

Evento settimanale

Spiriti Inquieti

Innumerevoli sfortunati hanno sofferto morti agonizzanti all'interno della città da quando la cometa ha colpito Mordheim. Non tutti questi sventurati accettano il loro destino e si rifiutano di riposare. Forse hanno lasciato qualche affare in sospeso o semplicemente cercano vendetta su chiunque gli abbia fatto del male in vita.

Le bande si sono incappati in una di queste anime in pena. Lo spirito viene posizionato dopo che entrambe le bande sono state schierate. I giocatori spareggiano: chi ottiene il risultato maggiore posiziona lo spirito ovunque sul campo di battaglia a più di 8^{mi} da qualsiasi altro modello.

Dopo che entrambi i giocatori hanno concluso il loro turno lo spirito si muove in una direzione casuale di 4^{mi} ignorando ostacoli, muri e altri modelli.

Lo spirito è incapace di interagire con il mondo fisico, ma è una visione raccapricciante per chiunque: ogni modello entro 6^{mi} che ha in vista lo spirito deve effettuare un test di disciplina o scappare come se avesse fallito un test di tutto solo. I modelli immuni alla paura o alla psicologia sono immuni a questo effetto.

Lo spirito non può essere danneggiato in nessun modo. L'unica eccezione è se lo spirito entra in contatto con un modello che lancia può lanciare preghiere di Sigmar, preghiere di Morr o incantesimi di necromanzia. Questi modelli possono decidere di bandire lo spirito, in tal caso lo spirito è rimosso e il modello guadagna un punto esperienza.

POST PARTITA

La banda vincitrice esplorerà le rovine vicine trovando i resti del malcapitato a cui appartiene lo spirito inquieto.

Bande contenenti un prete di Sigmar o Morr: il prete celebrerà la sepoltura del cadavere concedendo pace al suo spirito. Il prete guadagna 1 punto esperienza a patto che non sia andato fuori combattimento durante la partita.

Bande contenenti un necromante: il necromante anima i resti in uno zombi senza alcun costo. Il necromante non deve essere andato fuori combattimento durante la partita

Altre bande: il cadavere viene raziato di tutti i suoi averi rendendo lo spirito ancora più adirato, guadagni 2D6co