



*Dimmi il tuo prezzo e ti darò ciò che meriti*

*Campagna di Mordheim la città dei dannati*

*26 giugno 2016*

*Inizio ore 9:30*

*Fine con premiazione ore 19:00*

*Luogo: Via dei colli, Farra di seligo. All'interno della scuola elementare.*

*Contatti: [daeeteam@gmail.com](mailto:daeeteam@gmail.com)*

*Davide :3315469989*

*Roberto: 3407438232*

***Iscrizione:** Le iscrizioni andranno inviate entro e non oltre le ore 14 del giorno 26 maggio. Il costo di partecipazione sarà di euro 5 da versare al momento dell'accettazione. Per risultare iscritti sarà necessario inviare, entro il termine indicato, il proprio nominativo e la lista della banda composta secondo i criteri illustrati in questo documento. Una volta iscritti si riceverà un pdf con la trama narrativa della campagna e con ulteriori indicazioni, scenari, vari ed eventuali.*

***Bande permesse:** Tutte le bande contenute nel regolamento base di mordheim sono permesse (Mercenari, skaven, cacciatori di streghe, non morti, sorelle sigmarite, culto dei posseduti).*

*Sono inoltre permesse le bande contenute all'interno dell'espansione impero in fiamme (carnevale del caos, razziatori uominibestia).*

*Si possono utilizzare anche le bande presenti all'interno del town cryer annual 2002.*

*Infine sono utilizzabili tutte le bande presenti al seguente link. Alcune di queste rientrano tra quelle sopra indicate altre no.*

*<https://drive.google.com/folderview?id=0B1zD1qfN4aheMEdsZmZlMjY19kNjg&usp=sharing>*

*Dei supplementi indicati sono utilizzabili solo le singole bande, non sono permessi i personaggi speciali e gli avventurieri li presenti.*

***Limite in punti:** 500 corone. La lista iniziale della banda non potrà comprendere avventurieri.*

***Sequenza di gioco:** La campagna si svolgerà con una sequenza simile a quanto descritto nel manuale base. Al termine di ogni scontro si svolgerà la normale fase post-partita (vendita della malapietra, ricerca di oggetti, acquisto al mercato, arruolamento, etc.), seguita*

dall'aggiornamento della lista. Tutto il procedimento post-partita sarà svolto dai due giocatori in contemporanea e sarà loro cura farsi garanti l'uno del comportamento dell'altro. Lo svolgimento della campagna sarà interrotto per la pausa pranzo dalle ore 13:00 alle 14:00.

### **Regole speciali aggiuntive per questa campagna:**

Per ogni regola eccetto quelle specificate qui di seguito si farà riferimento al solo manuale base di Mordheim.

- 1) Per le regole dei modelli a cavallo si farà riferimento al supplemento *l'Impero in fiamme*.
- 2) La combinazione spada più scudo, utilizzata in corpo a corpo, dà un bonus di +1 al TA in aggiunta alle normali regole.
- 3) Il punteggio finale della campagna sarà calcolato anche in base al numero di pezzi di malapietra conquistati. Il numero di frammenti conquistati dalla propria banda sarà registrato ai fini della classifica finale anche se la malapietra sarà venduta e convertita in corone, come di consueto, durante la campagna. Per questa ragione gli scenari presenti nel manuale di base subiranno delle minime variazioni in modo che vi siano sempre presenti un numero definito di pezzi di malapietra. Per poterla raccogliere i membri delle varie bande dovranno entrare in contatto con i segnali durante la loro fase di movimento. La fase stessa potrà proseguire dopo aver raccolto la malapietra. Appena entrato in contatto col segnalino della malapietra il modello dovrà effettuare un tiro di dado sulla tabella degli effetti perniciosi.

D6	Effetto
1	Il modello è atterrato dal potere della malapietra.

2-4	<i>Il modello non può correre, se ha già esaurito il suo movimento normale terminerà la fase di movimento.</i>
5	<i>Il modello può completare normalmente il suo movimento.</i>
6	<i>Il modello può ripetere il primo tiro per colpire fallito di ogni cac.</i>

*4) Modifica alle regola "Putrefazione di Nurgle": La difficoltà di lancio della putrefazione di Nurgle è portato a 10. Il paragrafo che ne descrive il funzionamento viene modificato come riportato di seguito.*

“Il Corrotto è infetto da una mortale pestilenza del suo signore: la Putrefazione di Nurgle. Inoltre, il Corrotto è immune a tutti i veleni. La Putrefazione di Nurgle è una mortale malattia contagiosa per la quale non c'è cura conosciuta. Questa virulenta malattia può essere passata nel combattimento corpo a corpo. Se il Corrotto ferisce un modello nemico con un 6 con un qualsiasi suo attacco in corpo a corpo, il modello ferito contrarrà la Putrefazione (nota: la Putrefazione di Nurgle affligge solo i viventi, quindi Nonmorti, Demoni e Posseduti ne sono immuni). Una volta che un guerriero ha contratto la Putrefazione, annotalo nella lista della banda. Invece di uccidere la vittima immediatamente, alla Putrefazione occorre un certo tempo per agire. D'ora in poi, prima dell'inizio di ogni battaglia, il guerriero deve superare un test di Resistenza. Se lo supera, la sua costituzione è riuscita ad evitare gli effetti della Putrefazione e si presume che la malattia sia stata curata, diventata dormiente etc. Il modello si considera guarito e immune alla malattia. Se lo fallisce, il guerriero perde un punto di Resistenza per la durata della battaglia. Inoltre, se ottiene 6 nel test di Resistenza ha passato senza volere la Putrefazione a un altro membro della banda (assegnala a caso ad un membro della banda e annotalo nella lista). Un guerriero contagioso può passare la Putrefazione solamente una volta si presume che in seguito i suoi compagni prendano adeguate precauzioni tenendolo a distanza.”