

Evento settimanale

Caccia alle streghe

In seguito alla scomunica di Mordheim da parte del grande Teogonista un gran numero di fanatici ed invasati si sono diretti verso la città dei dannati con l'intenzione di bruciare ogni corrotto ed eretico che si trovi ancora tra le sue mura.

Dopo che entrambe le bande si sono schierate, i due giocatori spareggiano, il vincitore posiziona sul campo di gioco 2D3+2 fanatici ad oltre 10^{ui} da ogni modello di entrambe le bande e ad almeno 3^{ui} l'uno dall'altro.

I fanatici sono considerati armati di torce e mazze ed hanno il seguente profilo:

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	2	3	3	1	2	1	6

Torcia: una torcia conta esattamente come una lanterna, aggiungendo 4^{ui} alla distanza di individuazione di modelli nemici nascosti del guerriero. Una torcia al termine della partita si esaurisce e non è più utilizzabile. Un modello armato con una torcia gode della regola *paura* contro gli animali. Inoltre può essere usata come una mazza improvvisata. In corpo a corpo conta come una normale mazza, però con un modificatore di -1 al tiro per colpire. Ogni modello con la regola speciale *rigenerazione* non possono rigenerare le ferite subite da una torcia durante la battaglia. Inoltre le torce possono essere usate per dar fuoco agli edifici (vedi le regole sugli incendi TC8).

Impero in fiamme, nuovi equipaggiamenti, pag 16

Dopo che entrambi i giocatori hanno completato i loro turni si passa al turno dei fanatici.

MOVIMENTO

I fanatici caricheranno qualsiasi modello nemico in vista entro 8^{ui}, preferendo sempre il più vicino qualora ce ne sia più di uno, all'inizio del loro turno. Misurate liberamente le distanze di carica dei fanatici per determinare i bersagli delle cariche. Nel caso in cui due modelli siano equidistanti si determini a caso il bersaglio.

I fanatici muovono tutti nella stessa direzione determinata a caso (si usi un dado deviazione) al massimo delle loro possibilità restando, possibilmente, al livello della strada e terminando il movimento, qualora possibile, entro 6^{ui} da un altro fanatico.

TERMINE DELLA PARTITA

Dopo la battaglia, il giocatore che ha messo fuori gioco almeno il 50% dei fanatici (approssimato per eccesso) può:

- **Cacciatori di streghe:** assoldare gratuitamente un fanatico
- **Skaven, elfi oscuri, orchi e goblin, orchi neri, goblin della foresta:** rivendere come schiavi i sopravvissuti e guadagnare 2D6co
- **Posseduti e Uomini bestia:** sacrificare i sopravvissuti agli dei oscuri guadagnando D3 punti esperienza da distribuire tra gli Eroi della banda

- **Non morti:** uccidere i sopravvissuti e reclutare gratuitamente uno zombie
- **Mercenari e le altre bande:** interrogare i sopravvissuti ottenendo un dado extra durante la successiva fase di esplorazione