

Dal diario di Knorri Crapadietra in Mordheim:

Veniamo svegliati prima ancora dell'alba da un immane boato che scuote le montagne: per una seconda volta, una pietra dal cielo si è schiantata sulla città dannata! Ben sapendo che queste rocce dal cielo spesso sono grossi blocchi di malapietra, leviamo frettolosamente il campo e ci muoviamo precipitosamente verso il luogo dell'impatto. Al nostro arrivo è chiaro che molti altri sono stati attirati dalla pietra dal cielo: molti umani sono sul posto, alcuni accampati a parecchi isolati alla nostra sinistra, altri già intenti a calarsi nel neonato cratere. Ma oggi non incontriamo soltanto omuncoli: mentre discutiamo sul da farsi, sentiamo in lontananza di fronte a noi l'odiato e familiare farfuglio dei Grobi, e presto avvistiamo un grosso branco di pelleverde che ci ha presi di mira e ci carica a gran velocità: i Grobi più piccoli sono spinti avanti da alcuni grossi orchi. In inferiorità numerica, ci ritiriamo in un piccolo spiazzo fra le rovine e ne barrichiamo gli accessi. Osservo il nostro halfling che dice di chiamarsi "Iena" e si atteggia a duro guerriero e grande tiratore mentre striscia nervosamente fra le rovine in cerca di un bersaglio. Lo vedo scoccare tre frecce: due volano alte sopra i tetti in direzioni apparentemente casuali, la terza gli sfugge dalle manine tremanti e quasi gli trafigge un piede: sospiro pensando al compenso che gli abbiamo pagato, e mi dedico a preparare la banda allo scontro con gli odiati pelleverde. Iniziamo a trovarci sotto il tiro delle sgraziate freccioline dei grobi: il nostro ultimo arrivato Sokhta è il più sfortunato e cade, trafitto alla gola. Lo vendicheremo con l'aiuto di Grungni! Ora siamo davvero circondati, e finalmente un enorme orco seminudo si scaglia urlante contro le nostre posizioni, brandendo una grossa mazza dall'aspetto pericoloso e ben troppo magico per i miei gusti. Gli si fa incontro il buon Harra, ma il pelleverde è troppo per lui da solo e sta avendo la meglio: lancia un grido a Kirri e insieme carichiamo in soccorso dello sventratroll: Grungni mi sorride, e sono io ad assestare una solida martellata sulla mandibola del mostro, che stramazza a terra. Abbattiamo un altro paio di nemici, e, improvvisamente com'era iniziato, l'attacco cessa! I Grobi non valgono davvero nulla al confronto di una truppa di nani ben determinati. Padroni del campo, recuperiamo alcuni frammenti di malapietra, ma non osiamo avvicinarci troppo al punto di impatto, poiché da quella direzione provengono versi mostruosi, rumore di battaglia e urla di umani morenti. Troviamo anche il sedicente "Iena" in una buca, tremante e coperto di bava di pelleverde, ma incredibilmente illeso: con le sue prime parole chiede notizie del compenso per la giornata.

Ritiratici ancora una volta fino alle pendici dei monti circostanti Mordheim, veniamo lasciati per qualche giorno dai nostri compagni stranieri, che riportano al loro clan il corpo di Sokhta, e tornano con tre giovani nani, armati soltanto dei loro coltelli da caccia, ma entusiasti di unirsi a noi. Sono grato di avere delle nuove reclute, e rinuncio presto a tentare di pronunciare ricordare i loro nomi. Sono certo che con un gruppo più numeroso riusciremo finalmente ad assicurarci maggiore fortuna nella città dannata.

Sequenza Post-Partita

Banda:
Valore banda

Data

Scenario giocato

Esito dello Scontro:

Vittoria/sconfitta

Avversario

Giocatore:
Nome Banda:
Tipo Banda: Valore Banda:

Ferite

Determina la natura delle ferite per ogni guerriero *fuori combattimento* al termine della partita

Eroi			Truppa	
Eroe	D66	Ferita	Truppa	D6
Harra (sventratroll)	44	Guarigione completa	Sokhta (guerriero)	1
Iena Plischetti (halfling)	3	Guarigione completa		

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni necessario

Note

Massacratore/Buttafuori

Numero modelli nemici mandati fuori combattimento

Indica, solo per gli eroi, quanti e quali modelli nemici hanno mandato fuori combattimento

Eroe	Truppa nemica	Eroi nemici	Comandanti
Knorri (nobile)	Skrak (goblin)	Smamm (sciamano)	

Indica, brevemente, qualche annotazione, azione particolare e spericolata effettuata dai tuoi eroi

Knorri e Kirri caricano un eroe nemico in soccorso ad Harra, il nobile abbatte il nemico con un colpo fortunato.

--

Esperienza

distribuisce l'esperienza guadagnata dagli Eroi e dai gruppi di truppa, se livellano tira per l'avanzamento

Esperienza		Avanzamento	
Eroe	exp.	2D6	Abilità/Caratteristica
Knorri (nobile)	3	8	+1 disciplina
Vysetjsson (ingegnere)	1	4	Nuova abilità (v.note)
Harra (sventratroll)	1+1	9	+1 resistenza
Kirri (sventratroll)	1		
Iena Plischetti (halfling)	1		
Gruppo di truppa	exp.	2D6	Caratteristica
Khulo (guerrieri)	1	5	+1 Forza
Shatili, Mtskheta (tiratori)	1	4	+1 Iniziativa

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Note: nuova abilità ingegnere: Treasure Hunter (speciale nani)

This Dwarf is especially good at locating valuable resources. When rolling on the Exploration chart at the end of a game, the Hero may modify one dice roll by +1/-1.

Esplorazioni

n. di D6 tirati: 4+1 (sbandato)	Valore 1° D6 3	Valore 2° D6 3	Valore 3° D6 6	Valore 4° D6 6	Valore 5° D6 (4)	Valore 6° D6	Totale 18
---------------------------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	---------------------	--------------	--------------

Frammenti di Malapietra trovate:

4+1+1

Frammenti di Malapietra nel tesoretto:

1

Frammenti di Malapietra vendute:

7

Corone incassate:

120

Frammenti di malapietra risparmiate:

0

Indica, brevemente, qualche annotazione se lo ritieni opportuno

Doppio 3 = cadavere = trovo **armatura leggera** assegnata a Knorri

--

Mercato

Tira 2D6 per determinare quanta esperienza hai a disposizione per reclutare dei veterani:

12

Oggetti Rari

Eroe inviato alla ricerca	Oggetto	2D6	CO

Dramatis Personae

Eroe inviato alla ricerca	Personaggi Speciali cercato	Test I	CO

Nuove Reclute e Oggetti Comuni

quantità	Reclute/Oggetto	Costo unitario	Costo totale
1	Guerriero (Zoti) con elmetto, martello, 2 esperienza	40+10+3 +4	57
2	Barbecorte (Gdu, Tsru) con doppio pugnale	25+2	54
1	pugnale	2	2
1	Compenso mercenario halfling	5	5

Corone d'Oro nel tesoretto:

1

Corone d'Oro incassate:

120

Corone d'Oro spese:

118

Corone d'Oro risparmiate:

3

Zoti rimpiazza il defunto Sokhta nel gruppo guerrieri i due barbacorta creano un nuovo gruppo Pugnale a Vysetjsson (ingegnere)
--