Facoltoso	2 XP
Accattone*	2 XP
Leggere e scrivere	1 XP
Resistenza alla Magia*	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro*	2 XP
Devozione <SIGMAR>	1 XP
Scassinare	3 XP

Abilita' avanzate comuni disponibili ai Cacciatori di Streghe

Talento Arcano - Sacerdote*	5 XP
Spezzascudi*	8 XP
Affondo*	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Pregchiere <SIGMAR>*	8 XP
Imposizione delle Mani*	5 XP
Stoico*	4 XP
Volontà di Ferro*	3 XP

Abilità uniche dei Cacciatori di Streghe

Tutti i membri della Fazione hanno l'abilità Implacabile.

FURIA DI SIGMAR 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: il PG può dichiarare la Chiamata Berserk una volta per battaglia.

PROTEZIONE DEL DIO RE 3XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: una volta per Live, il PG può utilizzare questa Abilità per annullare una Mutazione o gli effetti negativi di una Resurrezione.

Composizione di una Banda di Cacciatori di Streghe

Cacciatore Novizio: i Novizi sono Cacciatori ancora in addestramento in occasione di farsi un nome. Una Banda può avere un Cacciatore Novizio per ogni altro membro non Cacciatore Novizio della Banda (esempio una banda di 4 PG può avere un Capitano Cacciatore, un Fanatico e due Cacciatori Novizi). Non hanno Abilità particolari oltre a quelle di Fazione.

Fanatico: devoti servitori di Sigmar disposti a tutto pur di aiutare la Causa. Una Banda può avere un qualunque numero di Fanatici. Non hanno Abilità particolari oltre a quelle di Fazione.

Flagellante: completamente folli, questi

profeti di sventura si lanciano sul nemico in una furia devastante di colpi. I Flagellanti possono acquistare solo le abilità Base ed Avanzate contrassegnate da un asterisco (*) ma ottengono automaticamente le Abilità Costituzione (possono prenderla altre due volte pagando XP), Devozione <SIGMAR> e Stoico.

[NdS: la vita di un Flagellante è spesso breve e autodistruttiva. Anche se verrai riportato in vita, potresti voler morire di nuovo appena possibile. Valuta bene prima di intraprendere questo percorso.]

CACCIATORE DI STREGHE [CLASSE DI PRESTIGIO]: i veri Templari di Sigmar, giungono a Mordheim per portare il fuoco e la furia di Sigmar. Ottengono la Keyword <LEADER>, l'Abilità Devozione <SIGMAR> e +2XP. Una Banda di almeno 3 PG deve avere un Cacciatore di Streghe e nessuna Banda può averne più di uno.

PRETE GUERRIERO [CLASSE DI PRESTIGIO]: toccati dalla Volontà di Sigmar, sono sia sacerdoti che combattenti temibili. Ottengono l'abilità Devozione <SIGMAR> e Talento Arcano - Sacerdote. Non possono acquisire le Abilità Armi da Tiro, Armi da Lancio e Armi Da Fuoco. Una Banda può avere un Prete Guerriero ogni 5 membri.

Sorelle di Sigmar

Le pie Sorelle della Pietà, come erano note un tempo sono ciò che resta di un antico ordine che un tempo godeva di grande prestigio, fino a quando il Gran Teogonista in persona non ha squinzagliato i Cacciatori di Streghe su di esse incolpandole di stregoneria. Colpevoli o meno, le Sorelle di Sigmar furono le uniche pronte al cataclisma che colpì Mordheim e le uniche che ne uscirono illese.

Protette dalla cieca fede e senso del dovere verso il sacro voto che hanno preso, affrontano gli orrori della città maledetta con indomabile determinazione e zelo tipico di chi sa che la verità è presso di esso.

Dietro le spesse mura del loro convento-fortezza inviolato, che si narra nasconda segreti inenarrabili, le madri superiori organizzano le proprie consorelle in gruppi ben armati e motivati a cercare la malapietra per pulire il mondo da tale sudiciume e salvarlo da esso e dai suoi peccati.

PERCHÉ SCEGLIERE LE SORELLE DI SIGMAR: Una banda tutta al femminile di potenti guerriere e sacerdotesse, in grado di pestare i nemici e preservare la vita degli alleati.

Abilità base comuni disponibili alle Sorelle di Sigmar

Arma a Due Mani	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Lancio	2 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP
Brocchiere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Accattone	2 XP
Leggere e scrivere	1 XP
<REIKSPIEL>	
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP



Abilità avanzate comuni disponibili alle Sorelle di Sigmar

Talento Arcano - Sacerdote	5 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Pregchiere <SIGMAR>	8 XP
Mago Guerriero	5 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

Abilità uniche delle Sorelle di Sigmar

Tutte le Sorelle hanno l'abilità Devozione <SIGMAR> e Cerusico da Campo. Non possono impugnare armi da taglio come spade o asce, ma solo da botta (martelli, flagelli, mazze etc).

DESTINO BENEDETTO 5XP
[ABILITÀ AVANZATA UNICA]: una volta per Evento un PG può tornare in vita senza nessuna conseguenza negativa.

COLPI CONSACRATI 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: i prossimi 3 colpi del PG possono dichiarare la chiamata TWICE.

Composizione di una Banda di Sorelle Guerriere

Sorella: le devote guerriere del culto di Sigmar. Non hanno Abilità particolari oltre a quelle di Fazione.

Matriarca: guidano in battaglia le Sorelle più giovani. Ottengono la Keyword <LEADER>, l'abilità Imposizione delle Mani e +1 XP. Una Banda da 3 o più PG deve avere una Matriarca e nessuna Banda può averne più di una.

Sorella Superiora: per ogni 5 membri di una Banda, uno può essere una Sorella Superiora. La Sorella Superiora ottiene +2 XP.

Tileani e Pirati di Sartosa

Definire i Tileani è praticamente impossibile. Cosparsa di piccole potenti città-stato, repubbliche e terre di nessuno la penisola di Tilea, a sud dell'Impero, è allo stesso tempo una landa di innovazione diritti e libertà quanto un luogo di vendette, corruzione e guerre civili senza alcuna logica. In questo ambiente tumultuoso molti dei suoi abitanti intraprendono la strada del soldato di ventura e si dedicano alla guerra come mestiere. I mercenari di queste terre sono noti sia per le proprie competenze che per la propria inaffidabilità e mancanza di scrupoli, sempre pronti a servire il miglior offerente. Non è un caso che poco distante dalle coste Tileane si trovi un

altro luogo di anarchia e perdizione quale l'isola di Sartosa, meglio nota come l'isola dei Pirati. Dietro le sue spesse mura, protetta da correnti mortali e dai banchi di sabbia il cui passaggio è noto solo ai corsari, vi è un mondo di dissolutezza e mancanza di legge.

Frotte infinite di pirati di ogni sorta, dall'Arabia ai Tileani, dai rinnegati Imperiali o Bretoniani e persino Nani ed Elfi trovano rifugio tra bordelli, taverne e moli sempre carichi di mercanzia depredata.

Anche se agli occhi dei meno esperti può sembrare un mondo infernale e senza legge, i disperati abitanti che chiamano questo luogo casa obbediscono comunque ai codici non scritti dei pirati: per loro il Jolly Roger è l'unica bandiera degna di rispetto e la propria ciurma l'unico paese da difendere.

Perché scegliere i Tileani e i Pirati di Sartosa

Tileani e Pirati di Sartosa hanno una cosa in comune: detestano essere governati! Se i primi sono i perfetti schermidori, i secondi sono gli unici in grado di poter trattare ufficialmente con il Campo rivale. Le loro abilità si basano sulla truffa e sul raggiro e sono decisamente adatti se ti diverti a imbrogliare e ingannare amici e nemici.

Abilità base comuni disponibili a Tileani e Pirati di Sartosa

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Tiro	4 XP
Armi da Lancio	2 XP
Armi da Fuoco	5 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Scudo	2 XP
Brocchiere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Facoltoso	2 XP
Accattone*	2 XP
Leggere e scrivere	1 XP
<TILEANO>	
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP
Devozione <SIGMAR/ RANALD/SHALLYA>	1 XP
Scassinare	3 XP

Abilità avanzate comuni disponibili ai Tileani e ai Pirati di Sartosa

Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Implacabile*	4 XP
Stoico*	4 XP
Volontà di Ferro*	3 XP

Abilità uniche dei Tileani e dei Pirati di Sartosa

Tileani: Tutti i Tileani ricevono automaticamente l'Abilità Ambidestria senza doverne pagare il costo in XP.

Pirati di Sartosa: Tutti i Pirati di Sartosa ricevono automaticamente l'Abilità Unica di Fazione Parley.

PARLEY: Il PG è in qualche modo tollerato dal Campo rivale, vuoi per la sua fama di affabulatore o per qualche strano carisma più o meno sovranaturale. Può in qualunque momento usare la chiamata PARLEY per cercare di convincere il nemico a non attaccarlo o ad ospitarlo nel suo campo. La reazione nemica è totalmente in mano al PG opposto, ma generalmente è considerato molto maleducato non rispettarlo, persino fra le Fazioni più rudi e selvagge. Certo, è molto più facile che un Parley sia accettato se chi lo chiede si presenta in

un momento di tregua con una bottiglia in mano piuttosto che dopo aver accoltellato un nemico alla schiena...

PARLANTINA 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: il PG può ubriacare di parole l'avversario con una chiacchiera continua. Una volta al giorno, se parla ininterrotto per almeno quindici secondi alla fine del discorso può usare la chiamata CURSE.

ADORABILE CANAGLIA 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: Con un mix di provocazione e carisma naturale, il PG può attrarre a sé un nemico. Una volta al giorno, se parla ininterrotto per almeno quindici secondi alla fine del discorso può usare la chiamata CHARME.

Composizione di una Banda di Tileani e Pirati di Sartosa

Manigoldo: il membro standard della Banda. Non hanno Abilità particolare a parte quelle di Fazione. Una Banda può avere un qualunque numero di Manigoldi.

Capitano [CLASSE DI PRESTIGIO]: il capo della Banda, un veterano dei campi di battaglia o un Lupo di Mare senza pari. Ottiene la Keyword <LEADER> e +3XP. Una banda di almeno 3 PG deve avere un Capitano e nessuna Banda può averne più di uno.

Ufficiale [CLASSE DI PRESTIGIO]: braccio destro del Capitano e punto di riferimento per gli altri combattenti. Ogni 5 membri di una Banda uno può essere un Ufficiale. Ottiene +2 XP.

Brettonia

La terra di Brettonia è una terra di estremi dove le grandi gesta di cavalleria incontrano le più oscure miserie umane. Da un lato vi è l'aristocrazia cavalleresca addestrata alla guerra e che in essa mostra le sue migliori virtù e dall'altro la plebe, ridotta in condizioni di totale e cieca sudditanza. Per ogni aspirante cavaliere la strada è designata sin dalla sua nascita: raggiunta la maggiore età, il pargolo si unirà ai ranghi dei suoi coetanei formando il drappello dei Cavalieri Erranti, giovani messi alla prova, da cui ci si aspetta una dimostrazione di coraggio e virtù prima di essere a tutti gli effetti riconosciuti come Cavalieri del Reame.

A volte può capitare che alcuni di questi Cavalieri Erranti finiscano a servizio di altri nobili o raggiungano addirittura le terre Imperiali, venendo a conoscenza dell'esistenza di Mordheim. Desiderosi di mettersi in mostra e provare così il proprio valore alcuni di essi decidono di raggiungere la Città dei Dannati e tra le sue rovine compiere il proprio fato. Seguiti dai propri armigeri e servitori

popolani, a cui non viene né chiesto né concesso alcunché, essi percorrono i ciottoli rovinati in cerca di avversari degni della propria ambizione. Ma Mordheim non è un luogo qualsiasi e nei suoi tetri meandri la morte ha mille nomi.

Perché scegliere i Bretoniani

In un mondo di mostri, ci vuole un coraggio fuori dal comune per voler essere un Cavaliere. La tua spada proteggerà i giusti (se ne troverai) e abatterà i malvagi (di quelli non c'è penuria). Se invece scegli di rivestire i panni del popolano vivrai l'esperienza di essere la feccia della feccia e ogni tua azione potrebbe iniziare una lunga strada verso la gloria... o perlomeno il prossimo pasto caldo!

Abilità base comuni disponibili ai Bretoniani

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta*	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Armi da Tiro**	4 XP
Armi da Lancio**	2 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere*	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP

Scudo*	2 XP
Scudo a Torre*	1 XP
Cerusico da Campo*	4 XP
Facoltoso	2 XP
Leggere e Scrivere <BRETONIANO/REIKSPIEL>	1 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro**	3 XP
Stomaco di Ferro*	2 XP
Devozione** <DAMA DEL LAGO>	1 XP
Scassinare**	3 XP

Abilita' avanzate comuni Disponibili ai Bretoniani

Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Imposizione delle Mani	5 XP
Implacabile*	4 XP
Stoico*	4 XP
Volontà di Ferro*	3 XP

Abilita' uniche Dei Bretoniani

Tutti i Cavalieri Erranti e i Cavalieri Serventi hanno automaticamente l'Abilità Devozione <DAMA DEL LAGO> e possono utilizzare il VOTO DELL'ERRANZA (Vedi Preghiere).

Tutti i Popolani hanno automaticamente l'Abilità Accattone.

Cavaliere del Reame 10XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA] Solo per Cavalieri Erranti e Cavalier Servente. Le gesta del Cavaliere sono giunte in patria ed è stata ufficializzata la sua promozione. D'ora in avanti può utilizzare IL VOTO DEL REAME (Vedi Preghiere).

Cavaliere della Cerca 15XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA] *Prerequisito:* Cavaliere del Reame. I continui successi del Cavaliere lo hanno reso degno di intraprendere la Cerca del Graal. D'ora in avanti può utilizzare IL VOTO DELLA CERCA (Vedi Preghiere).

Scudiero 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA] *Prerequisito:* Devozione <DAMA DEL LAGO>. Solo per Popolani. Il villico ha dimostrato un valore sufficiente ad essere elevato dalla plebaglia e a poter ufficialmente servire il suo signore. D'ora in avanti potrà acquistare Abilità come se fosse un Cavaliere Errante.

[NdS: Questa Abilità non potrà essere acquisita automaticamente: sarà un Cavaliere a decidere se il Popolano ha meritato questa promozione sul campo. Diventare uno Scudiero è un evento eccezionale nella vita di un Popolano, da non conferire alla leggera e da non lasciare incelebrato. Per un nobile Bretoniano equivale più o meno a riconoscere come uomo un animale. Assicuratevi di giocare bene la cosa e godetevela fino in fondo.]

Composizione di una Banda di Bretoniani

Cavaliere Errante: i giovani rampolli della nobiltà di Bretonnia. Non hanno Abilità particolari a parte quelle di Fazione. Una Banda non può avere un numero di Cavalieri Erranti/Serventi superiore al numero di Popolani (una Banda di 5 PG potrà quindi avere un Cavaliere Errante, un Cavalier Servente e tre Popolani). I Cavalieri Erranti non possono acquisire Abilità contrassegnate da un doppio asterisco (**)

Cavalier Servente: il Cavaliere Errante più promettente, primo fra pari che guida i compagni alla vittoria. Una Banda di almeno 3 PG deve avere un Cavalier Servente e una Banda non può mai includerne più di uno. Il Cavalier Servente ottiene la Keyword <LEADER> e +3 XP. I Cavalieri Serventi non possono acquisire Abilità contrassegnate da un doppio asterisco (**)

Popolano: I poveri villici che accompagnano i nobili in battaglia sperando di aiutarli nel loro sacro compito. Non hanno Abilità particolari a parte quelle di Fazione. Una Banda può includere un qualunque numero di Popolani. I Popolani possono acquisire solo Abilità contrassegnate da un asterisco (*) o un doppio asterisco (**).

Kisleviti

I figli di Kislev sono uomini duri, temprati dal gelo che avvolge la loro terra. Questo regno è storicamente il primo baluardo degli uomini contro le invasioni del Caos e dei predoni Norsmanni.

Sono esseri fieri, ciecamente leali verso la propria terra, il loro Tzar e il dio Ursun, il cui simbolo ostentano orgogliosamente sugli stendardi e sui mantelli.

Non potendo combattere a cavallo come sono abituati in patria prediligono asce enormi e potenti archi, fracassando con gioia le teste nemiche in un tripudio di violenza e risate.

La maggioranza della popolazione ha perso case e parenti nella lunga guerra contro il Caos e hanno quindi sviluppato un odio feroce verso gli adoratori dei Poteri Perniciosi.

I Kisleviti sono sempre accompagnati da un alone di malinconia e quindi agli stranieri potrebbero sembrare taciturni e riservati. Ma non fatevi ingannare: con amici e compagni fidati sono grandi compagni e selvaggi bevitori le cui notti brave echeggiano in tutto il Vecchio Mondo.



Perche' scegliere i Kisleviti

I Kisleviti sacrificano parte dell'adattabilità dei Mercenari per Abilità più specifiche e la capacità di trangugiare qualunque cosa. Il loro gioco è perfetto per te se tutto ciò che vuoi dalla vita sono una bella bevuta, una bella risata e una bella scazzottata. Ancora meglio se tutte e tre avvengono contemporaneamente.

Abilità base comuni Disponibili ai Kisleviti

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Tiro	4 XP
Armi da Lancio	2 XP
Armi da Fuoco	5 XP
Costituzione	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP
Brocchiere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Facoltoso	2 XP
Accattone	2 XP

Leggere e Scrivere	1 XP
<KISLEVITA/REIKSPIEL>	
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Devozione <URSUN>	1 XP
Scassinare	3 XP

Abilità avanzate comuni Disponibili ai Kisleviti

Talento Arcano - Sacerdote	5 XP
Spezzascudi	8 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Pregchiere <URSUN>	8 XP
Imposizione delle Mani	5 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

Abilità uniche Dei Kisleviti

Tutti i Kisleviti hanno l'Abilità Stomaco di Ferro senza doverla pagare in XP.

Maestro d'ascia 5XP [ABILITÀ UNICA AVANZATA]: il guerriero colpisce con la furia di Ursun stesso. Se impugna un'ascia o un'ascia a due mani, può dichiarare la chiamata TWICE.



Lanciere Alato 6XP [ABILITÀ UNICA AVANZATA]: anche se non cavalca il suo fido destriero, il guerriero carica urlando a squarciagola il grido di guerra del suo paese, causando sgomento nel cuore dei nemici. Una volta al giorno il PG può lanciare un urlo fortissimo seguito da una chiamata FEAR.

Composizione di una Banda di Kisleviti

Guerrieri: Cossari, soldati o mercenari prezzolati formano il nucleo di una Banda Kislevita. Non hanno Abilità particolari a parte quelle di Fazione. Una Banda di Kisleviti può avere un qualunque numero di Guerrieri.

Druzhina [CLASSE DI PRESTIGIO]: Parola kislevita per "nobile minore", guidano le spedizioni a Mordheim dei loro concittadini. Ottiene la Keyword <LEADER>, l'Abilità Facoltoso (può prenderla altre due volte pagando il normale costo in XP) e +2 XP. Una Banda da 3 o più PG deve avere un Druzhina e nessuna Banda può averne più di uno.

Streltsi [CLASSE DI PRESTIGIO]: i tiratori scelti di Kislev, rispettati e temuti in tutto il regno. Ottengono automaticamente l'Abilità Armi da Fuoco e +1XP. Una Banda da 5 PG può includere uno Streltsi.

Nani Cercatori di Tesori

Dove ci sono tesori, ci sono Nani. Questa razza di fieri ed orgogliosi minatori si è sparsa per il Vecchio Mondo andando a popolare tutte le catene montuose del continente sempre in cerca di nuovi minerali per le proprie forge. Normalmente disdegnano le città Imperiali e men che meno la fatiscente Mordheim, infatti la maggior parte dei Dawi che giunge in città è formata da figli decaduti di Re e Thane che li hanno ripudiati. Nella Città dei Dannati possono accumulare abbastanza ricchezze per riabilitare il proprio nome e cogliere l'occasione per ripagare rancori ancestrali. Nessuna razza serba rancore quanto un Nano e le loro battaglie contro il Caos e i Pelleverde li hanno resi estremamente ostili a questa gentaglia.

Nonostante siano legati agli Uomini da patti di antiche alleanze, li ritengono comunque abbastanza inaffidabili ed è facile che il comportamento volatile di qualche Mercenario Imperiale provochi l'ira di un Dawi. Questa antipatia è però nulla in confronto a quella che i Nani provano per gli Elfi, un popolo che hanno imparato a disprezzare dopo gli orrori della Guerra delle Barbe. Respirare e mangiare vicino a questi esseri è praticamente un'offesa per questi barbuti e caparbi guerrieri, figuriamoci combattere insieme.

Perche' scegliere i Nani Cercatori di Tesori

Duri come chiodi di bara e altrettanto disposti al dialogo, i Nani sono una razza affidabile e resistente. Anche una piccola Banda di Nani può essere di grande aiuto a tutto il Campo, combinando grandi abilità con un'impressionante resistenza fisica.

Abilità base comuni disponibili ai Nani Cercatori di Tesori

Arma a Due Mani*	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Arma a Catena	2 XP
Ambidestria*	3 XP
Armi da Tiro [SOLO BALESTRE]	4 XP
Armi da Fuoco	5 XP
Costituzione*	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Armature Pesanti	2 XP
Armature Composte	2 XP
Scudo	2 XP
Cerusco da Campo	4 XP
Facoltoso	2 XP
Leggere e Scrivere	1 XP
<KHAZALID/REIKSPIEL >	
Resistenza alla Magia*	2 XP

Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro*	2 XP
Scassinare	3 XP

Abilità avanzate comuni disponibili ai Nani Cercatori di Tesori

Spezzascudi*	8 XP
Affondo*	10 XP
Maestro d'Armi*	10 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

Abilità uniche dei Nani Cercatori di Tesori

Tutti i Nani iniziano con +1PF. Questo non conta per il numero massimo di volte in cui possono prendere Costituzione.

MAESTRO FABBRO 5XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA] *Prerequisito:* Fabbro. Il PG impiega metà del tempo necessario a riparare un oggetto Rotto.

MAESTRO SCASSINATORE 4XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA] *Prerequisito:* Scassinare. Il PG impiega metà del tempo necessario a scassinare una serratura.

Composizione di una Banda di Nani Cercatori di Tesori

Barbacorta: i giovani guerrieri che accompagnano la spedizione. Non hanno abilità particolari a parte quelle di Fazione. Una Banda può includere un qualunque numero di Barbacorta.

Nobile [CLASSE DI PRESTIGIO]: spesso le Bande di Nani vengono guidate dai membri dell'aristocrazia Dawi in cerca di un'occasione di riscatto. Il Nobile ottiene l'abilità Facoltoso e +2 XP.

Sventratroll [CLASSE DI PRESTIGIO]: Un Nano che perde completamente il suo onore può decidere di rinunciare alla sua vita e intraprendere il sentiero dello Sventratore. Da quel momento in poi il suo unico scopo diventa cercare la morte in battaglia, affrontando i nemici più terribili in un disperato tentativo di riabilitare il suo nome.

Uno Sventratroll ottiene le abilità Implacabile, Stoico e Volontà di Ferro. Può acquistare Abilità aggiuntive solo fra quelle segnate con un asterisco (*), ma può acquistare quante volte vuole l'Abilità Costituzione fintanto che ha abbastanza XP.

Una Banda formata da un **QUALUNQUE** numero di PG può includere uno Sventratroll. Questa è un'eccezione alla normale regola delle

Classi di Prestigio. Addirittura uno Sventratroll può essere scelto come Spada al Soldo e combattere da solo (il cameratismo è per lui insignificante).

[NdS: uno Sventratroll vive unicamente per abbattere mostri cercando una morte eroica in battaglia. Non ha altri scopi ed è impossibile dissuaderlo dal suo obiettivo. Non chiederà MAI di essere resuscitato e potrebbe reagire malissimo se qualcuno lo riportasse in vita contro il suo volere, anche se chiederà sempre di essere curato per poter combattere al meglio la prossima volta.

La vita di uno Sventratroll è costellata di sangue e battaglie e in genere molto breve. Decidi accuratamente prima di intraprendere questa strada.]

Alti Elfi

Gli abitanti della misteriosa Ulthuan sono un popolo schivo che possibilmente evita di immischiarsi nelle questioni degli Umani, ma nemmeno loro possono ignorare completamente Mordheim e i tesori profani che la città custodisce: il Re Fenice ha inviato piccole bande di Guerrieri Ombra, letali cecchini ed esploratori, per assicurarsi che ciò che le rovine contengono resti sicuro e riportare a Ulthuan la pericolosa malapietra, che i Maghi elfici possono custodire sicuramente meglio dei goffi umani.

In battaglia gli Alti Elfi non sono secondi a nessuno, combinando tiro letale ad abilità impressionanti. Se devono difendere in un campo è quello della diplomazia, ritenendosi (a ragione?) assai superiori agli uomini e rifiutandosi spesso di vederli

come esseri senzienti. Nel Dito di Ranald la loro presenza è a malapena tollerata e spesso ci si rivolge a loro in termini offensivi, ma gli Asur sono orgogliosi e capita spesso che tali sberleffi siano vendicati col sangue. Chi riesce ad entrare nelle loro simpatie può però contare su un alleato capace ed onorevole, disposto a tutto pur di sconfiggere le forze del Caos.

Percché' scegliere gli Alti Elfi

Gli Asur non hanno mandato i soldati più corazzati, ma sicuramente i più esperti! Abili e precisi possono facilmente affrontare avversari più numerosi senza riportare grandi perdite e sono decisamente fra i più propensi a padroneggiare le arti magiche.

Abilita' base comuni Disponibili agli Alti Elfi

Arma ad Asta	3 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Tiro	4 XP
Armi da Lancio	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Scudo	2 XP
Brocchiere	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Facoltoso	2 XP
Leggere e Scrivere <ELTHARIN/ REIKSPIEL>	1 XP

Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Devozione <LOEC>	1 XP
Scassinare	3 XP

Abilita' avanzate comuni Disponibili agli Alti Elfi

Talento Arcano - Mago	5 XP
Talento Arcano - Sacerdote	5 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Magia <ALTA/OMBRA>	10 XP
Pregchiere <LOEC>	8 XP
Mago Guerriero	5 XP
Imposizione delle Mani	5 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

Abilita' uniche Degli Alti Elfi

Tutti gli Alti Elfi iniziano con +1XP rispetto agli altri PG.

VOLONTÀ DEGLI ASUR 5XP
[ABILITÀ AVANZATA UNICA]: Corpo e mente del guerriero sono ugualmente saldi. Può dichiarare NO EFFECT a una chiamata WEAKNESS.

PURI NEL CORPO 8XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: Benedetto dagli Dei Elfici, non potrà MAI subire una Mutazione.

Composizione di una Banda di Alti Elfi

Guerriero Ombra: furtivi e spietati, gli abitanti del Nagarythe sono esploratori eccellenti. Una banda può avere un qualunque numero di Guerrieri Ombra. Non hanno Abilità particolari a parte quelle della loro Fazione.

Maestro d'Ombra [CLASSE DI PRESTIGIO]: i tenebrosi ufficiali che guidano le bande di Alti Elfi. Ottiene automaticamente la Keyword <LEADER>, l'abilità **LEGGERE E SCRIVERE <ELTHARIN>** e +2 XP. Una banda da 3 o più PG deve includere un Maestro d'Ombra e nessuna Banda può includerne più di uno.

Tessiombra [CLASSE DI PRESTIGIO]: I maghi che accompagnano le spedizioni Elfiche. Una Banda che include 5 PG può avere un Tessiombra. Ottiene automaticamente l'Abilità **Talento Arcano - Mago**.



Elfi Silvani

Nei boschi di Athel Loren gli Elfi Silvani hanno formato il loro regno, lontani dalle guerre civili che coinvolgono i loro parenti. Qui hanno stretto un legame profondo con gli spiriti silvani che dimorano negli alberi e creato una società solida e segreta, protetta dal mondo esterno e felice di essere ignorata dai più.

Sebbene sia raro che una vera banda di Asrai si rechi a Mordheim, molti di loro visitano la città come guide o aiuti per le bande che possono permetterseli. Parecchi dei più giovani Elfi Silvani vivono male l'isolazionismo della propria gente e mischiano un senso di avventura e spensieratezza giovanile con la sana incoscienza dovuta al loro sentirsi superiori alle altre razze. Non c'è comunque dubbio che il naturale senso di orientamento degli Elfi unito alle loro capacità con arco e lama li rendano alleati preziosi.

Se una banda di Elfi Silvani giunge in città è spesso alla ricerca di qualche manufatto sottratto alla Foresta o perché insegue un nemico personale: non hanno particolare interesse nella malapietra e le città degli uomini sono per loro insopportabili. Se sono disposti a spingersi così lontani da casa sarà meglio non intralciarli nella loro cerca.

Perche' scegliere gli Elfi Silvani

I migliori arcieri del Vecchio Mondo rappresentano una minaccia letale a Mordheim. Che tu scelga di giocare come Spada al Soldo o di formare una intera Banda di Asrai puoi stare certo che la combinazione di potenza di tiro e abilità uniche ti renderà uno dei protagonisti nelle schermaglie giornaliere della Città dei Dannati.

Abilità base comuni disponibili agli Elfi Silvani

Arma a Due Mani	3 XP
Arma ad Asta	3 XP
Ambidestria	3 XP
Armi da Lancio	2 XP
Armature Leggere	2 XP
Scudo	2 XP
Cerusico da Campo	4 XP
Leggere e Scrivere <ELTHARIN>	1 XP
Resistenza alla Magia	2 XP
Fabbro	3 XP
Stomaco di Ferro	2 XP
Devozione <KORNOUS>	1 XP
Scassinare	3 XP

Abilità avanzate comuni disponibili agli Elfi Silvani

Talento Arcano - Mago	5 XP
Affondo	10 XP
Maestro d'Armi	10 XP
Magia <BESTIE/VITA>	10 XP
Mago Guerriero	5 XP
Imposizione delle Mani	5 XP
Implacabile	4 XP
Stoico	4 XP
Volontà di Ferro	3 XP

Abilità uniche degli Elfi Silvani

Tutti gli Elfi Silvani iniziano con l'Abilità Armi da Tiro, ma possono utilizzare solo gli archi. Non possono imbracciare Balestre, Pistole-balestre o armi simili.

TIRO LETALE 6XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: Gli Elfi Silvani sono cecchini impareggiabili. Un Elfo che colpisce con un'arma da tiro può effettuare la chiamata **PIERCE**.

LEGAME CON LA NATURA 3XP [ABILITÀ AVANZATA UNICA]: il corpo dell'Elfo è abituato ad ogni sostanza letale che danneggerebbe un essere inferiore. Sono immuni a qualunque tipo di Veleno, sia da Ingestione che da Impatto (armi contrassegnate da un cartellino verde).

Composizione di una Banda di Elfi Silvani

Guardia della Radura: i valorosi guerrieri di Athel Loren. Una Banda di Elfi Silvani può includere un qualunque numero di Guardie della Radura. Non hanno Abilità particolari a parte quelle della loro Fazione.

Capitano delle Guardie: il Leader di una banda Asrai. Una Banda da 3 o più PG deve includere un Capitano delle Guardie e nessuna Banda può averne più di uno. Ottengono automaticamente la Keyword <LEADER> e +3 XP.

Guardavia: i migliori tiratori delle Bande. Una banda di 5 Elfi Silvani può includere un Guardavia. Ottengono +IXP e possono acquistare l'Abilità Tiro Letale pagando solo 3XP (è comunque un'Abilità Avanzata, quindi non possono selezionarla in fase di Creazione Scheda).

Magie e Pregoiera

Nonostante siano estremamente rari, alcuni mortali possono incanalare le energie magiche e utilizzarle in battaglia. Altri particolarmente devoti entrano in contatto diretto con le proprie divinità e ne ottengono una scintilla del loro sconfinato potere.

Un PG con la Keyword <MAGO> può utilizzare Magie e uno con la Keyword

<SACERDOTE> può effettuare Pregoiera. Nota che in ogni caso un'altra Keyword specifica indicherà quali Magie e Pregoiera sono disponibili per il PG. Se ad una Keyword sono legate più magie/pregoiera, il PG le conosce tutte.

Le Pregoiera Bretoniane

I Cavalieri Bretoniani sono unici in quanto la loro devozione alla Dama del Lago gli permette facilmente di lanciare Pregoiera specifiche, dette Voti. Ma a differenza degli altri Sacerdoti possono influenzare solo loro stessi e non altri PG. Inoltre non hanno bisogno di una mano libera per lanciarle ma è sufficiente un'invocazione alla Dama di almeno 15 secondi.

Lanciare una Magia/Pregoiera

Per poter effettuare una magia o una pregoiera il PG deve puntare una mano aperta verso il bersaglio, che deve trovarsi a 3 metri massimo di distanza, e pronunciare una formula di almeno 15 parole. Alla fine della nenia, se non è stato interrotto o attaccato, può lanciare la magia/pregoiera dichiarando l'effetto con una chiamata. L'interruzione comporta l'azzeramento del conteggio. Lanciare una Magia o una Pregoiera è un'attività estremamente stancante e distruttiva, soprattutto per Maghi e Sacerdoti giovani e non

addestrati. Un Mago/Sacerdote può lanciare una sola Magia/Preghiera ogni ora di gioco. Eventuali infrazioni a questo limite saranno puniti in gioco con l'ira degli Dei o terribili e spettacolari Fallimenti Critici.

[NdS: come specificato sul regolamento, le Scuole di Magia non sono ancora state fondate e un Umano che utilizza la Magia è generalmente molto sospetto e facilmente tacciabile di eresia. Allo stesso modo, anche un tizio qualunque che dice di attingere alla forza degli Dei può essere perseguitato e i più fanatici potrebbero chiedergli dimostrazioni della fede, spesso mediante torture.

È più facile tollerare l'utilizzo di Magia da parte di un Elfo, ma questi sono comunque già discriminati per natura a causa del loro aspetto sovranaturale e del loro distacco. Lanciare incantesimi potrebbe peggiorare le cose.]



Magia

Di seguito trovate una lista di Magie disponibili a seconda delle varie Keyword esistenti:

<METALLO> Scudo di Chamon	Il PG bersaglio è ricoperto da un invisibile scudo di metallo. Aggiunge +3PF per 10 minuti.
<VITA> Soffio di Ghyran	Il PG bersaglio sente la forza vitale rifluire in lui. Recupera immediatamente tutti i suoi PF. Non può riparare eventuali armature Rotte.
<BESTIE> Aspetto di Ghur	Il PG è sopraffatto da una furia animale. Riceve gli effetti della

<MORTE> Trasferimento di Shysh	Il PG bersaglio riceve una parte della vita del Mago che lancia la magia. Il Mago può perdere un qualunque numero di PF per darli al PG bersaglio. Questo ferma automaticamente l'Emorragia e risveglia da un eventuale Coma.
-----------------------------------	---

<FUOCO> Fiamma di Aqshy	Una vampata di fuoco avvolge il PG bersaglio che riceve la chiamata <PAIN>.
----------------------------	---

<LUCE> Vampata di Hysh	Un lampo di luce acceca il PG bersaglio che riceve la chiamata <STUN>.
------------------------	--

<EMPIREO> Fulmine di Azyr	Un fulmine si sprigiona dalle dita del Mago, investendo il malcapitato PG bersaglio che riceve la chiamata <WEAKNESS>.
------------------------------	--

<OMBRA> Presenza di Ulgu	La maledizione del Mago atterrisce il PG bersaglio, che subisce la chiamata FEAR.
-----------------------------	---

<ALTA> Disfacimento di Vault	Le armi inferiori si sgretolano di fronte al comando del Mago. Dichiara una chiamata <BREAK> su arma, armatura o scudo del bersaglio (BREAK SHIELD/ARMOUR/WEAPON).
---------------------------------	--



Preghiere

Di seguito trovate una lista di Preghiere disponibili a seconda delle varie Keyword esistenti:

<SIGMAR>
Martello di Sigmar

Solo <DEVOTI> di Sigmar. Il PG bersaglio può dichiarare TWICE per dieci minuti quando combatte con un arma a una mano/due mani. Se colpisce un <NONMORTO> può dichiarare STUN.

<SIGMAR>
Benedizione di Sigmar

Solo <DEVOTI> di Sigmar Il PG bersaglio ha +3 PF per 10 minuti.

<RANALD> Dita del Ladro

Il PG bersaglio ottiene per 10 minuti l'Abilità Scassinare. Se già la possiede, dimezza il tempo necessario a effettuare la

<LOEC> Aspetto d'Ombra

La prossima volta che il PG bersaglio scende a 0 PF, il suo tempo di Emorragia è

<URSUN>
Baldanza dell'Orso

Il PG bersaglio è immune a FEAR, TERROR e CHARME per 10 minuti.

<SHALLYA>
Benedizione della

Il PG bersaglio in Emorragia/Coma è automaticamente riportato a 1 PF.

Preghiere Bretoniane

Di seguito trovate una lista di Preghiere Bretoniane disponibili a seconda delle varie Keyword esistenti. Ricordate che ogni Preghiera Bretoniana racchiude in se anche gli effetti delle Preghiere Bretoniane precedenti (es. Il Voto della Cerca avrà anche gli effetti de Il Voto dell'Erranza).

Voto dell'Errante
Cavalieri Erranti e Cavalier Servente

Immune alle chiamate <FEAR> per 10 min.

Voto del Reame
Cavaliere del Reame

+3PF per 10min.

Voto della Cerca
Cavaliere della Cerca

Immune alle chiamate <CONFUSE> e <CHARME> per

