

# Evento settimanale

## Banda massacrata

Ogni giorno dozzine di nuove bande si avventurano tra le rovine della città dei dannati e poche al tramonto tornano indietro. In questa parte della città ci sono stati scontri violenti nelle scorse giornate e i corpi degli sfortunati sono ancora riversi per le strade.

Prima di schierare le bande i giocatori piazzano D3+3 segnalini “cadavere” iniziando dal giocatore con il valore di banda inferiore.

I segnalini devono essere posizionati a più di 4<sup>ui</sup> da entrambe le zone di schieramento dei giocatori ed ognuno entro 4<sup>ui</sup> da almeno un altro segnalino.

Se un modello (non animale) è in contatto con un segnalino, e nessun modello nemico è in contatto con lo stesso segnalino, allora nella fase di tiro può ispezionare il cadavere invece di fare qualsiasi altra cosa.

In tal caso tira 2D6 e consulta la tabella:

2D6	Ritrovamento:
2	Nulla!
3	1 mappa di Mordheim
4	2D6 Corone d'oro
5	1 elmo e 1 brocchiere
6	1 corda e rampino
7	1 lancia
8	1 Spada e 1 scudo
9	1 armatura leggera
10	1 Pistola da duello
11	1 Malapietra
12	Il cadavere si anima in uno zombie e attacca!

Nulla: nulla (ma guarda un po')

Arma: un modello, tra quelli entro 2" dall'obiettivo, deve trasportare l'arma (non può essere passata ad altri modelli). se i suoi slot arma non sono esauriti (pungale+2 armi mischia+ 2 armi distanza) il modello può usare l'arma, sempre che ne sia competente. Se il modello viene messo fuori combattimento si consideri l'arma come se fosse nel suo equipaggiamento dall'inizio della partita

Oggetti speciali: vedi arma, può essere usata solo se trasportata da un eroe, i modelli di truppa non possono farne uso

Armatura: vedi arma, non può essere indossata durante la partita.

Borsa di monete: vedi arma, la borsa contiene 2D6co

Malapietra: vedi lo scenario "a caccia di malapietra"

## ZOMBI

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	0	3	3	1	1	1	5

**Armi/armature:** nessuna

## REGOLE SPECIALI

### Paura

**Non possono correre:** non possono correre ma possono caricare normalmente

**Immuni alla psicologia**

**Immuni ai veleni**

**Immuni al dolore:** conta i risultati di "stordito" come "atterrato"

Lo zombi caricherà immediatamente il modello più vicino, se più modelli sono equidistanti deciderà a caso. Se i mostri sopravvivono al combattimento allora muoverà per caricare indistintamente il modello in vista più vicino. Il turno degli zombi avviene dopo che entrambi i giocatori hanno completato il loro turno. Il modello che uccide uno zombie guadagna 1 punto esperienza. se un membro della truppa uccide il mostro allora tutto il gruppo della truppa guadagna 1 punto esperienza.