

## VALTEN, ELETTO DI SIGMAR

*Valten può essere schierato in qualsiasi armata dell'Impero e conta come due scelte Grande Eroe.*

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Valten	4	7	5	4	4	3	5	4	9
Althandin	9	4	0	4	3	3	5	2	7

**Punti:** 560 (510 per Valten, 50 per Althandin)

**Equipaggiamento:** Valten brandisce Ghal Maraz, il Martello di Sigmar, e indossa l'Armatura dell'Heldenhammer.

**Cavalcatura:** Valten cavalca il destriero elfico Althandin.

### REGOLE SPECIALI

**Contro Ogni Avversità:** il coraggio di Valten non conosce limiti e persino le avversità peggiori non lo turbano. In un combattimento che coinvolge Valten, le unità nemiche non possono mai ottenere i bonus alla risoluzione del combattimento per gli attacchi sul fianco o sul retro né per la superiorità numerica. In aggiunta, Valten e qualsiasi unità alla quale si sia aggregato sono Immuni alla Psicologia. L'unica eccezione è che essi vengono considerati essere sempre *determinati*.

**Presenza Imponente:** Valten non è un ufficiale esperto. In battaglia non si prodiga in discorsi rincuoranti, né offre ricompense a chi combatte attorno a lui, non urla nemmeno ordini né profferisce minacce. Chi è vicino a lui viene ispirato dalla sua presenza e combatte sempre più duramente mentre lo vede abbattere nemico dopo nemico. Le Ferite inflitte da Valten in corpo a corpo contano ai fini della risoluzione del Combattimento dell'Impero per ogni scontro che si svolge entro 12" da lui, non solo per quello a cui lui prende parte.

Quando brandisce Ghal Maraz, il numero di ferite passate agli altri combattimenti entro 12" è il numero di ferite inflitte prima di essere moltiplicate. Il numero totale di ferite causate conta comunque per il combattimento a cui Valten sta prendendo parte. Per esempio se Valten sta combattendo un'unità di Minotauri ed infligge 3 Ferite che causano rispettivamente 2, 3 e 3 Ferite, per quel combattimento egli somma 8 alla risoluzione totale del combattimento. Per gli altri combattimenti entro 12" alla risoluzione totale del combattimento aggiunge solo 3.

Valten non può essere il Generale dell'armata a meno che non abbia il valore di Disciplina più alto dell'esercito. Se nell'armata sono presenti personaggi con il suo stesso valore di Disciplina, uno di essi sarà sempre il Generale al posto di Valten. Anche se Valten è il Generale, le unità entro 12" da lui non possono usare la sua Disciplina come farebbero normalmente, poiché tale regola viene sostituita dalla regola Presenza Imponente.

**Risolutezza Ferrea:** Valten ha i muscoli d'acciaio, una volontà ferrea ed è in grado di stringere i denti e continuare a combattere anche se ha subito delle ferite che ucciderebbero un uomo meno forte. Per rappresentare ciò, ha un tiro Salvezza di 5+.

In aggiunta, se Valten viene ucciso, effettua per lui un test di Disciplina alla fine della fase. Se supera il test, la sua incredibile forza di volontà gli consente di ignorare la ferita e continuare a combattere. Rimane in vita con 1 Ferita e le ferite che l'hanno ucciso vengono ignorate.

Nota che gli effetti della risoluzione del combattimento, del panico e così via, sono risolti dopo avere determinato se Valten si riprenda. Questa regola non si applica se



Mentre affronta le orde di Archaon, Valten fa il segno della cometa a due code per allontanare la magia malvagia.

Valten sta fuggendo e se viene travolto da chi carica o insegue, né per i colpi con la regola Colpo Mortale.

**Armatura dell'Heldenhammer:** quest'antica armatura di gromril, forgiata più di duemila e cinquecento anni fa per il Re Guerriero Sigmar, non fu mai reclamata dal fondatore dell'Impero. Le molte rune che reca incise garantiscono protezione contro attacchi e magia malvagia.

L'Armatura dell'Heldenhammer garantisce un tiro Armatura di 2+ e Resistenza alla Magia (2). Nessun modello a contatto di basetta può lanciare incantesimi (inclusi i modelli amici) né usare Artefatti.

**Althandin:** in battaglia, Althandin è considerato un mostro e il suo profilo è fornito qui sopra. Althandin porta una barda di ithilmar che gli conferisce un tiro Armatura di 5+ senza alcuna riduzione al Movimento.

### GHAL MARAZ

Ghal Maraz, 'Spaccacrani' nella lingua dei Nani, è il leggendario martello brandito da Sigmar in persona al momento della creazione dell'Impero più di due millenni e mezzo fa. Donato a Sigmar da Re Kurgan per avere salvato il sovrano Nano e il suo seguito da una banda di Orchi, Ghal Maraz è talmente potente che nemmeno i più abili Forgiarune dei giorni nostri potrebbero ricrearlo.

Il Martello di Sigmar garantisce +2 Attacchi a chi lo brandisce. I colpi messi a segno feriscono automaticamente e non sono consentiti tiri Armatura. Ogni ferita non salvata diventa D3 ferite.

**Note:** durante gli eventi noti come la Tempesta del Caos, Ghal Maraz è brandito dall'Eletto di Sigmar, Valten. Se Valten si trova nella medesima armata di Karl Franz, l'Imperatore deve essere armato con la propria Zanna Runica.