

Accademia di Artiglieria di Nuln

La provincia di Nuln è rispettata in tutto l'Impero come la casa delle migliori pistole e delle migliori macchine da guerra, ad eccezione di quelle costruite dai Nani. Questo li rende un bene desiderato per qualsiasi esercito imperiale e come tali i diplomati della Scuola Imperiale d'Artiglieria sono molto apprezzati per le loro capacità e la loro formazione in materia di artiglieria, sono capaci di colpire obiettivi vulnerabili con una precisione infallibile e di provvedere alla manutenzione delle macchine da guerra.

Forse il fatto più sorprendente è che la scuola Imperiale d'Artiglieria non crea nuove armi da guerra. Tali compiti vengono eseguiti dal Collegio degli Ingegneri, il più noto è quello di Altdorf, dove luminari come Von Meinkopt e Pfielmann hanno insegnato nella Scuola di Artiglieria a Nuln. Una volta che i Collegi d'Ingegneria creano una macchina da guerra, la Scuola Imperiale d'Artiglieria comincia quindi ad iniziare i cannonieri alla formazione e all'utilizzo di queste.

Questo crea una forte domanda per i loro servizi con solo un numero limitato disponibile in qualsiasi momento. Questa domanda ha comunque portato la scuola a rifiutarsi di abbassare i propri standard e di concentrarsi sulla produzione di migliori cannonieri qualificati e ingegneri, piuttosto che un sacco di laureati male addestrati.

La maggior parte degli studenti della scuola provengono dalla Nobiltà imperiale, figli che mostrano talenti in matematica o l'interesse per le cose che fanno boom, oltre a non essere immediatamente in linea per la successione. Una volta laureati, gli studenti hanno la scelta di rimanere nella scuola per ulteriori studi (e alla fine diventare un Maestro d'Artiglieria) o tornare a casa. Per alcuni la prospettiva di ulteriori anni di studi li porta a tornare a casa dove saranno mandati a combattere come Pistolieri o come staffette per un esercito. Coloro che rimangono raggiungeranno l'apice della loro formazione e inizieranno a guadagnarsi la carica di ex allievi sul campo di battaglia, spesso fino alla morte.

Uno dei requisiti della scuola è che tutti gli studenti vengano sottoposti al lavoro sul campo per imparare a maneggiare tali armi in battaglia. Essi vengono inviati sul campo sotto la tutela di un Ufficiale Artigliere anziano e un istruttore, colui che si è laureato di recente e sa che cosa ci si aspetta con il lavoro sul campo.

Per una tale escursione, il gruppo lascia la scuola di Nuln per un breve periodo di tempo. L'istruttore valuta l'attitudine degli studenti, facendo valutazioni che di fatto influiranno sulla probabilità di laurearsi.

Regole speciali

Cura impeccabile

Una delle prime cose che agli studenti viene insegnato è quella di prendersi cura del loro equipaggiamento e il modo giusto per eseguire tale manutenzione. Una volta che hanno imparato questa funzione, imparano a riparare le stesse armi se dovessero essere danneggiate e per questo motivo possono acquistare armi a polvere nera a buon mercato e rapidamente farle tornare ad un buono stato di funzionamento. Di conseguenza possono acquistare queste armi a un prezzo abbastanza ridotto! Possono sempre utilizzare il costo ridotto per le armi a polvere nera nella loro lista degli equipaggiamenti di partenza, e guadagnano un +2 addizionale sui tiri per trovare qualsiasi arma da fuoco da persona a cui non dispiace vendere loro armi rotte!

Uso corretto

Gli studenti conoscono il modo corretto di utilizzare le loro armi, trascorrendo molte ore di scuola al poligono di tiro. Questo è considerato un buon uso del tempo tra le lezioni ed è consigliato da tutti gli istruttori della scuola, dopotutto, se gli studenti si facessero costantemente saltare in aria con le loro armi, non ci sarebbero molti laureati. Quando si utilizzano le regole opzionali per le armi da fuoco, se si ottiene un malfunzionamento, puoi tirare un secondo dado. Con un 3+ il malfunzionamento viene ignorato (il colpo manca ancora, ma l'arma non esplode).

Orgogliosi!

Chiunque studi presso la Scuola di Artiglieria è molto orgoglioso di questo, perché è un grande onore essere accettato. Dopo che iniziano a utilizzare armi a polvere nera, gli studenti imparano a riconoscere la superiorità di queste armi e si rifiutano di piegarsi all'uso di altre armi a distanza. I membri di questa banda Non potranno **MAI** utilizzare altre armi da tiro che non siano armi da fuoco (questo divieto Non si applica a gli avventurieri o alle dramatis personae, in quanto sono assunti come aiuto e non hanno ricevuto la formazione adeguata a Nuln).



Sceita di guerrieri

Una banda della Scuola di Artiglieria di Nuln deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 Corone d'oro. La banda non può comprendere più di 15 modelli.

Ufficiale Artigliere anziano: la banda deve avere un Ufficiale Artigliere anziano.

Istruttore: la banda può includere un Istruttore.

Studente anziano: la banda può includere uno Studente anziano.

Matricole: la banda può includere fino a due Matricole.

Figli delle pistole: la banda può includere un qualsiasi



numero di Figli delle pistole.

Tiratori scelti: la banda può includere fino a sette Tiratori scelti.

Pistolieri: la banda può includere fino a cinque Pistolieri.

Esperienza iniziale

L'Ufficiale Artigliere anziano inizia con 20 punti esperienza.

L'Istruttore inizia con 12 punti esperienza.

Lo Studente anziano inizia con 8 punti esperienza.

Le Matricole iniziano con 0 punti esperienza.

La Truppa inizia con 0 punti esperienza.

Tabella Abilita' Accademia di Artiglieria

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed
Senior Gunnery Officer	✓	✓	✓	✓	✓
Instructor		✓	✓		✓
Senior Student	✓	✓		✓	✓
Underclassmen	✓	✓			✓

Lista Equipaggiamenti Accademia di Artiglieria

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata alla Scuola di Artiglieria di Nuln:

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	.3 co
Ascia	.5 co
Spada	10 co
Mazzafrusto	15 co
Arma a due mani	15 co
Lancia	10 co
Alabarda	10 co

Armi da tiro

Pistola	.10 co (20 per la coppia)
Pistola da duello	.20 co (35 per la coppia)
Pistola a Doppia Canna	.20 co (35 per la coppia)
Pistola da D. a D.C.	.35 co (65 per la coppia)
Archibugio	.25 co
Archibugio a Doppia Canna	.45 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Armatura pesante	.50 co
Scudo	5 co
Brocchiere	5 co
Elmo	10 co

Miscellanea

Polvere da sparo extra	.25 co
------------------------	--------

LISTA EQUIPAGGIAMENTI TIRATORI SCELTI

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Mazza	3 co
Martello	.3 co
Ascia	.5 co
Spada	10 co

Armi da tiro

Pistola	.10 co (20 per la coppia)
Pistola a Doppia Canna	20 co (35 per la coppia)
Pistola a ripetizione	.25 co
Trombone	.20 co
Archibugio	.25 co
Archibugio a Doppia Canna	.45 co
Archibugio a ripetizione	.50 co
Moschetto "Hochland"	100 co
Mortaio a mano	.70 co
Piccione bomba	.25 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

Miscellanea

Polvere da sparo extra	.25 co
------------------------	--------





Armi Speciali Accademia di Artiglieria



Pistola a Doppia Canna

25 + D6 co (46 + 2D6 co per la coppia)

Disponibilità: Raro 9 (10 per una coppia)

Originariamente creata da un fabbro che pensava al futuro, per un cacciatore di vampiri dell'Ostland, gli ingegneri del Collegio di Nuln hanno imparato a costruirla molto rapidamente. Il design è abbastanza semplice, si tratta semplicemente di una pistola con una coppia di canne e due grilletti, che è in grado di sparare con una o entrambe le canne alla volta, dandole la capacità di fare un buco anche nella più dura armatura.

Raggio	Forza	Regole Speciali
6"	4	Ricarica, Modificatore al Ta, Corpo a corpo, Doppia canna

Ricarica: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Modificatore al TA: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Corpo a corpo: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Doppia canna: Un'arma a doppia canna non è solo un pregiato pezzo d'ingegneria, ma è soprattutto un meraviglioso pezzo per il combattimento. Quando si spara con una tale arma, il portatore deve dichiarare se sta sparando con una o entrambe le canne. Se si spara con una sola canna, trattate il colpo come se fosse una un'arma normale. Tuttavia, quando si usano entrambe le canne, il metodo cambia leggermente:

per colpire - tira un dado singolo, come si farebbe normalmente. Questo consente un ristretto campo di fuoco che scaturisce dall'arma.

per ferita - tira per ogni ferita singolarmente. Tratta ogni colpo che infligge Colpi Critici separatamente.

ricarica - dopo avere sparato con due canne, poni due segnalini accanto al modello. Alla fine del tuo turno successivo puoi rimuovere un segnalino per rappresentare che una canna è stata ricaricata.

sparare con una coppia di pistole a doppia canna - se si spara con entrambe le pistole e le canne nello stesso tempo, poni quattro segnalini accanto al modello, di due diversi colori. Puoi rimuovere un segnalino di ogni colore ogni turno.

Pistola da Duello a Doppia canna

45 + 2D6 co (80 + 4D6 co per la coppia)

Disponibilità: Rare 11 (12 per una coppia)

Un'evoluzione naturale della pistola a doppia canna, ma si è dimostrata meno popolare del previsto. Si pensava che i nobili avrebbero investito in loro come un pezzo forte per mettere fine a inutili duelli, chi vorrebbe duellare con un rivale che poteva sparare, e poi sparare di nuovo. Forse il progettista avrebbe dovuto spendere qualche ora in più nel pensare a questo.

Raggio	Forza	Regole Speciali
9"	4	Precisa, Ricarica, Modificatore al Ta, Corpo a corpo, Doppia canna

Precisa: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Ricarica: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Modificatore al TA: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Corpo a corpo: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Doppia canna: Come sopra.

Archibugio a doppia canna

60 + 2D6 co

Disponibilità: Raro 10

Nato da una commissione di un nobile di Nuln che lo richiese come modello da dimostrazione, gli armaioli lavorarono a lungo e duramente per crearlo finché un modello non venne forgiato. A quel punto il nobile aveva dimenticato la commissione. Questo infine fu donato alla Scuola di Artiglieria.

Raggio	Forza	Regole Speciali
24"	4	Ricarica, Modificatore al Ta, Muove o tira, Doppia canna

Ricarica: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Modificatore al TA: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Muovi o tira: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Doppia canna: Come sopra.

Archibugio a ripetizione

60 + 2D6 co

Disponibilità: Raro 11

Il passo successivo nell'evoluzione delle armi multi-canna, fu l'archibugio a ripetizione che monta un certo numero di proiettili dentro a un cilindro rotante. Molto incline a mancate accensioni o altri malfunzionamenti, gli archibugi a ripetizione sono ancora altamente ricercati, in quanto sono in grado di lanciare sul nemico una vera e propria tempesta di piombo se non si rompono.

Raggio	Forza	Regole Speciali
24"	4	Modificatore al Ta, Muove o tira, Fuoco Triplice, Ricarica Lenta, Sperimentale

Modificatore al TA: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Muovi o tira: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Fuoco triplice: un arma a ripetizione può sparare fino a tre colpi, se più di un colpo viene sparato nello stesso turno applica un modificatore di -1 al tiro per colpire di ogni colpo. Risolvi ogni colpo singolarmente, è possibile scegliere di colpire altri modelli oltre al primo bersaglio, ma devono essere entro 3" dal primo obiettivo. Si applicano tutti i modificatori al tiro.

Ricarica lenta: per ricaricare un arma a ripetizione si perde molto tempo e un po' anche per la messa a fuoco. Il guerriero non deve fare nulla (nessun movimento, nessuna sparatoria, nessun combattimento, ecc) per un turno completo per ricaricare l'arma.

Sperimentale: un arma a ripetizione segue sempre le regole opzionali delle armi polvere nera del regolamento di Mordheim, anche se non sono normalmente utilizzati nella tua campagna. Su qualsiasi altro risultato di "BOOM!", l'arma si è inceppata o ha esaurito i colpi e deve essere ricaricata.

Pistola a ripetizione

30 + 2D6 co

Disponibilità: Raro 9

Non molto tempo dopo l'invenzione dell'archibugio a ripetizione lo stesso principio fu applicato alle pistole. Sempre incline a malfunzionamenti inceppamenti o altro, hanno trovato un posto nelle armerie.

Raggio	Forza	Regole Speciali
6"	4	Modificatore al Ta, Fuoco Triplice, Ricarica rapida, Delicata, Sperimentale

Modificatore al TA: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Muovi o tira: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Fuoco triplice: un arma a ripetizione può sparare fino a tre colpi, se più di un colpo viene sparato nello stesso turno applica un modificatore di -1 al tiro per colpire di ogni colpo. Risolvi ogni colpo singolarmente, è possibile scegliere di colpire altri modelli oltre al primo bersaglio, ma devono essere entro 3" dal primo obiettivo. Si applicano tutti i modifcatori al tiro.

Ricarica rapida: il disegno di base della pistola e il numero di canne consente una rapida ricarica, la pistola sarà sempre in grado di sparare almeno un colpo. Dopo aver sparato più di un colpo in un singolo turno il modello deve passare una fase di tiro completa senza tirare e senza essere in combattimento, prima di poter nuovamente sparare colpi multipli (vedi **Fuoco triplice** sopra).

Delicata: la pistola a ripetizione può essere utilizzata come una pistola normale nel primo round di combattimento. Dopo di che non conta come un'arma addizionale in quanto è troppo delicata per usarla in modo così grezzo. Il suo proprietario se ne disfarà volentieri in una lotta e così dovrà combattere senza poterla usare come arma addizionale.

Sperimentale: come per Archibugio a Ripetizione.

Mortaio a mano

80 + 2D6 co

Disponibilità: Raro 12

La potenza esplosiva di un mortaio, abbastanza piccolo da essere portato da un solo uomo, il Mortaio a mano consente ad un guerriero di lanciare un colpo esplosivo nel mezzo dei nemici e seminare disordine.

Raggio	Forza	Regole Speciali
24"	4	Ricarica, Modificatore al Ta, Muovi o tira, Dispersione, Raggio Esplosivo, Sperimentale

Ricarica: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Modificatore al TA: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Muovi o tira: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Dispersione: Se il guerriero manca il suo tiro per colpire, il colpo atterrerà a 2D6" dal bersaglio in una direzione casuale (determinato utilizzando il dado deviazione).

Raggio Esplosivo: Dopo aver determinato il punto d'impatto del colpo, l'esplosione creata dalla bomba coprirà una piccola area. L'obiettivo e tutti i modelli entro 2" da lui subiscono un colpo a Fo4 causato dall'esplosione.

Sperimentale: come per Archibugio a Ripetizione.

Bomba piccione

30 + 2D6 co

Disponibilità: Raro 8

Quando la stragrande maggioranza di armi a polvere da sparo sono stata realizzata nell'Impero, è diventata solo una questione di tempo prima che alcuni ingegneri intraprendenti combinassero esplosivi e piccoli animali. Dopo gli insuccessi iniziali con i tentativi di utilizzare topi, pipistrelli, e cani, i migliori risultati sono stati realizzati con i piccioni. Il dispositivo infatti prevede lo sganciamento di una piccola bomba legata all'animale. Anche se non assolutamente precisi, i piccioni sono in grado di volare rapidamente su bersagli distanti, e sono molto difficili da evitare e raggiungono il loro bersaglio una volta che sono stati lanciati. Una volta che il piccione arriva sopra il suo bersaglio, il dispositivo sgancerà la bomba a devastare una piccola area al di sotto, mentre il piccione torna a casa...

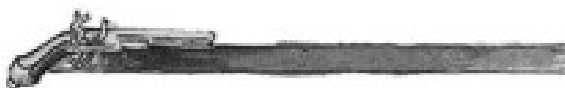
Raggio	Forza	Regole Speciali
illimitato	4	Muovi o Tira, Raggio esplosivo, Calibratura

Muovi o tira: Come descritto nel libro delle regole di Mordheim.

Raggio Esplosivo: Dopo aver determinato il punto d'impatto del colpo, l'esplosione creata dalla bomba coprirà una piccola area. L'obiettivo e tutti i modelli entro 2" da lui subiscono un colpo a Fo4 causato dall'esplosione.

Calibratura: Per prima cosa, all'inizio della partita bisogna determinare (in modo casuale) quale bordo del tavolo corrisponde alla direzione che i piccioni prenderanno per tornare a casa, per farlo basta tirare 1d6: 1-2 bordo sinistro, 3-4 bordo destro, 5-6 il bordo del tavolo che si ha di fronte. I piccioni voleranno sempre e comunque verso il bordo del tavolo corrispondete alla loro casa, di conseguenza sarà necessario riuscire a mettersi nella giusta posizione per potere usare queste armi particolari con efficacia. Quando si lancia una bomba piccione, non utilizzare l'Ab del guerriero. Invece, tira 1d6: con un 5-6, la bomba colpisce il bersaglio, con 2-4, il dispositivo di rilascio non funziona correttamente e il piccione esplose in aria prima di raggiungere il bersaglio; con una risultato di 1, qualcosa è andato disastrosamente male e il piccione esplose nelle mani dell'Eroe ... lui e tutti i modelli nel raggio di 2" subiscono un colpo a Fo4.

Scorta di piccioni: Ogni Eroe che compra le bombe piccione, ne ha abbastanza per l'intero scontro, ma devono essere comunque ricomprati prima di ogni battaglia.



Eroi



1 **Ufficiale Artigliere anziano**

60 Corone d'oro

Un veterano di numerose escursioni, estremamente qualificato e un nemico mortale, questi funzionari hanno vissuto molte avventure, a volte un po' troppe per alcuni, e si sono parzialmente ritirati dalla prima linea per insegnare.

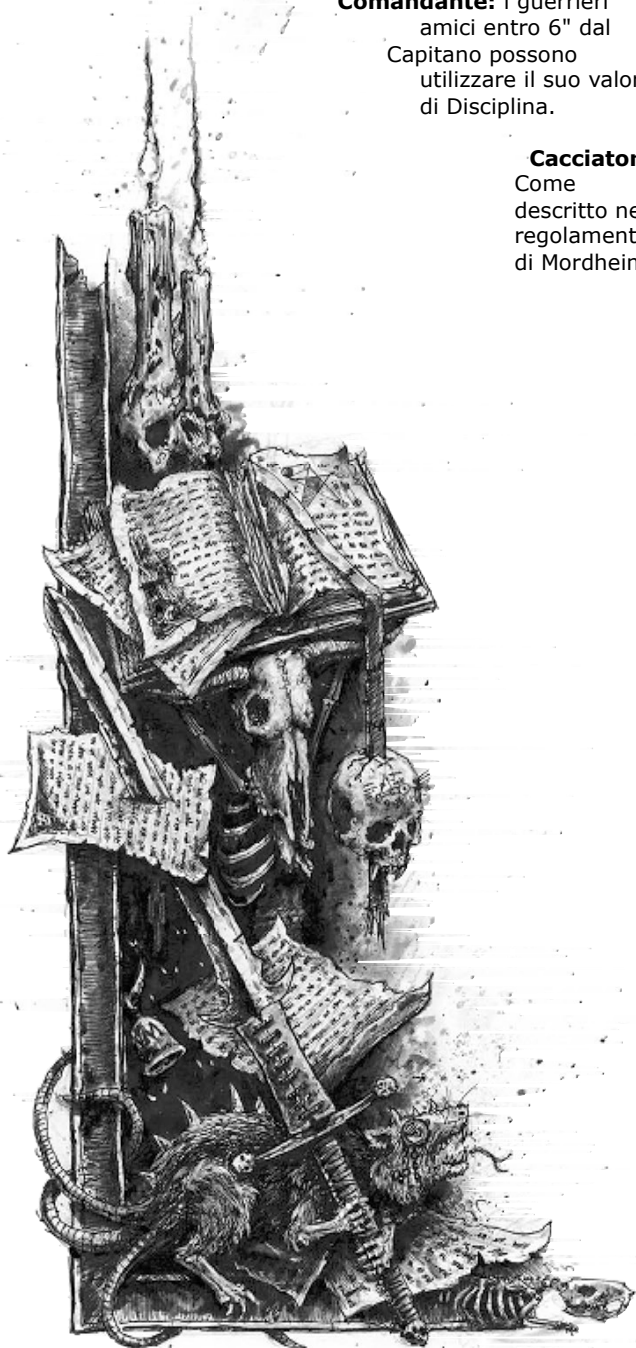
Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armi/armature: può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento della Scuola di Artiglieria.

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6" dal Capitano possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Cacciatore: Come descritto nel regolamento di Mordheim.



0'1 **Istruttore**

45 Corone d'oro

I cannonieri di Nuln sono i più rispettati nel Vecchio Mondo. Essi hanno il compito di occuparsi della manutenzione delle possenti macchine da guerra dell'Impero, come i grandi cannoni. Essi sono ben istruiti e ampiamente addestrati, ma non ancora troppo agguerriti, per cui queste escursioni fanno in modo di dare loro esperienza sul campo, anche nelle più piccole cose.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Armi/armature: può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Tiratori scelti.

REGOLE SPECIALI

Esperto armaiolo: Gli Istruttori conoscono ogni trucco quando si tratta di lavorare con le armi da fuoco. Mentre vi è un istruttore nella banda tutte le Pistole ricevono un +3" al raggio e tutte le altre armi a polvere nera ricevono un +6" al raggio.

0'1 **Studente anziano**

45 Corone d'oro

Gli studenti delle classi superiori della scuola conoscono bene le forme di combattimento e le meccaniche utilizzate dall'Impero in battaglia. Gli anni di utilizzo di pistole e lo sparare con i cannoni hanno dato loro molta esperienza con queste armi e questa non è la loro prima escursione nella natura selvaggia dell'Impero. E' probabile che non sia neanche l'ultima prima laurearsi.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armi/armature: può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento della Scuola di Artiglieria.

0'2 **Matricole**

20 Corone d'oro

Si tratta della prima escursione per queste matricole, che hanno avuto mesi forse solo di formazione teorica. La maggior parte vedono questa escursione come una possibilità di sfuggire alle sale soffocanti del mondo accademico e di andare a caccia di avventure. I più lampanti si renderanno conto che questa è una vera prova della loro dedizione e della loro conoscenza.

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

Armi/armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento della Scuola di Artiglieria.



Truppe (organizzate in gruppi da 5 modelli)



Figli della pistola

25 Corone d'oro

Orfani lasciati sulla soglia della scuola, ben cresciuti e addestrati a prendersi cura dei costrutti come apprendisti e assistenti. Molti vanno a formare gli equipaggi per i cannoni presi in battaglia e alcuni riescono a salire di rango fino a comandare gli equipaggi di questo genere. Per la maggior parte dei casi rimangono un elemento di sfondo al funzionamento del successo di qualsiasi cannone o arma a polvere nera e sono diventati una parte essenziale della scuola. Nelle escursioni, i Figli della pistola portano una necessaria serie di armi di scorta, oltre a fornire la tanto necessaria potenza di fuoco supplementare in una lotta.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento della Scuola di Artiglieria.

07 Tiratori scelti

30 Corone d'oro

Si dice che alcuni dei migliori tiratori dell'Impero si siano diplomati presso la Scuola di Artiglieria di Nuln, anche se i bifolchi dell'Hochland in molti casi non sono d'accordo. Certo, rispetto alle loro controparti rurali, i tiratori scelti fanno sfoggio della loro competenza su una gamma più ampia di armi a polvere nera, e anche con il fucile di precisione.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Tiratori scelti.

REGOLE SPECIALI

Ricarica rapida: I tiratori addestrati alla Scuola di Artiglieria sono costretti a praticare molti giorni di addestramento, compresi quelli che insegnano loro a caricare le loro armi in velocità in condizioni di alta pressione. I tiratori scelti hanno l'abilità *Cacciatore* descritta nel regolamento di Mordheim. Un tiratore scelto che diventa un eroe non guadagna nessun ulteriore effetto nel prendere l'abilità cacciatore.

05 Pistoleri

35 Corone d'oro

Parte dell'addestramento di qualsiasi studente comprende le pistole e la loro manutenzione e molti diventano molto abili nel fuoco a ripetizione. Purtroppo non dedicano molto tempo per imparare dagli altri le restanti parti degli insegnamenti e spesso ottengono la laurea attraverso il denaro o la fortuna. Tornando a casa per mostrare le loro capacità, finiscono spesso alla deriva nell'esercito come Pistolieri o Battistrada.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armi/armature: possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento della Scuola di Artiglieria.

REGOLE SPECIALI

Tiro formidabile: esperti con le pistole a distanza ravvicinata; hanno una straordinaria capacità di trasformare quello che dovrebbe essere un colpo mancato in un successo. Quando si utilizzano pistole in corpo a corpo, possono ripetere tutti i tiri per colpire falliti con le pistole nel primo turno di combattimento.

Reinhardt sorrise minacciosamente come ebbe ricaricato la sua pistola a due canne davanti alla gente del villaggio rannicchiata. I due mutanti che aveva steso davanti a loro giacevano accasciati a pochi metri di distanza e gli scoppi esplosivi avevano messo la paura di Sigmar in loro. Lo guardarono con occhi superstiziosi e ignoranti, un uomo di fiducia, stile e formazione.

Si voltò verso di loro e, alzando la pistola sopra la sua testa, disse. "Va bene, contadini! Vedete questo? Questo è il mio boomstick". Sparò due colpi in aria, spaventandoli. "E' alto qualità del Nuln, realizzato dai Signori Steinhock e Ulstadt. Costa tante corone più di quante potrete mai vederne in cinque vite, è dotato di un caricatore di quercia, finiture in argento e un grilletto. Ora che ho ucciso il vostro piccolo problema, mi aspetto il miglior cibo e alloggio che possiate darmi - gratis".

Una donna nella folla gridò e l'intera folla cominciò a correre lontano da Reinhardt, lasciandolo perplesso finché non udì i lenti e affannosi grugniti provenienti da dietro di lui. Uno dei mutanti era di nuovo in piedi, il colpo evidentemente lo aveva preso solo di striscio. Piantò i piedi a terra e scuotè la testa.

Il sorriso di Reinhardt si allargò e lui alzò la pistola, il mutante perfettamente nel mirino, non si era ancora in mosso. Premette il grilletto e il martello cadde su due canne vuote con un forte clic. Il mutante sembrò accorgersi di lui a quel suono e saltò alla gola di Reinhardt.