

Evento settimanale

A Caccia di Malabestie

Negli ultimi giorni un gran numero di creature pericolose ed assetate di sangue sono emerse dalle oscure foreste dell'Ostermark. La situazione è così critica che il Conte Wolfram Hertwig ha promesso una sostanziosa ricompensa per ogni testa di malabestia che verrà consegnata alle autorità della provincia, sperando che qualche folle e coraggioso aiuti a ridurre il numero di queste creature.

Dopo che entrambe le bande si sono schierate sul campo di battaglia posiziona D2 Malabestie, nota che se si sta giocando lo scenario "la cosa nel bosco" queste contano come cose aggiuntive. Le malabestie iniziano la partita ognuna nascosta in un bosco scelto casualmente, come nello scenario "la cosa nel bosco".

Dopo che ogni banda ha effettuato il suo turno si effettui il turno delle malabestie, come per lo scenario "la cosa nel bosco".

Le malabestie caricano automaticamente qualsiasi modello delle bande che stia nel suo raggio di carica. Altrimenti muove di 2D6^{ui} in una direzione casuale a meno che non ci sia una foresta o un campo di grano entro tale distanza, in tal caso ci muove sempre all'interno di questi. Come per ogni giocatore le malabestie hanno il loro turno di corpo a corpo in cui combattono le malabestie e i modelli in mischia con quest'ultime.

Il profilo per le malabestie coincide con quello delle cose descritte a pagina 78 de "l'impero in fiamme", di seguito ne è riportato un estratto.

Se un eroe mette fuori combattimento una malabestia riceve 1 punto esperienza addizionale (quindi 2 punti esperienza: uno per aver messo un modello fuori combattimento e uno per aver ucciso una malabestia)

Inoltre se una malabestia viene messa fuori combattimento in mischia da un modello il giocatore che controlla quel modello riceverà 50co al termine della battaglia per ogni malabestia messa fuori combattimento in questo modo come ricompensa dal conte dell'Ostermark.

The 'Thing' is a creature encounter for the *Empire in Flames* setting as detailed in the scenario 'The Thing in the Woods' on page 42.

Profile	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Balewolf	5	4	0	5	5	3	4	2(3)	7

SPECIAL RULES

Large Beast: The Balewolf is a huge creature and counts as a large target for the purposes of shooting and may be targeted even if it isn't the closest model.

Fear: The Balewolf is a terrible and frightening creature that causes *fear*.

Forged by Chaos: A creation of Chaos; the Balewolf was born from some nefarious yet unknown origin. The power of Chaos knits its form together when it is wounded and as such the Balewolf has the ability to supernaturally heal itself. At the start of each of its turns roll a D6 if the Balewolf is wounded. On a roll of 5+ one Wound is restored as its skin miraculously knits back together.

Flesh of Iron: The Balewolf's skin is thicker than toughened leather, wholly capable of turning aside blades and arrows alike. The Balewolf has an Armour save of 4+ which is reduced by the Strength of the attack as normal.

Vicious Jaws: The Balewolf's massive jaws are capable of crushing a man's body in two. The Balewolf has an extra Attack from its jaws (as denoted in its profile) which is always its first attack. If this attack hits, it causes a critical hit on a roll of 5 or 6.

Lycanthrope: The blood of the Balewolf contains a terrible and powerful curse. Any model taken out of action from an attack from the Balewolf risks the taint of its dark blood (note that this only affects man-sized creatures and non-mutants). After the battle, if the model survives the attack, roll a D6. On a roll of a 6 any injuries the model is currently suffering are cured but they are now cursed!

In each subsequent battle whenever the cursed model is wounded they must take a Leadership test. If they fail they transform horrifically

before the eyes of their comrades into the Balewolf! The model now has the same statline as the Balewolf. Any armour or equipment it was wearing is destroyed and any weapons the model was carrying are lost but may be recovered after the battle. The Balewolf will always charge the nearest model, friend or foe, if it can, otherwise it will move at maximum speed towards them. It may try and restrain itself from attacking a comrade by taking a test against his own Leadership (he may not use the leader's). If passed, the Balewolf will ignore friendly models.

Roll a D6 after the battle. On a roll of 2-6 the model returns to normal (albeit without attire...) but still carries the curse. On a roll of 1, the Balewolf takes hold completely and in his feral state disappears into the wilderness lost forever in myth and legend (remove from roster).

