



Il Requiem dei Dannati

Campagna *LJ217* di Mordheim 2018

Torino 23/02/2018

Edizione anno 1 n. 1

Sigfrid's Rabid Dogs

Mercenari di Middenheim

Sigfrid si ritrovò ad osservare i suoi compagni raccolti attorno a un fuoco in una delle solite notti di Mordheim. "Che accozzaglia di dannati" fu il suo primo pensiero. I tre cacciatori, vecchi e con una vista ormai in deterioramento, ma sempre abili e pronti a dare il loro apporto. Quei tre disgraziati soprannominati ironicamente "The Wolf Brothers" come il mitico reggimento: si vantano di averne fatto parte ma è chiaramente impossibile. Kai, il giovane fabbro dal coraggio superato solo dalla sua stupidità, che nel suo villaggio di origine era considerato essere una sorta di reincarnazione di Sigmar. Heinrich, che tutti dicono essere un bastardo del Conte Boris Todbringer: l'unica certezza è che sua madre era conosciuta come Bertha la Zozza a Middenheim. E poi quei due vecchi diavoli di Gottfried e Ulrich, ormai al suo fianco da decenni, gli unici di cui si può fidare. E infine proprio lui, Sigfrid the Wolf-Eyed, considerato spesso codardo a Middenheim per l'uso di armi da fuoco. "Che male c'è a sfruttare la propria abilità" è sempre stata la sua giustificazione. Gli sarebbe piaciuto poter chiamare la sua banda "I Lupi di Ulric", "I Bianchi Artigli" o qualcosa del genere, ma sarebbe stato un insulto al dio, di cui è sempre stato un fervente seguace, e al suo sacro simbolo. No, lui e i suoi compagni erano solo cani, cani rabbiosi...

(Andrea Nocifora)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Sigfrid Reichmann** (Capitano)
- **Gottfried Reichart** (Bravo)
- **Ulrich Buchberger** (Bravo)
- **Heinrich the Bastard** (Gaglioffo)
- **Kai the Blacksmith** (Gaglioffo)

Truppa

- **The Wolf Brothers** (3 Spadaccini)
- **Ulric's Huntsmen** (3 tiratori)



Clan Twilightbasher

Nani Cacciatori di tesori

Provenienza ancora sconosciuta

(Riccardo Sipone)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Sistumir Embermane** (Nobile)
- **Godrok Strongaxe** (Sventratroll)
- **Hondrel Flintjaw** (Sventratroll)
- **Bhafurim Windbow** (Ingegnere)

Truppa

- **Duzic Thunderforge**: (1 tiratore)

Sons of Ulric

Mercenari di Middenheim

Vangulf stava finendo di mettersi gli stivali ai piedi. La troppa birra della sera prima gli stava ricordando i suoi limiti mortali mentre, da piano di sotto, sentiva sua moglie ciarlare. Uno sbuffo usciva dalle sue labbra quando il suo nome, urlato lungo tutto la casa, lo richiamava all'ordine. Quel maledetto stivale tanto non voleva saperne di essere infilato dunque, con uno stivale sì e uno no, si avviava verso l'uscita della stanza per poi andare alle scale. Passare davanti alla teca principale del corridoio, con gli oggetti del suo precedente lavoro, lo faceva incupire ancora di più. Il passo leggero, come quello di un orso, lo anticipava nella discesa delle scale. Una smorfia, un sorrisetto, nello scorgere chi era il figuro che chiedeva di lui all'amata consorte.

Pochi giorni dopo, alla Corte dei Lupi, nella fredda sala di pietra illuminata solo dalla luce delle torce e riscaldata dal fuoco di un camino, il prete Hallfred parlava con l'Ar Ulric chiedendo pacato "Sua eccellenza, è sicuro di voler mandare quel barbaro di Vangulf in questa missione? Il conte potrebbe non accettare questa sua scelta.". Il grande sacerdote lanciò una breve e profonda occhiata al suo sottoposto argomentando: "Se stai insinuando che io possa aver sbagliato... beh, ti ricrederai. Se, invece, vuoi insinuare che, in qualche modo, il Conte Elettore possa avere di che ridere sulla mia decisione... Sei e resterai uno sciocco."

Un respiro profondo, le mani posano le pergamene per poi poggiarsi sui bracciali e spingere il corpo stanco a sollevarsi. Si dirige con passo calmo, afferrando il bastone, verso la grossa finestra che dall'Ulricsberg permette di osservare i fuochi del Middenland. "Vangulf non è un barbaro... E' un uomo di Ulric e, dunque, mio che sono la sua umile voce in terra." Il prete si avvicinava cauto al suo superiore affermando pavidamente "Ma, sua eccellenza, è stato cacciato dai templari del lupo... Ha quasi ucciso il suo compagno sui gradoni del tempio...".

Già, una faccenda tremenda quella di qualche mese prima. Vangulf aveva guadagnato il titolo di "Mano Rossa" a causa del sangue che aveva colorato il suo pugno destro dopo aver colpito, ripetutamente e duramente, un compagno d'arme. "I provvedimenti presi erano necessari per non mostrare alcun favoritismo, ma Vangulf non credo meritasse un trattamento simile. Abbiamo bisogno della sua forza, degli uomini che lo seguirebbero ciecamente fin nelle fiamme del Caos pur di essere fedeli al loro generale." Una pausa spezza quel discorso, un cenno di diniego che lentamente pone l'accento sulla sua disapprovazione mai espressa. "Dobbiamo pregare Ulric affinché lo assista, affinché assista noi tutti nella gloria che cerchiamo di guadagnare per la nostra amata terra.". La conversazione si chiuse lì fra i due, troppo profonde le parole pronunciate dal prete supremo della Chiesa del Dio dell'Inverno e dei Lupi perché l'altro potesse ribattere. Troppa stima traboccava dalle parole di lui, perché l'altro, misero umano, potesse scalfirla.

Vangulf stava finendo di armarsi. Poche robe. Il messo del Ar Ulric era stato chiaro, la sua sfida cominciava senza agi. Senza strumenti inutili. Doveva guadagnarsi tutto e anche di più, affinché il Middenland potesse trarre molta più gloria e guadagnare appoggio per il posto di Imperatore. Afferrò la pergamena con il suo motto, fida compagna di molte battaglie, che recitava: "Facile pregare Sigmar alla luce del sole, ma a chi rivolge le tue preghiere quando calano le tenebre e il freddo solca il tuo viso?". La moglie non parlava, non una sola parola nel porgergli il mantello usato quando era cavaliere. Lo attendevano fuori dalla porta i fidi compagni, persone che alla sua chiamata avevano risposto subito. Senza chiedere perché. Senza ribattere un solo, unico, misero, istante. Nessun discorso, nessuna parola. Aveva spiegato loro tutto, dalle sue colpe ai motivi. Loro? Non avevano ribattuto a nulla. Non avevano chiesto nulla. Si erano armati delle poche cose chieste e, insieme, avevano deciso di partire.

Personaggi:

Vangulf "Red Hand" Von Strieckmann: ex cavaliere della cerchia interna del lupo bianco, scelto a prossimo campione della guardia teutogena, si è macchiato di aver quasi ucciso un compagno d'arme ai piedi del tempio con la sola forza dei pugni. Lo accusava di tradimento durante una campagna esplorativa. Messo al bando con disonore dai cavalieri, ha passato il resto del suo tempo a lavorare come boscaiolo. Scelto personalmente dall'Ar Ulric per questa missione per riabilitare il suo nome, quello della sua famiglia e lavare il disonore dalla propria armatura.

Dieterik Von Stalffen: braccio destro di Vangulf quando era nei cavalieri. Ha rassegnato le dimissioni nel momento in cui il proprio superiore è stato espulso. Non si sa come sia sopravvissuto da quel momento in avanti, ma ha deciso di seguire le stesse restrizioni del suo capitano.

Lars Zimmermann: ex spada di Carroburg, attualmente reclutato per la missione a Mordheim. E' un appassionato delle battaglie, degli scontri, ma... ha qualche problema con la disciplina. In effetti, è stato cacciato da tutti i reggimenti in cui è andato a combattere e sembra che Vangulf fosse l'unica persona in grado di controllare il suo ego e la sua voglia di scontri.

Cliff e Henzel: scudieri e apprendisti di Vangulf. Due giovani che aspirano a diventare cavalieri del Lupo Bianco e sperano di guadagnare titoli e onori da questa nuova campagna militare.

(Davide Pieretto vincitore 2013)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Vangulf "Red Hand"** (Capitano)
- **Dieterik Von Stalffen** (Bravo)
- **Lars Zimmermann** (Bravo)
- **Cliff** (Gaglioffo)
- **Henzel** (Gaglioffo)

Truppa

- **Spade di Carroburg** (2 Spadaccini)
- **Lame di Middenheim** (2 Spadaccini)
- **Uomini d'Armi** (2 Uomini d'Armi)
- **Lenhard Scholl** (Mago avventuriero)
- **Filingalf** (Ranger Elfo avventuriero)
- **Lionel** (Scout Halfling avventuriero)

Leoni di Sthalmeier

Mercenari del Reikland

Dopo aver subito poche perdite, ma senza aver guadagnato alcunché nella Città dei Dannati, Maximilian Van Sthalmeier decise, poco convintamente, di abbandonare quel luogo di morte e sciagura.

La sua compagnia di Ventura, i Leoni di Sthalmeier, era andata a Mordheim i cerca di fama e fortuna, non trovando né l'uno né l'altra.

Tuttavia Maximilian era assolutamente intenzionato a ritornare nella Città dei Dannati per riabilitare la sua nomea. La sorte tuttavia aveva altri progetti per lui. Appena arrivati nel loro accampamento fortificato nei pressi di Mordheim, un morbo sconosciuto si abbatté sulla compagnia.

Hans Bergdorf e i suoi Scudi si ammalarono di una malattia altamente debilitanteale situazione obbligò Maximilian a chiedere aiuto alla Signora delle Spine, una Strega dei Boschi, universalmente conosciuta nel territorio come una potente guaritrice.

Trovandosi dunque con una compagnia mercenaria ridotta all'osso, Maximilian decise di assoldare una piccola forza di lancieri raminghi, Le Lance Temprate di Altfried Kramer. Costui accettò di prendere ordini dal Reiklander e di indossarne i colori, divenendo parte dei Leoni.

La sera prima di entrare nuovamente nella Città dei Dannati, taluni dissero di aver visto Maximilian inveire contro la città stessa, quasi fosse un suo pari. I suoi Leoni, questa volta, non avrebbero fallito

(Daniele Bepy Panizza)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Maximilian Van Sthalmeier** (Capitano)
- **Helmut Stiegler** (Bravo)
- **Altfried Kramer** (Bravo)
- **Dieter Baumann** (Gaglioffo)
- **Gunther Shakmarr** (Gaglioffo)

Truppa

- **Lance Temprate** (4 Uomini d'Armi)
- **I Precisi di Helmut** (2 Tiratori)
- **Tillis Pentolaccia** (Scout Halfling avventuroso)



Doungen Master's Lair

Mercenari del Marienburg

Karameikos. È una regione così lontana da Mordheim che molti dicono addirittura che non esista davvero. È da lì che arriva il gruppo di mercenari capitanato dal celebre Capitan Tappo. Tante cose si narrano su questo gruppo, si dice abbiano compiuto imprese incredibili. Ora non so dirti quanto di questo sia vero, sta di fatto che la gilda dell'Alto Ordine degli Onorevoli Libero-scambisti di Marienburg ha dovuto spendere gran parte del suo oro per assoldarli.

Il leggendario gruppo è formato, oltre che da capitan Tappo, anche dal burbero Alagaer, un cafone tutto muscoli e ignoranza, dal biondissimo figlio del mare Torsten, dall'ex chierico Laos e dal giovane nipote di Torsten, Espen. Poi ci sono Sisifo e Leandros, due fuorilegge senza moralità, abilissimi con la balestra, e Loch Lamora e Artorias, due ex cacciatori di taglie, arcieri provetti. Infine non dimentichiamoci di Plutarch, un celebre spadaccino, amante della dab; Robin Van Persie, detto il "trapper", cuoco del gruppo; Medivh, l'arrogante mago tatuato, maestro di magia minore; Dofur, l'ultimo della leggendaria stirpe nanica di Rokhom; Meridio, il braccio destro di Tappo, sempre accompagnato dal suo magnifico destriero Piramide.

(Davide Mastrandrea)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Capitan Tappo** (Capitano)
- **Torsten** (Bravo)
- **Alagaer** (Bravo)
- **Espen** (Gaglioffo)
- **Laos** (Gaglioffo)

Truppa

- **Sisifo e Leandros** (2 Tiratori)
- **Lock Lamora e Artorias** (2 Tiratori)
- **Plutarch** (1 Spadaccino)



Gaite da Suta

Bretonniani

Il Duca Maurice di Carcassonne è partito verso Mordheim per dare la caccia a un mastro assassino Skaven del Clan Eshin che aveva imperversato in Bretonnia, depredando e uccidendo, riparandosi poi nella città maledetta.

Insieme al Duca si è unito il giovane cavaliere Tristano di Mousillon, figlio del deceduto Duca di Mousillon, deciso a farsi onore sul campo di battaglia per rinverdire la decadente casata di Mousillon.

Insieme a loro i fidi scudieri, le possenti Alabarde di Carcassonne e le temibili e precise frecce di Artois

(Maurizio Banzi)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Maurice di Carcassonne** (Cavaliere della Cerca)
- **Tristano di Mousillon** (Cavaliere Errante)
- **Guglielmo** (Scudiero)
- **Adalberto** (Scudiero)

Truppa

- **Le Alabarde di Carcassonne** (3 Armigeri)
- **Le Frecce di Artois** (3 Arcieri)



Le Fiamme dell'Inferno

Cacciatori di Streghe

"Abbiamo scelto, te, Gareth-Jax per questo importante compito." La voce di Wilhelm Krieger, Gran Maestro dell'Ordine dell'Incudine, risuonava nelle orecchie del Capitano, mentre i suoi seguaci approntavano il primo campo base ai confini delle mura in rovina di quella melma di città in rovina chiamata Mordheim. "Forze Oscure si stanno radunando a Mordheim. Si dice che qualche rito profano stia prendendo piede e diverse reliquie di valore, ma soprattutto di grande potere, stiano comparso tra le rovine. Tutto questo non è un caso. Gli studiosi ritengono che questi eventi e la congiuntura astrale tra Morrislieb e la costellazione di Sigmar sia un segno inequivocabile che tempo di guerra sia in arrivo! Porta i tuoi seguaci a Mordheim, ritrova questi oggetti e, soprattutto, brucia e stermina ogni segno di corruzione che troverai sul tuo cammino." Un acceno di sorriso scorse sul volto di Gareth-Jax ripensando alla voce rassereneante e perentoria di Wilhelm. Non era nella sua indole spaventarsi, nè minimamente tentennare di fronte alla possibilità di spargere il fuoco purificatore di Sigmar su ogni traccia di contaminazione caotica. "Forza ragazzi!" urlò divertito alla sua banda, le Fiamme dell'Inferno, "che domani in Mordheim sarà un altro glorioso giorno per morire...o magari per sopravvivere un poco ancora!" Le risate tonanti, con un velo di insana follia, di risposta dei suoi sgherri aumentarono il suo buon umore e la voglia di usare ben presto il suo spadone su qualche cranio infedele.

(Enrico Camponogara)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **GARETH-JAX** (Capitano)
- **KLINGER STRAUSS** (Prete Guerriero)
- **ALFRED JOCHUNTZ** (Cacciatore)
- **MARO NEUBERT** (Cacciatore)
- **LUDVIG RADENER** (Cacciatore)

Truppa

- **Sigmund Kleist/Conrad Orktoter** (2 Flagellanti)
- **Volkram Slatter/Marondis Volker** (2 Fanatici)
- **Kenshiro** (1 Mastino)
- **Elgath Ritcher** (1 Flagellante)

The Plague Pack

Skaven

Quando l'ira di Sigmar si abbatté sulla città di Mordheim, molti tra gli abitanti del Vecchio Mondo credettero che la fine del mondo fosse finalmente giunta. Al di sotto della superficie, invece, l'evento venne accolto in maniera diversa. Per i malvagi Skaven, sempre affamati di Mutapietra, quella caduta dal cielo non poteva che essere una benedizione del loro oscuro Dio.

Il Clan Eshin, la cui rete di agenti non conosce eguali, fu il primo ad approfittare di quella grande opportunità. Ridotti al silenzio i pochi rivali che potevano sapere della Cometa, Lord Sneek inviò diverse piccole squadre dei suoi adepti nella città in rovina. La loro speranza era di tenere gli altri Uomini-ratto all'oscuro di quel colossale tesoro, mentre queste bande ben organizzate facevano impunemente razzia di Malapietra e altri tesori abbandonati. Quello che nemmeno il Signore della Notte poteva sapere, però, era che altri nel Sottosuolo avevano avuto sentore dell'accaduto. I membri del Clan Scruten, recentemente migrato a Marienburg, notarono un incremento esponenziale delle attività degli Umani sopra di loro. L'afflusso di esploratori, cacciatori e mercenari subì un'impennata mai vista, persino gli Elfi della lontana Ulthuan e i Barbari del Nord vennero avvistati in buon numero dagli acuti occhi degli Skaven. Non era chiaro cosa cercassero, ma veniva organizzata una spedizione dopo l'altra, navi partivano notte e giorno verso il Sud, e negli angoli più oscuri della città grandi quantità d'oro passavano silenziosamente di mano in mano.

I luogotenenti del Clan si affrettarono a portarne notizia al loro patrono, il Veggente Grigio Kritislik, che li ascoltò con interesse. Quella stessa sera, intessuto un potente incantesimo, volse il suo sguardo sui movimenti degli Umani cercando risposte. Il suo potere fu in grado di penetrare la nebbia che avvolgeva la città maledetta, rivelando al Veggente quello che si nascondeva al suo interno. La sua ira di fronte all'affronto subito fu colossale, e tre dei suoi accoliti vennero inceneriti in un istante dalla furia del suo fuoco arcano.

La sua mente astuta però era già in movimento, e presto elaborò un piano per sfruttare la situazione a proprio vantaggio. Invece di denunciare i potenti Eshin di fronte al Consiglio, atto che avrebbe potuto avere conseguenze imprevedibili, inviò urgenti e segretissimi messaggi ai propri seguaci ancora a Marienburg. Entro poche notti, diverse piccole navi appartenenti a ricchi mercanti della città svanirono come nel nulla, insieme agli sfortunati che erano stati messi di guardia. Nelle settimane successive vennero invece avvistati diversi ammassi di rami, foglie e fango, che si muovevano placidamente lungo il fiume Stir. Quello che gli osservatori non seppero spiegarsi era perché scivolavano in direzione opposta alla corrente, nonostante nessuno sembrasse guidarli...

Qaheek Three Blades, appostato tra i resti di cibo e i cumuli di fango che costellavano il fasciame, osservava le arcate di pietra di fronte a lui. Il tramonto era passato da diverse ore, ma la luce verdastra di Morrslieb illuminava le rovine in maniera sinistra. Se,bravano le spire di un enorme mostro, raggomitato sulle due sponde ma ancora vigile.

La mente del Capobanda era però concentrata su altro. I suoi occhi acuti riuscivano già a distinguere alcuni scintilli sulle guglie infrante e sulle torri sventrate. Il modo in cui i raggi delle due Lune venivano riflessi non lasciava adito a dubbi...

'Mutapietra' Sussurrò tra sé. Se li vedeva distintamente da così lontano dovevano essere degli ammassi enormi, almeno un paio di chili ciascuno. Sentì le fauci riempirsi di saliva, mentre la sua coda si muoveva a scatti, come dotata di vita propria.

'Cosa dici-dici?' Chiese una voce rauca dietro di lui.

Prima ancora di voltarsi, Qaheek sapeva di chi si trattava: solo uno dei membri della sua banda aveva il coraggio di rivolgergli la parola senza chiamarlo Maestro.

Si fece da parte, cercando di lasciare più spazio possibile tra sé e lo Skaven che aveva accanto. Con passo lento e misurato, lo Stregone occupò il suo posto di osservazione, dando una lunga occhiata a sua volta. Il suo bastone runico e il suo grosso palco di corna gli davano un aspetto imponente, che terrorizzava le truppe e metteva a disagio persino il Capobanda.

'Niente-niente.' Rispose quindi tra i denti, cercando di non guardarlo negli occhi. Non per la prima volta, provò l'istinto di estrarre una delle sue lame e piantargliela nella schiena. Offriva un bersaglio facile, lento e appesantito com'era, con quella ridicola tunica da Umano al posto di un'armatura. Però Qaheek sapeva benissimo che uccidere un emissario del Potente Kritislik, Primo Seggio del Concilio dei Tredici e Voce del Ratto Cornuto stesso, non era una buona idea. Non era ancora abbastanza potente da non temere l'ira di un Veggente Grigio, anche se quello stato di cose prima o poi sarebbe cambiato. In quella città c'era abbastanza Malapietra da nutrirlo per mesi, forse per anni, e nel frattempo sarebbe diventato più grosso e forte...

'Perché sorridi-sorridi, Capoclan?' Chiese ancora l'altro, dopo avergli lanciato un'occhiata dubbiosa.

'Niente-niente, ho detto!'

Mentre la barca, ondeggiando sgraziatamente, si andava ad arenare sulle sponde sabbiose subito fuori da quello che restava delle mura, gli occhi acuti delle sentinelle notarono dei movimenti in lontananza.

'Grande Maestro-Maestro, cose-uomo a destra!' Riportò uno dei membri della squadra di Mangl, sbavando e snudando le armi al solo pensiero di un combattimento, come tipico di quel branco di macellai. In questo caso però Qaheek non vedeva perché trattenerlo, in fondo anche lui si sentiva allo stesso modo dopo quel lungo e noioso viaggio.

'Banda-banda, pronti a sbarcare! Oggi mangiamo carne di uomo-uomo!'

(Morgan Fortini)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Qaheek Three Blades** (Assassin Adept)
- **Mangl the Ripper** (Skaven Nero)
- **Rets Shadowstrike** (Skaven Nero)
- **Girch Foulbreath** (Stregone Eshin)
- **Skriam** (Skaven della Notte)
- **Meym** (Skaven della Notte)

Truppa

- **The Verminguard** (1 Guerriero)
- **Mangl's Raiders** (3 Guerrieri)
- **The Shadow Hunters** (2 Guerrieri)
- **Gut Gnawers** (3 Guerrieri)



teräksen salaisuus

Barbari del Caos, clan Kurgan

"Vuoi conoscere il segreto dell'acciaio?" disse il principe demone alzandosi dal trono e guardando il barbaro inginocchiato davanti a lui

Thulsa Doom era al cospetto del suo Principe e signore, desideroso di conoscenza e di potere. Il trono del Principe si trovava al centro di un stanza circolare dal soffitto molto alto, alle cui pareti vi erano tre piani di sporgenze da cui i seguaci del signore del mutamento osservavano la scena.

"C'è stato un tempo in cui cercavo l'acciaio. E l'acciaio valeva di più, per me, di oro e gioielli."

"Il segreto dell'acciaio" disse Thulsa Doom

"sì!" rispose il principe "E tu sai cos'è o sbaglio? Te lo dico! E' il meno che possa fare!" poi con voce tonante riprese: "Non è vero che l'acciaio è forte! La Carne è più forte! Guarda intorno... qui..." indicando gli adepti in alto "La, su quella sporgenza, quel valoroso guerriero" e indicando uno dei suoi seguaci "Vieni a me! bambino mio!" ed il barbaro si getto schiantandosi sul pavimento e morendo all'istante.

Il principe si avvicinò al cadavere e con enfasi si rivolse a Thulsa Doom "Questa è la forza! Capisci? Questo è il potere! La forza e il potere della carne".

Infine si avvicinò a Thulsa Doom e, con occhi fiammeggianti, gli chiese: "Cos'è l'acciaio a paragone della mano che lo brandisce? Se oggi hai un corpo possente e sentimenti nel cuore, io te l'ho permesso! Che spreco!"

Poi il principe sospirò e tornò a sedersi sul trono "A Mordheim troverai quel che cerchi!"

(Ivan Grasso vincitore 2016)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Thulsa-Doom** (Capotribù)
- **Toth-Amon** (Seer)
- **Thorgrim** (Campione)
- **Rexor** (Campione)
- **Dagoth** (Condannato)

Truppa

- **Secco e Rana** (2 Barbari)
- **Leone e Fedele** (2 Mastini)
- **Espiatorio** (1 Uomo Bestia)



Man Hunters

Uomini Bestia

Ucci ucci sentire odor di ominucci. Andare a spaccare capa succulenta di umani per farci una grande grigliata in onore del gran capo Spaccacrani.

(Masis)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Spaccacrani** (Capotribù)
- **Il Brutto** (Sciamano)
- **Lo Spesso** (Bestigor)
- **Lo Zoppo** (Bestigor)
- **L'Ubrico** (Centigor)

Truppa

- **Sventrabudella** (2 Gor)
- **Spaccabudella** (2 Gor)
- **Mastini** (3 Mastini del Caos)



La Corte del Duca Rosso

NonMorti

Si è sparsa la voce che la creatura furtiva avvistata nei pressi del cimitero di San Voller altri non sia che il Duca Rosso, il Flagello di Aquitaine. Dopo la distruzione del suo esercito nella battaglia dei Campi di Ceren, è probabile che sia alla ricerca di qualche potente artefatto utile a reclamare la sua vendetta.

(Davide Colombo)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Il Duca Rosso** (Vampiro)
- **Senzavolto** (Necromante)
- **Methal** (Reietto)
- **Slugg** (Reietto)
- **Krasto** (Reietto)

Truppa

- **Phobos e Deimos** (2 Lupi Neri)
- **Soldati Rianimati** (6 Zombie)



Butcher Skulls

Orchi e Goblin

Una volta questo era territorio dei Pelleverde e presto tornerà ad esserlo!

Questo il senso del messaggio urlato dal capoclan Gunnug ai suoi seguaci, mentre preparavano i piani di assalto alla città di Mordheim.

Già una volta resistette all'imponenza di una Waaagh ma oggi non vale neanche la pena scomodare una così grande potenza per una città in rovina. Gunnug chiamò il suo braccio destro, Ghark Mort, ordinandogli di assemblare un manipolo di soldati per conquistare la città: non un assalto in larga scala ma un piccolo "commando" per seminare distruzione e eliminare i rivali nella conquista.

Ghark Mort accettò l'incarico esprimendo però la necessità di risorse per assoldare e armare i propri compagni e convinse Gunnug a prestargli alcune sue guardie personali per assaltare un villaggio dei tappi nelle vicinanze.

Il villaggio apparteneva al Clan Chiomarossa, Ghark entrò con i suoi uomini dando fuoco a ogni cosa, uccise svariati membri del clan e rubò alcune armi dall'armeria nanica: asce lucenti per sé e per i suoi, cibo dalla dispensa e qualche brillocco luccicante. Ridendo sulle macerie di un alloggio urlò al capofamiglia: "Zaluti tappo!! Ci zi rivede a Mordheim!! Buahahah".

Tornato da Gunnug con il bottino preparò le truppe e si avviò verso la Città dei Dannati, pronto per reclamarla per i Pelleverde!

(Paolo Perrone)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Ghark Mort** (Boss)
- **Smamm** (Sciamano)
- **Grorr** (Big'Un)
- **Grankisk** (Big'Un)

Truppa

- **Zpakkclub** (2 Ragazzi)
- **Baztonatori** (2 Ragazzi)
- **Knirr e Knorr** (2 Goblin)
- **Gnak e Gnok** (2 Goblin)
- **Skrak e Skrok** (2 Goblin)
- **Bestiacchie** (2 Squig)



Clan Chiomarossa

Nani Cacciatori di tesori

Provenienza ancora sconosciuta

(Andrea Garella)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Tungdil Chiomarossa** (Nobile)
- **Boendal** (Sventratroll)
- **Boindil** (Sventratroll)
- **Orc Manodoro** (Ingegnere)

Truppa

- **Le Barberosse:** (3 Barbacorte)

Guitti Sanguinari

Carnevale del Caos

“Igor!!!! Igoooooooooor “ “Si padrone che succede, mi ha chiamato?” “Certo mia cara pustola marcescente, ,ti ho chiamato per informarti della prossima tappa, del nostro spettacolo, informa il carrozzone, dobbiamo partire al più presto la destin ...” “dove dobbiamo andare mio padrone?” “quante volte ti ho detto di non interrompermi sottospecie di bubbone. Dicevo la destinazione a cui il nostro carosello dovrà puntare sarà la preziosa, putrida e splendente città di Mordheim, dove la morte...” “Ma ma come padrone Mo Mo Mordheim è una città pericolosissima non credo che ... STONF” “Ti ho detto che non mi devi interrompere soprattutto mentre sto recitando con così tanto ardore, ci vuole un po’ di suspense, di climax, di passione, tu invece ti comporti come letame al sole, sai soltanto puzzare. Dicevo ehm ehm, raggiungeremo la città di Mordheim dove la morte si unisce con la putrefazione in un’unione perfetta, dove le risate dei bambini ... “non credo signore che ci siano ancora dei bambini a Mordheim” “[occhiata furiosa] non mi interessa se non ci sono bambini, io ...” “si scusi signore” “Stai zittooooooooo.... Ecco ho perso l’ispirazione ed il filo adesso non so più come continuare ... Uffff vai a chiamare gli altri digli che partiamo domani all’alba voglio arrivare laggiù per la sera così imbastiamo lo spettacolo, mi raccomando non lesinare sulla scabbia, lo sai a tutti piace un po’ di prurito ... Ah e chiamami la donna cannone. “padrone Hanna è morta” “come è morta e come è successo perché non ne sono stato informato” “signore l’ha decapitata lei stesso durante l’ultimo spettacolo ... È stata una cosa bellissima piena di sangue il pubblico si è divertito da MORIRE ... per lo meno quelli che non sono morti per asfissia durante lo spettacolo, e quelli che sono poi sopravvissuti, all’ulcera cancerosa e quelli che non sono stati spiacciati dai bruti ... Insomma quell’unico goblin che era sopravvissuto si è divertito anche se poi anche lui è morto alla fine dello spettacolo ... La causa però non è ancora stata accertata e ... “basta con queste ciance mandami Charlotte allora” “padrone anche lei è morta” “ e di grazia come è morta lei?” “ah semplice è una storia divertentissima siamo andati al lago pestilenziale volevamo fare un bagno ma poi ... “In 4 semplici parole IGOR, in solo 4 semplici parole” “ è morta di peste” “okey okey forse dovremmo smettere di rapire paesane sono troppo fragili muoiono per nulla, ci è rimasta qualche donna da mandarmi prima della partenza” “forse Rorge, prima delle mutazioni era una donna anche se adesso non sembra” “Rorge??? Brutta piaga cancerosa per chi mi hai preso, non sono così disperato, vorrà dire che il nostro show dovrà fare tappa al paese, giusto per reclutare qualche ehmmmm “comparsa” ahahahahaha ... Su forza Igor raduna i bruti, punzecchia le bestie sella i cavalli, partiamo, allegria Igor allegria e scampanellii, suona le campane che la cancrena di Nurgle non si diffonde da sola.... O forse si ahahahahahaha”

(Davide De Lorenzo vincitore 2016)

Composizione Iniziale:

Eroi

- **Vargo Hoat** (Capocirco)
- **Zollo** (Bruto)
- **Qyburn** (Bruto)
- **Rorge** (Corrotto)
- **Mordente** (Corrotto)

Truppa

- **Urswyck/Shagwell** (2 Untori)
- **Utt** (1 Attore)

13/02/2018

Evento LIUT

Tavolo 1 - Attacco a Sorpresa												
Giocatore	Banda	tipo banda	v/s	buttafuori	perdite sub.			valore banda			Malapietra	note
					Tr	Er	Le	iniz.	fin.	Δ		
Grasso Ivan	Teraksen Salaisuus	Barbari Kurgan	V	1	1			102	120	18	4	attaccante
Banzi Maurizio	Gaute da Suta	Bretonnia	S	5	1			78	91	13	3	difensore

Teräksen Salaisuus

Barbari del Gaos Kurgan

Si erano accampati tra le macerie di un edificio di pietra. Il primo piano era completamente distrutto, ma il pavimento aveva resistito ed ora fungeva da tetto ai guerrieri barbari.

Erano seduti attorno al fuoco, al quale era appoggiato uno spiedo con i resti dell'animale. Solo Dagoth stava in disparte.

"Un'altra vittoria! Questo è bene..." cominciò Toth-Amon, il mago.

"Sì, peccato che Leone sia morto" lo interruppe Thorgrim

"Sì, peccato, era un bravo cane" proseguì Rexor

poi di nuovo Thorgrim "bravo e buono... ne vuoi ancora un po'?" e scoppiarono a ridere.

Toth-Amon, indispettito per l'interruzione ricominciò: "Un'altra vittoria! E' bene questo" poi dopo una breve pausa, rivolgendosi a tutti, chiese "Qual'è il meglio della vita?"

Rexor si alzò fiero e rispose "La steppa immensa. Un veloce cavallo. Falchi sul tuo polso e il vento che ti stordisce"

"No!" lo rimproverò Toth-Amon, e poi si rivolse al capotribù "Thulsa-Doom, qual'è il meglio della vita?"

"Schiacciare i nemici! Inseguirli mentre fuggono! E ascoltare i lamenti delle femmine!" fu la risposta

"Questo è bene!" concluse Toth-Amon

Ivan Grasso

Gaute da Suta

Bretonniani

La compagnia Bretoniana (è un insulto per un Cavaliere chiamarla banda!) guidata dal prode Maurice di Carcassonne era sparpagliata in un isolato semi distrutto della città maledetta di Mordheim alla ricerca di tracce del nemico e, perchè no, di malapietra. Il Leader e gli arcieri erano più distanti e non udirono quando una freccia trafisse impietosamente il corpo di un armigero. Il coraggioso e giovine Cavaliere Tristano di Mousillon chiamò a raccolta gli armigeri più vicini e il suo scudiero Adalberto. Poco dopo videro spuntare una banda di vili Barbari nel quale era presente anche un sacrilego Uomo Bestia!

L' istinto iniziale fu di indietreggiare, ma Tristano si buttò avanti in una carica scriteriata, riuscendo ad uccidere un solo cagnaccio, poi la superiorità numerica dei Barbari prevalse. Troppo tardi arrivarono i rinforzi del Leader e degli arcieri, Tristano era a terra, aveva perso un dito; l' unica salvezza fu quella di fuggire ... ma la vendetta dei Cavalieri non si farà attendere!!!!

Maurizio Banzi

Tavolo 2 - Attacco a Sorpresa												
Giocatore	Banda	tipo banda	V/S	buttafuori	perdite			valore banda			Malapietra	note
					Tr	Er	Le	iniz.	fin.	Δ		
Perrone Paolo	Butcher Skulls	Orchi e Goblin	S	3	5			140	156	16	3	difensore
Nocifera Andrea	Sigfrid's Rabid Dogs	Middenheim	V	11		1		91	107	16	4	attaccante

Butcher Skulls

Orchi e Goblin

I Butcher Skulls erano separati, un po' per cercare malapietra e un po' perché non è che si sopportino molto tra di loro.. Ad un certo punto il Boss, Ghark Mort, vide qualcosa dietro un edificio, fece in tempo a dire: "ma ke kazz..." quando una freccia gli si conficcò nel petto facendolo cadere a terra. Gli Zpakklub stavano mangiando tranquillamente quando un gruppo di uomini li assalì, non fecero neanche in tempo a finire il boccone che due colpi ben assestati gli fecero perdere conoscenza. Fortunatamente la vedetta Gnak vide che stava succedendo e riuscì ad avvertire lo sciamano Smamm, dalla parte opposta della piazza che urlò "maronn', zpaccate tezte kattivi uomini con pelle di puzzola addozzo!!". dopo qualche momento di incertezza il gruppo cercò di riprendersi e riorganizzarsi, arrivarono i due Grrr e Grankisk e raggrupparono le truppe rimaste, nella confusione Knirr e Knorr si dimenticarono di tenere a bada le Beztiaacce squig e si lanciarono all'assalto dei nemici, venendo trucidati malamente insieme a Skrak non senza portarsi qualcuno con loro nella tomba..

A fine battaglia Smamma andò da Ghark per vedere come stesse e questi balzo in piedi spezzandosi la freccia ancora conficcata con un grugno e il fuoco negli occhi urlando "bazzardi Zigfrid Rabid Dogz!! NEZZUNA PIETA'!!". Mentre urlava arrivò Skrok ferito, portando con sé un prigioniero, Ulrich di Middenheim, stordito.

Ghark si compiacque dell'esito dello scontro (che spacciò come una quasi vittoria) ma non esitò a tagliare la testa a Skrok per la troppa superbia, tanto aveva un piede nella fossa si giustificò. Diede due schiaffi a Ulrich per svegliarlo e disse: "Buongiorno uomo-puzzola, parliamo con tuo kapo e diamo valore alla mia pietà.."

Paolo Perrone

Tavolo 4 - Attacco a Sorpresa												
Giocatore	Banda	tipo banda	V/S	buttafuori	perdite			valore banda			Malapietra	note
					Tr	Er	Le	iniz.	fin.	Δ		
Sipone Riccardo	Clan Twilightbasher	Nani	S	3				71	100	29	5	attaccante
Mastrandrea Davide	Doungen Master's Lair	Marieburg	V	1	1			160	177	17	5	difensore

Dungeon Master's Lair

Mercenari di Marienburg

"COSA È SUCCESSO?" - urla ai suoi uomini Capitan Tappo - "possibile che non possa lasciarvi soli un attimo?! Sappiamo tutti perché siamo qui: tesori, malapietra, fama... Ok! Ma usiamo la testa! Non possiamo farci prendere così alle spalle".

"Ma signore...", prova a replicare Laos.

"Ma signore il cazzo!" - lo interrompe Tappo ancora più infuriato - "Leandros è morto per una disattenzione di tutti. E non ci sono scuse. Non siamo più a Karamaikos, siamo a Mordheim. C'è una ragione se la chiamano la 'città dei dannati', dobbiamo sempre essere all'erta."

È Robin, il cuoco halfling del gruppo, a rompere il silenzio dopo l'infuriata del capitano: "senza offesa my friend" - rivolto a Dofur - "ma questi maledetti nanacci infami sono comparsi come dal nulla. Sono peggio dei topi. Fortunatamente non erano molto numerosi, altrimenti non sarei stato qui a parlarne ora."

"Basta, impariamo dai nostri errori, non dovrà mai più succedere una cosa simile" conclude Torsten, pulendo la sua alabarda sporca di sangue.

Davide Mastrandrea

Clan Twilightbasher

Nani Cercatori di Tesori

"Fratelli, avanti con attenzione, che la prima giornata di ricerca sia un successo!!" ordinò Sistumir ai suoi confratelli mentre si spingevano tra le rovine del quartiere alla ricerca delle malepietre; la foschia del mattino si stava diradando ma il sole tardava a farsi strada tra le nubi e tutto era avvolto nella penombra del mattino.

"Mio signore, mi è sembrato di vedere qualcuno lassù, sul tetto di quell'edificio al centro dell'isolato" esclamò Duriz puntando l'archibugio.

"Tienilo sotto mira" ordinò Sistumir "noi di qua e tu, Bhafumir, copri".

Uno sparo ruppe all'improvviso il silenzio nel quartiere, "Preso!!!" gridò Duzic.

Ad un tratto il desolato quartiere della città dei dannati prese vita ed altre quattro figure cominciarono a delinearsi tra la foschia.

"Presto avanti, intercettateli prima che ne arrivino altri" si affrettò a dire Sistumir ma dopo un paio di colpi non andati a segno e un assalto poco efficace, tutti i suoi compagni erano corpo a corpo con i loro avversari e altri nemici si stavano avvicinando.

Il primo ad essere messo fuori combattimento fu Duzic, colpito alle spalle dalle frecce dei nemici, poi Bhafumir con l'aiuto Hondrel riuscì a mettere fuori combattimento il Meridio, il cavaliere nemico e dopo il bravo Dofur.

La partita si stava per concludere, o loro o i Twilightbasher, ed il destino decise in favore degli altri; un colpo fortunato alla testa mise fuori combattimento Hondrel, Sustimir veniva bersagliato dalle magie del mago avversario e troppi avversari si stavano avvicinando.

"È tempo di andare, raccogliete i feriti e togliamoci di torno" ordinò a gran voce Sustimir "concludiamo la ricerca e ripariamo al covo".

E la ricerca dette buoni frutti, cinque malepietre e due nuove giovani reclute, anch'essi profughi del sud lieti di unirsi al clan.

Passati due giorni, Hondrel si riprese, "Brinda con noi fratello, la morte che cerchi non ti ha trovato oggi, ma ha preteso un occhio per ricordarti che prima o poi il tuo desiderio sarà soddisfatto." lo salutò Sustimir e tutti brindarono alla sconfitta, e tutti i fratelli capirono che a Mordheim anche una sconfitta porta dei frutti.

Riccardo Sipone

Tavolo 3 - Attacco a Sorpresa													
Giocatore	Banda	tipo banda	v/s	buttafuori	perdite			valore banda			Malapietra	note	
					Tr	Er	Le	iniz.	fin.	Δ			
Camponogara Enrico	Le Fiamme dell'Inferno	Cacciatore di streghe	S	0	2			111	126	15	4	difensore	
Beppi Panizza Daniele	I Leoni di Sthalmeier	Reikland	V	4				93	106	13	5	attaccante	

Le Fiamme dell'Inferno

Cacciatori di Streghe

La banda di cacciatori di streghe si aggirava quasi svogliata in mezzo alle rovine...nessun segno di caotici o anime da redimere (o bruciare): negli ultimi giorni di esplorazione solo rovine vuote senza traccia di vita (o non morte). tanto più che **Gareth-Jax** si era attardato in un leggero pisolino mentre i suoi commilitoni completavano l'esplorazione del quartiere.

Klinger Strauss di fronte al piedistallo in rovina di una statua di Sigmar stava recitando delle preghiere, quando l'abbaiare forsennato di **Kenshiro**, il mastino del capitano, richiamò la sua attenzione e subito comprese. "IMBOSCATA!" urlò "A RACCOLTA!".

Fanatici e flagellanti sparsi nelle rovine udirono appena in tempo, frecce sibilarono a poca distanza mentre armigeri umani avanzavano guardinghi.

La manovra rapida di raggruppamento però durò poco, perchè le folli menti degli invasati avevano troppa voglia di spaccare crani infedeli dopo giorni di inedia! Così i flagellanti si lanciarono all'attacco! Anche il mastino, lontano dal padrone, non ubbidì ai richiami del prete Guerriero e si lanciò all'assalto!

Ma il folle attacco andò a vuoto e i mercenari ferivano gravemente **Conrad Orkoter** e il Mastino, mentre i tiratori continuavano a scagliare frecce. La protezione di Sigmar però sembrava proteggere i cacciatori di Streghe, gli eroi accorrevano alla battaglia e **Alfred Jochuntz**, urlando ebbro di belligerante frenesia "LE VOSTRE FRECCHE NON CI FERISCONO! AHAAAAHAH! NON SIETE CAPACI NEANCHE AD USARE UN ARCO!!!" esplose la sua pistola su un bravo avversario a poca distanza.

Mancando.

Non è dato sapere se Sigmar ascoltò le sue parole e si offese, ma da quel momento in poi i mercenari non sbagliarono più un colpo. Anche la feroce carica di prete e cacciatore non sortì neanche una ferita agli avversari. Solo **Sigmund Kleist**, inarrestabile flagellante combatteva contro due avversari, schivando colpi e menando violentemente con il flagello, atterrandoli entrambi, ma senza mandarli fuori combattimento.

Mentre la battaglia infuriava e cadevano al suolo anche **Elgath Ritcher** e **Volkram Slatter**, fanatici, il capitano dei cacciatori compariva tranquillo tra le rovine al fondo del quartiere. "cos'è sto bordello?!!!". Resosi conto della battaglia, degli uomini feriti a terra, e riconosciute le livree degli uomini del Reik urlò alla sua banda: "cazzo fate! questi non son mica eretici! almeno non ancora. LASCIATELI PERDERE!", facendo allontanare la sua banda dallo scontro, non senza prima urlare al capitano avversario "però avete ucciso il mio mastino. e PER SIGMAR, PAGHERETE PER QUESTO!"

Enrico Camponogara

I Leoni di Sthalmeier

Mercenari del Reikland

Maximilian Van Sthalmeier aveva appena varcato la soglia della Città dei Dannati quando un Tiratore dei Precisi di Helmut, aveva avvisato tramite gesti la sua attenzione.

A qualche decina di metri dalla loro posizione si aggirava una banda non ben precisata, ma Maximilian poteva sentire forte e chiaro il ringhio di uno o più cani. Il capitano mercenario decise così di sparpagliare la sua forza. Gli parse infatti che i suoi compagni non fossero stati scorti dagli sconosciuti. Mentre si aggiravano sul fianco sinistro, Altfried Kramer e due dei suoi picchieri, vennero assaliti da un molosso ringhiante e sbavante. La belva cercò di azzannare un picchiere che per nulla impressionato lo impalò senza troppe cerimonie al suolo. Gli strazianti guaiti dell'animale allertarono il resto della banda avversaria. Urlando preghiere a Sigmar e giurando morte agli infedeli si gettarono alla rinfusa contro i Reiklander. "Maledizione - pensò Maximilian - con questi pazzi esagitati non si può ragionare. O noi o loro. Che Myrmidia ci assista!"

Sul fianco destro, Helmut e i suoi tiratori scorsero delle figure avvolte nelle ombre e decisero di far vedere loro cosa voleva dire essere un esperto tiratore del Reikland. Senza alcun effetto!

Tuttavia le sorti del tiro a segno cominciarono a cambiare quando dopo alcuni istanti, qualcunò osò prenderli in giro urlando "Sigmar vi rende ciechi! Non siete capaci di prendere alcunchè!".

Da quel momento in poi i colpi arrivarono a segno e alcuni ferirono e uccisero. Nessuno poteva mettere in dubbio la precisione di un Reiklander!

Al centro intanto, Maximilian si era riunito assieme ad Altfried e ai suoi picchieri. Si apprestavano ad affrontare il cacciatore di streghe appena sopraggiunto. Poco più in là Dieter Bauman assieme a Gunther Shakmarr e ad altri due picchieri avevano dato vita ad una zuffa niente male, contro alcuni pazzi flagellanti, e sebbene i due gaglioffi fossero nettamente meno forti e pazzi dei suddetti, riuscirono comunque a portare a casa la pellaccia (livida in più punti, sanguinante, ma intera). Dopo alcuni minuti passati a prendere e a dare botte a destra e a manca, il cacciatore di streghe decise, saggiamente, di ordinare la fuga. Maximilian decise di non sfidare ulteriormente la sorte, non inseguendo i suoi avversari. Si sarebbe accontentato di quel poco che avrebbe trovato addosso ai morti e ai moribondi. Perchè Mordheim dà molto velocemente fama e gloria, ma altrettanto velocemente elargisce morte e oblio. E lui lo sapeva molto bene. Aveva già sfidato la città dei dannati e ne era uscito vivo per miracolo.

Daniele Bepy Panizza

Tavolo 5 - Attacco a Sorpresa

Giocatore	Banda	tipo banda	V/S	buttafuori	perdite			valore banda			Malapietra	note
					Tr	Er	Le	iniz.	fin.	Δ		
Garella Andrea	Clan Chiomarossa	Nani	S	0				81	101	20	5	attaccante
De Lorenzo Davide	Guitti Sanguinari	Carnevale del Caos	V	4				76	90	14	5	difensore

Guitti Sanguinari

Carnevale del Caos

Il carrozzone di appestati si muoveva lentamente ma con allegria tra le macerie di Mordheim quando d'un tratto lo scampanello venne interrotto dallo scalpicciare poco elegante degli esploratori che tornavano:

"Capocirco, Capocirco, ci sono dei bambini che stanno giocando tra le macerie.... CAPOCIRCOOOOOOOO"

"CHE C'E' di grazia, chi urla, siamo provando"

"maestro ci sono dei bambini, dei bambini che stanno giocando a pochi isolati da qui"

"Bambiniiii che stiamo aspettando allora, sellate i cavalli, lucidate i campanacci, stirate i farpaletti si va in scena"

l'immonda combriccola si incamminò quindi tra le strette strade della città portandosi appresso il fracasso e l'olezzo tipico della banda, ma arrivati alle prossimità del punto indicato dagli esploratori, il capocirco ebbe una grande delusione.

"Stupido ammasso di sterco" urlò in direzione dell'esploratore "non vedi che quelli non sono bambini? Hanno la barba. Sono solo dei noiosissimi nani, la feccia dell'universo, delle capre bevi birra che non sanno fare nient'altro che ruttare ed ubriacarsi, e ti assicuro che non sono nemmeno così simpatici con il loro continuo parlare di guerre ed onore.... mi hai fatto perdere un sacco di tempo, andiamocene prima che ci vedano...oppure... forse forse... perchè no"

"ho deciso. Chiamami Zollo e Qyburn digli di prepararsi per fare un pò di allenamento"

In meno di un minuto il carrozzone si attivò e come un fiume di melma fluì tra le strade appestate. Tutto si risolse in un attimo, la povera banda di nani era molto dispersa ed intenta a cercare inutilmente malapietra. Il primo a cadere fu la sentinella, quasi divisa in due da un colpo di ascia del gigante Zollo, subito dopo seguita dal suo compagno. Quello che sembrava il leader della banda alla vista dei suoi che perivano come mosche si erse dalle rovine, urlando di rabbia e cercando di radunare i suoi uomini, i quali impacciati dai detriti e dalle armature pesanti reagivano troppo lentamente. Lo spesso nano ricoperto d'oro, venne accerchiato in breve tempo dall'ammasso putrescente che era la banda di Vargo. Quello che sembrava uno scontro semplice non si rivelò però per quello che era. Il nano, sicuramente esperto combattente, parava tutti i colpi infertoli rispondendo con pari ardore, mentre intanto il resto della banda nanica procedeva con l'accerchiamento. Ma troppo lentamente. Dopo minuti che sembravano ore, anche il vecchio nano collassò sotto i colpi maleodoranti dei commedianti, fu lì che l'ardore e la compostezza dei veterani nanici venne meno. L'unico nano che ancora si ergeva a difesa della scordinata fuga, era un vecchio, molto meno possente del primo, che aggeggiava con marchingegni strani. Urlava al resto della banda di ricompattarsi che non era ancora tutto perduto e che dovevano vendicare il loro leader, ma le sue parole gli morirono in bocca. Delle putrescenze, esplosero nella sua faccia con uno schizzo enorme di sangue.

Il capocirco, sospirò distese le mani sui fianchi e con un guizzo di odio negli occhi, girò lo sguardo sul campo di battaglia, carcasse e pus sporcavano le strade, e lui per quanto spossato dalla magia appena lanciata si sentiva sereno e soddisfatto della sua schiacciante vittoria. I nani intanto impazziti dalla vista della morte del loro ingegnere, scappavano a più non posso senza nemmeno voltarsi. Tutto era successo in 15 orrendi ma infiniti minuti.

Davide De Lorenzo

In battaglia sono mancati....

Carnevale del Caos

Ludwigh Medrano guardava sconsolato il suo carro della peste. Metà della crew del Cirque era morta nell'incidente, l'altra metà stava radunando gli equipaggiamenti che potevano portare a mano. La nebbia che li avvolgeva non solo non gli permetteva di vedere dove si trovavano, ma era anche stata la causa dell'"incidente", il guardiano del carro aveva chiaramente la precedenza rispetto a quella grossa quercia a lato del ponte, ma spiegarlo ad un albero non era così semplice, ed ora il carro e metà della sua crew giacevano nel letto del fiume 80 metri più in basso. Era stato fortunato che lui e i restanti circensi si fossero salvati, e per Nurgle avrebbero messo su un numero che la città dei dannati non aveva mai visto...solo che bisognava giungere in città...e nessuno a parte il guardiano morto sapeva la strada. Erano già in ritardo per le prime esibizioni. Lo sconforto sembrava attanagliargli il cuore, quando il Plague bearer iniziò a suonare la sua cornamusa ricavata dal cuore di un gigante e saltellando allegramente attraversò il ponte. La nebbia si stava diradando, ed un grande cartello capeggiava sopra al ponte

"Benvenuti a Mordheim". Il cuore gli si riempì di gioia, il Nonno stava facendo girare la loro fortuna. Con una frustata radunò burattinai, mimi e fenomeni da baraccone. Si entrava in città in parata, come solo ad un circo era concesso fare!

Alberto Mola

Tavolo 6 - Attacco a Sorpresa												
Giocatore	Banda	tipo banda	V/S	buttafuori	perdite			valore banda			Malapietra	note
					Tr	Er	Le	iniz.	fin.	Δ		
Pieretto Davide	Sons of Ulric	Middenheim	V	5	1			129	162	33	7	difensore
Colombo Davide	La Corte del Duca Rosso	NonMorti	S	2	1			93	110	17	2	attaccante

Sons of Ulric

Mercenari di Middenheim

Quella maledetta nebbia non gli permetteva di vedere oltre il suo naso. Da poco si era sollevata, da troppo loro si aggiravano a ventaglio alla ricerca di malapietra e nemici. Un cordone umano, così lo aveva chiamato Vangulf: sarebbe bastato un grido a radunare i figli Ulric chiamandoli a raccolta in direzione del suono. Quella dannata nebbia aveva rovinato tutto.

Sollevando lo sguardo poteva scorgere, in lontananza, i membri delle Spade di Carroburg avanzare cauti nella perlustrazione tenendosi sempre in contatto visivo; poi quel suono. Dal totale silenzio precedente diventava ora percepibile, tendendo le orecchie ben tese, un fruscio lento. Il silenzioso avanzare di una sensazione che, il suo animo di guerriero, percepiva come una cupa minaccia accompagnata da un fiavole olezzo di morte e putrefazione. Il grido dello stregone dell'ambra lo fece voltare in tempo per scorgere due serie occhi azzurri, spiritati, dirigersi rapidi verso di lui.

Nemmeno il tempo di gridare o avvisare; conosceva le logiche dei rami di lupi viventi, ma questi no. Questi non sembravano seguire alcuna logica se non quella del loro signore. Non erano animati dalla fiamma della vita né dalla bramosia di rivendicare il loro territorio. L'unica cosa che bramavano, mentre cercavano di affondare le loro zanne nelle carni del Capitano, era la morte definitiva che potesse spezzare quelle catene innaturali. Attese pazientemente fino a quando una di quelle bestie non affondò nuovamente a vuoto, solo a quel punto Vangulf eseguì un colpo secco dall'alto verso il basso infilando la lama nel cranio della bestia e girandolo con uno scatto veloce. Un unico colpo che schiacciò a terra definitivamente la bestia sotto il peso del braccio. Ora era lui che si rialzava scrutando l'altra bestia, spostando il suo mantello di lupo bianco affinché non lo disturbasse nei movimenti e sollevando un grido: "Knie mich vor, Biest!". Il coltello rivolto in direzione della bestia, il sudore a solcargli la fronte.

Lui era il generale, lui non poteva cedere. Colse l'avanzare lento del signore della notte nella sua direzione, accompagnato dal fido sgherro, ma un sorriso solcò le sue labbra. Nell'aria si stavano spandendo suoni di vario tipo, soprattutto passi. Passi veloci. Rapidi. Un cacciatore? No, troppo pesanti. Quelli potevano essere solo i passi di chi... "PER MIDDENHEIM!" ... di chi non sa essere discreto e non teme nulla, nemmeno di fronte alla morte vivente in persona. Un urlo che squarciava il velo di paura e timore, quello di Dieterik, mentre impavidamente si gettava contro il servo umano dell'essere non morto. Le spade di Carroburg seguirono il suo esempio e grida di morte si sollevavano dalle retrovie, era giunto il tempo di dare al Dio dei Lupi e dell'Inverno la dimostrazione di Fede che stava attendendo.

Davide Pieretto

La Corte del Duca Rosso

NonMorti

Il vampiro continua a parlarmi come se fosse davvero lui a guidare questa banda.

Quando l'ho raccolto fuori dalle mura della città era solo più la pallida ombra del Duca Rosso. Tuttavia ritengo che la sua presenza possa aiutarmi a raggiungere il mio obiettivo.

È una creatura patetica. Non si rende conto che ho già superato le sue abilità necromantiche. I lupi neri che aveva evocato erano poco più che ammassi di carne putrida. Non mi sorprende che non siano nemmeno riusciti a graffiare il Comandante della banda di mercenari che abbiamo incontrato poco fa.

Sono stato io a lanciare entrambe le bestie di cui dispinevamo sul leader avversario durante l'imboscata. Volevo avere la certezza di ucciderlo. Invece è stato l'Umano a polverizzarle.

Che dire del manipolo di reietti che il duca è riuscito a radunare? Sono caduti come mosche ai primi colpi dei soldati del Middenheim.

Uno in particolare dei nostri accolti si è comportato da codardo. In questo momento immagino che il duca lo stia torturando per dargli una lezione. Non penso che sarà in grado di partecipare al prossimo scontro, dopo il trattamento ricevuto da quello scellerato vampiro sadico.

Ora è meglio che mi dia da fare.

Se voglio prendere da Mordheim tutto ciò che questo luogo ha da offrirmi ho bisogno di un esercito.

Farò le cose a modo mio. Per fortuna tra queste macerie i cadaveri non mancano.

Potrei iniziare proprio dal Mezzuomo mercenario che abbiamo abbattuto poco fa.

I miei zombi non ne hanno danneggiato troppo il corpo.

Davide Colombo

Tavolo 7 - Attacco a Sorpresa													
Giocatore	Banda	tipo banda	V/S	buttafuori	perdite			valore banda			Malapietra	note	
					Tr	Er	Le	iniz.	fin.	Δ			
Morgan Fortini	The Plague Pack	Skaven	S	1	2			119	168	49	6	attaccante	
Masis	Man Hunters	Umoni Bestia	V	4	1			107	129	22	5	difensore	

The Plague Pack

Skaven

Il Maestro Assassino era furibondo. Inizialmente avevano incontrato solo pochi disperati, lo scontro era stato rapido e piacevolmente facile. I problemi erano sorti subito dopo, quando Girch aveva avuto quella visione. Quando si era ripreso aveva dichiarato di percepire la Mutapietra, una grossa riserva, nei dintorni della piazza più avanti. A quel punto Qaheek aveva stupidamente deciso di dividere le sue truppe: con sé aveva tenuto i due giovani esploratori, Meym e Skiam, più Mangl con il suo branco al completo e Rerts, che preferiva tenere d'occhio di persona. Allo stregone aveva affidato le truppe più sacrificabili, accompagnate dalla sua guardia del corpo, incaricando segretamente quest'ultimo di controllare l'incantatore e riferire tutto quel che avesse visto.

Eppure, guarda un po', appena l'altra parte della banda era svanita tra le rovine erano iniziati i guai. Colto mentre stava esplorando un edificio rialzato, Qaheek era stato testimone del violento scontro tra i Raiders e un gruppo di enormi guerrieri-bestia, in cui i suoi soldati erano stati calpestati poco cerimoniosamente. A malapena era riuscito a fuggire con gli altri, trascinando Mangl quasi di peso, visto che la furia della battaglia l'aveva colto. Per seminare i nemici erano dovuti tornare fin quasi alle barche, e ora erano nascosti in una rimessa per navi sventrata accanto al fiume.

'Quando torna, Girch morto-morto!' Ripeté per la centesima volta, mentre si frustava i fianchi con la coda. Gli altri abbassarono lo sguardo e si sforzarono di tenersi lontano dalla sua ira, finché d'improvviso Skiam sibilò:

'Maestro-Maestro, sono tornati!'

L'Assassino si precipitò verso la porta sfondata, pronto a estrarre le sue lame. Si trovò di fronte Girch e i suoi guerrieri, che portavano svariati grossi pezzi di roccia magica con aria soddisfatta. In qualche modo, sembrava che avessero eluso del tutto il combattimento, anche se un soldato mancava all'appello. Nulla di importante, anzi era uno degli apprendisti di Rerts, quindi la sua scomparsa tutto sommato era una buona notizia. Il cervello del capobanda giunse rapidamente a una conclusione:

'Girch, amico-amico, bel lavoro! Entra-entra.'

Morgan Fortini

Man Hunter

Uomini Bestie

"Caricaaaa!". Quelle pantegane andavano schiacciate come i topi che erano, questo pensava Attila mentre lui e la sua banda si aggiravano poco furtivamente tra le rovine di un tempio sconosciuto. La vista di quei ripugnanti esseri aveva schifato tutta la banda, tranne L'ubriaco, troppo rintontito dall'alcol per capire qualcosa in quel momento. L'urlo del proprio capobranco aveva risvegliato nei suoi sgherri un incontenibile brano di spaccare ossa e frantumare crani, e senza perdere altro tempo, se erano tutti scagliati sui più vicini ratti che potessero vedere. L'ubriaco come al solito caricava senza pensare cosa stesse facendo, mentre il Brutto cercava in tutti i modi di utilizzare il nuovo favore che il dio del caos gli aveva concesso. "Scuoiateli vivi, questi luridi topi di fogna! Non ne deve rimanere vivo neanche uno", ma finita la prima azzuffata, non si vedevano altri ratti in vista. "Brutti e pure codardi" affermava lo Zoppo, dopo aver finito di polverizzare il cranio di un ratto malcapitato, "non sai quanto darei per poterne fendere qualcun altro". "Maledizione" urlava Attila, "sarebbe stato un bell'inizio per la nostra banda, ma non dovremmo aspettare molto prima di poterci rifare su qualcun altro, o meglio ancora qualche succulento umano". "Umani? Dove dove?" sbraitava l'ubriaco, impazzito alla sola idea di poter assaggiare di nuovo quella carne così deliziosa. "Zitto, deficiente, sempre strafatto sei! Spero che un giorno tu possa affogare in quella brodaglia che bevi!" ma non era più tempo di rimproverare i suoi compagni, Attila aveva piani gloriosi per portare un po' di Caos in questo posto derelitto, e per prima cosa aveva bisogno di procurarsi della Malapietra.

Masis 'Ara' Shahbazians

Classifiche a Squadre

Accederanno al partitone Finale, quello che decreterà il vincitore della campagna, quattro bande; quelle che si classificheranno prime in 4 classifiche diverse.

1. I **Vincenti**: la banda che avrà vinto più scontri
2. I **Buttafuori**: la banda che avrà mandato fuori combattimento più modelli nemici
3. I **Redivivi**: la banda che avrà perso meno modelli in tutta la campagna
4. I **Valorosi**: la banda il cui valore sarà aumentato maggiormente rispetto all'inizio della campagna

Se una banda si classifica prima in una classifica, non verrà considerata nelle classifiche successive

I Vincenti			
Pos.	Banda	Giocatore	Vittorie
1	Sons of Ulric	Peiretto Davide	1
2	Man Hunters	Masis	1
3	Teraksen Salaisuus	Grasso Ivan	1
4	Doungen Master's Lair	Mastrandrea Davide	1
5	Sigfrid's Rabid Dogs	Nocifera Andrea	1
6	Guitti Sanguinari	De Lorenzo Davide	1
7	I Leoni di Sthalmeier	Beppi Panizza Daniele	1
8	The Plague Pack	Morgan Fortini	0
9	Clan Twilightbasher	Sipone Riccardo	0
10	Clan Chiomarossa	Garella Andrea	0
11	La Corte del Duca Rosso	Colombo Davide	0
12	Butcher Skulls	Perrone Paolo	0
13	Le Fiamme dell'inferno	Camponogara Enrico	0
14	Gaute da Suta	Banzi Maurizio	0

I Buttafuori			
Pos.	Banda	Giocatore	buttafuori
1	Sigfrid's Rabid Dogs	Nocifera Andrea	11
2	Sons of Ulric	Peiretto Davide	5
3	Teraksen Salaisuus	Grasso Ivan	5
4	Man Hunters	Masis	4
5	I Leoni di Sthalmeier	Beppi Panizza Daniele	4
6	Clan Twilightbasher	Sipone Riccardo	3
7	Butcher Skulls	Perrone Paolo	3
8	La Corte del Duca Rosso	Colombo Davide	2
9	Doungen Master's Lair	Mastrandrea Davide	1
10	The Plague Pack	Morgan Fortini	1
11	Gaute da Suta	Banzi Maurizio	1
12	Guitti Sanguinari	De Lorenzo Davide	0
13	Clan Chiomarossa	Garella Andrea	0
14	Le Fiamme dell'inferno	Camponogara Enrico	0

I Redivivi			
Pos.	Banda	Giocatore	redivivo
1	I Leoni di Sthalmeier	Beppi Panizza Daniele	0
2	Clan Twilightbasher	Sipone Riccardo	0
3	Guitti Sanguinari	De Lorenzo Davide	0
4	Clan Chiomarossa	Garella Andrea	0
5	Sigfrid's Rabid Dogs	Nocifera Andrea	1
6	Sons of Ulric	Peiretto Davide	1
7	Teraksen Salaisuus	Grasso Ivan	1
8	Man Hunters	Masis	1
9	La Corte del Duca Rosso	Colombo Davide	1
10	Doungen Master's Lair	Mastrandrea Davide	1
11	Gaute da Suta	Banzi Maurizio	1
12	The Plague Pack	Morgan Fortini	2
13	Le Fiamme dell'inferno	Camponogara Enrico	2
14	Butcher Skulls	Perrone Paolo	5

I Valorosi			
Pos.	Banda	Giocatore	valorosi
1	The Plague Pack	Morgan Fortini	49
2	Sons of Ulric	Peiretto Davide	33
3	Clan Twilightbasher	Sipone Riccardo	29
4	Man Hunters	Masis	22
5	Clan Chiomarossa	Garella Andrea	20
6	Teraksen Salaisuus	Grasso Ivan	18
7	La Corte del Duca Rosso	Colombo Davide	17
8	Doungen Master's Lair	Mastrandrea Davide	17
9	Sigfrid's Rabid Dogs	Nocifera Andrea	16
10	Butcher Skulls	Perrone Paolo	16
11	Le Fiamme dell'inferno	Camponogara Enrico	15
12	Guitti Sanguinari	De Lorenzo Davide	14
13	I Leoni di Sthalmeier	Beppi Panizza Daniele	13
14	Gaute da Suta	Banzi Maurizio	13

Classifiche Modelli

Premi per i modelli più potenti

1. Il **Massacratore**: l'eroe che ha mandato fuori combattimento più modelli
2. L'**Infornato Fortunato**: il modello che è ritornato più volte e meglio dai fuori combattimento
3. Lo **Sprezzante**: il modello che ha compiuto l'azione più eroica e sprezzante del pericolo

Le prime due classifiche riportano solo i primi 10, la terza classifica riporta parte delle azioni, ma la migliore verrà decisa da una giuria

Classifica l'Infornato Fortunato				
Pos.	Eroe	Giocatore	Banda	tipo banda
1	Ghark Mort	<i>Perrone Paolo</i>	Butcher Skulls	Orchi e Goblin
1	Ulrich Buchberger	<i>Nocifera Andrea</i>	Sigfrid's Rabid Dogs	Middenheim
1	Guglielmo	<i>Banzi Maurizio</i>	Gaute da Suta	Brettonia
4	Slugg	<i>Colombo Davide</i>	La corte del duca rosso	NonMorti
4	Sventratroll	<i>Garella Andrea</i>	Clan Chiomarossa	Nani
6	Hondrel Flintjaw	<i>Sipone Riccardo</i>	Clan Twilightbasher	Nani
6	Methal	<i>Colombo Davide</i>	La corte del duca rosso	NonMorti
6	Krasto	<i>Colombo Davide</i>	La corte del duca rosso	NonMorti
6	Tristano di Mousillon	<i>Banzi Maurizio</i>	Gaute da Suta	Brettonia
6	Tungdil Chiomarossa	<i>Garella Andrea</i>	Clan Chiomarossa	Nani

Classifica Massacratore				
Pos.	Eroe	Giocatore	Banda	tipo banda
1	Qyburn	<i>De Lorenzo Davide</i>	I Guitti Sanguinari	Carnevale del caos
2	Gottfried Reichart	<i>Nocifera Andrea</i>	Sigfrid's Rabid Dogs	Middenheim
2	Bhafurim Windbow	<i>Sipone Riccardo</i>	Clan Twilightbasher	Nani
2	Vangulf "Red Hand"	<i>Pieretto Davide</i>	Sons of Ulric	Middenheim
5	Thorgrim	<i>Grasso Ivan</i>	Teraksen Salaisuus	Barbari Kurgan
5	Thulsa-Doom	<i>Grasso Ivan</i>	Teraksen Salaisuus	Barbari Kurgan
5	Alagaer	<i>Mastrandrea Davide</i>	Doungen Master's Lair	Marienburg
5	Dieterik Von Stalfen	<i>Pieretto Davide</i>	Sons of Ulric	Middenheim
5	Vargo Hoat	<i>De Lorenzo Davide</i>	I Guitti Sanguinari	Carnevale del caos
10	Tristano di Mousillon	<i>Banzi Maurizio</i>	Gaute da Suta	Brettoniani
10	Sigfrid Reichmann	<i>Nocifera Andrea</i>	Sigfrid's Rabid Dogs	Middenheim
10	Ulrich Buchberger	<i>Nocifera Andrea</i>	Sigfrid's Rabid Dogs	Middenheim
10	Il Duca Rosso	<i>Colombo Davide</i>	La Corte del duca rosso	NonMorti
10	Helmut Stiegier	<i>Panizza Daniele</i>	I Leoni di Sthalmeier	Reikland
10	Zollo	<i>De Lorenzo Davide</i>	I Guitti Sanguinari	Carnevale del caos
10	Attila	<i>Masis</i>	Man Hunters	Uomini Bestia
10	Lo zoppo	<i>Masis</i>	Man Hunters	Uomini Bestia
10	L'ubriaco	<i>Masis</i>	Man Hunters	Uomini Bestia

Classifica Lo Sprezzante				
Modello	tipo	Banda	Evento	Azione
Sigismund Kleis	Flagellante	Le Fiamme dell'Inferno	13/02/2018 - Evento LIUT	Riceve doppia carica di Gaglioffo e Uomo d'arme e dopo due turni li butta entrambi a terra (atterrati)
Vangulf "Red Hand"	Capitano	Sons of Ulric	13/02/2018 - Evento LIUT	Resistito eroicamente a una doppia carica di lupi neri
Senzavolto	Necromante	La corte del duca rosso	13/02/2018 - Evento LIUT	Scegliere l'unica magia inutile della necromanzia
Dieter Bauman	Gaglioffo	I Leoni di Sthalmeier	13/02/2018 - Evento LIUT	sopravvive a 3 turni di CaC con un flagellante
Tristano de Mousillon	Cavaliere Errante	Gaute da Suta	13/02/2018 - Evento LIUT	Carica in maniera scriteriata un mastino nemico, gettandosi eroicamente nel mezzo della banda nemica
Tungdil Chiomarossa	Nobile	Clan Chiomarossa	13/02/2018 - Evento LIUT	Ha resistito per 3 turni contro 4 avversari intorno