

# Tabella di generazione dei quartieri

Per generare i quartieri tira **4D6**:

## **4: Accademico.**

Tira 1D6:

1-2 Nulla

3-4 Ricettario Halfling

5 Mappa di Mordheim

6 D6x10 Co

## **5: Porta della città.**

Conosci molto bene i covi che si trovano all'esterno di Mordheim. Dimezza il costo d'ingaggio di qualsiasi avventuriero fino alla prossima partita.

## **6: Mercantile.**

Tira 2D6:

2-8 D6 Co

9 Portafortuna

10-11 Polvere da Sparo extra

12 Abito di seta

## **7-8: Tessile.**

Tira 1D6:

1 Nulla

2 Lanterna

3-4 Corda e Rampino

5 Portafortuna

6 Abito di Seta

## **9-10: Portuale 1**

Possiedi una piccola barca che ti permette di navigare fino ad un mercato più fornito. La rarità degli oggetti nella Lista dei Prezzi diminuisce di 1 fino alla prossima partita

## **11-13: Rovine**

Tra le macerie trovi 1D6 co.

## **14-15: Ristorazione**

Tira 1D6:

1-2 Ascia

3 D6 Co

4-5 Corona d'aglio

6 Loto Nero (1 dose).

## **16-17: Discarica**

Tira 1D6:

1-2 Nulla

3-5 D6 Co

6 Mastino (topo gigante per gli skaven). Prima di ogni fase di Reclutamento tira 1D6: 1-4 nulla; 5-6 lo hai addomesticato e puoi aggiungerlo alla banda o venderlo.

### **18-19: Portuale 2**

Trovi delle canne da pesca con cui riesci a pescare. Quando calcoli il prossimo mantenimento della banda sottrai 1 al numero di membri da mantenere.

### **20: Religioso**

Tira 1D6:

1-2 Acqua Santa. I giocatori Nonmorti o Posseduti possono usarla per annullare gli effetti di una fiala d'acqua santa avversaria.

3-4 2D6 Co

5 Reliquia Sacra

6 Lacrime di Shallya

### **21: Fabbroferraio**

Tira 2D6:

2 Armatura pesante

3 Due elmi

4 Scuso

5 Spada

6 Randello

7 Ascia

8 Alabarda

9 Flagello

10 Arma a due mani

11 Armatura leggera

12 Armatura d'Ithilmar

### **22: Alchemico**

Tira 1D6:

1 Nulla

2 Una dose di Loto Nero

3 Una dose di Erbe Curative

4 Una dose di Polvere Rosse

5 Una dose di Funghi Cappello Matto

6 Una dose di Birra Bugman

### **23: Silos**

Quando calcoli il prossimo mantenimento della tua banda conta 3 membri in meno.

### **24: Aristocratico**

Tira 1D6:

1 Nulla

2 Spada ingioiellata (vale 10 co)

3-4 3D6 Co

5 Un pezzo di malapietra

6 Tesoro del nobile (contiene sia la spada, sia le 3D6 Co, sia il pezzo di malapietra).