

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY

Compendio Arcano

Seconda edizione, versione 2.0 - errata 1.2

6 aprile 2019



Come usare questo documento 2



Sentieri di magia 2



Alchimia 5



Cosmologia 6

Divinazione 7

Druidismo 8

Evocazione 9



Occultismo 10



Piromanzia 11

Sciamanesimo 12

Taumaturgia 14

Stregoneria 13



Oggetti speciali 15



Incanti d'arma 16

Incanti d'armatura 17

Incanti di stendardo 18

Artefatti 19



Sommario della Fase magica 20



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale comunitario.

Puoi trovare le regole e fornire suggerimenti sul sito: the-ninth-age.com

Le modifiche sono elencate all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html

Come usare questo documento

Questo documento descrive i diversi Sentieri di magia e Oggetti speciali disponibili per La Nona Era: Battaglie Fantasy, pertanto deve essere impiegato insieme con il Regolamento principale. Per comodità, riportiamo le principali regole relative a incantesimi e Oggetti speciali del Regolamento nelle corrispondenti sezioni sottostanti, nonché le informazioni necessarie alla lettura dei Sentieri.

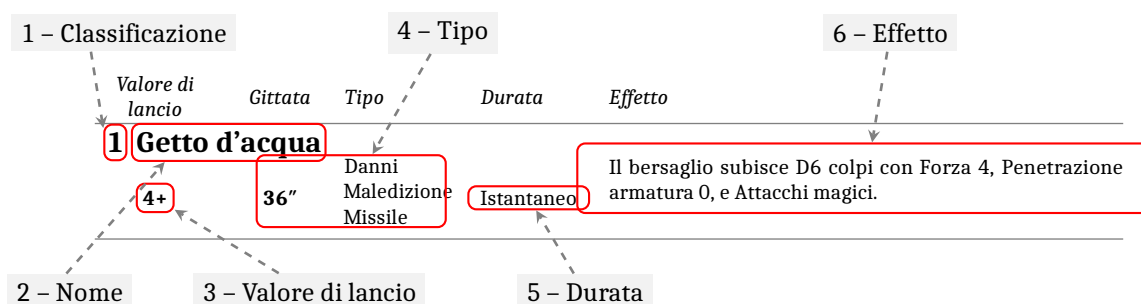
Sentieri di magia

Gli incantesimi vengono lanciati durante la Fase magica. La maggior parte degli incantesimi appartiene a uno specifico Sentiero di magia.

Proprietà degli incantesimi

Tutti gli incantesimi sono definiti dalle seguenti 6 proprietà (vedi la figura sottostante):

- 1 - Classificazione** Gli incantesimi sono classificati tramite lettere e numeri nelle seguenti categorie: Incantesimi appresi, Incantesimi attributo, e Incantesimi ereditari.
- 2 - Nome** Usa il nome dell'incantesimo per dichiarare quale incantesimo intendi lanciare.
- 3 - Valore di lancio** Il Valore di lancio è il valore minimo che devi ottenere per avere successo in un Tentativo di lancio. Gli incantesimi possono avere diversi Valori di lancio disponibili (vedi "Incantesimi potenziati").
- 4 - Tipo** Il tipo dell'incantesimo descrive come devono essere scelti i bersagli dell'incantesimo.
- 5 - Durata** La durata di un incantesimo determina per quanto tempo si applicano gli effetti dell'incantesimo.
- 6 - Effetto** L'effetto di un incantesimo definisce che cosa succede al bersaglio dell'incantesimo quando quest'ultimo viene lanciato con successo. Gli effetti degli incantesimi non vengono mai influenzati da Oggetti speciali, Regole del modello, altri effetti di incantesimi, o abilità simili che influenzano la Fonte, salvo indicazione contraria.



Le Proprietà degli incantesimi esposte in questo documento.

Incantesimi potenziati

Alcuni incantesimi possiedono due Valori di lancio, il Valore di lancio più alto viene definito versione Potenziata dell'incantesimo. Le versioni Potenziate possono presentare modifiche al tipo (gittata e restrizione dei bersagli scelti) e/o alla durata (per es. conferendo all'incantesimo una gittata maggiore) e/o alterarne gli effetti. Dichiarare se stai tentando di lanciare una versione Potenziata prima di tirare qualsiasi dado. In assenza di una dichiarazione, si presume che per il bersaglio scelto venga usata la versione base (ovvero quella con il Valore di lancio più basso).

Le differenze tra le versioni degli incantesimi sono contrassegnate dall'uso dei seguenti colori: (versione base), {versione Potenziata}, e, in alcuni rari casi, «versione Amplificata».

Classificazione degli incantesimi

Tutti gli incantesimi sono parte di una o più delle seguenti categorie:

Incantesimi appresi

Tutti gli incantesimi contrassegnati con un numero sono Incantesimi appresi, ovvero gli incantesimi principali di un Sentiero. Solitamente numerati da 1 a 6, ciò è rilevante ai fini delle regole di Selezione degli incantesimi (vedi sotto).

Ogni giocatore può tentare di lanciare ciascun Incantesimo appreso solo una volta per Fase magica, anche se è conosciuto da Maghi differenti (a meno che l'incantesimo sia Replicabile, vedi sotto).

Incantesimi ereditari

La maggioranza dei Libri degli eserciti contiene un Incantesimo ereditario, contrassegnato con una “E” invece di un numero. Gli Incantesimi ereditari seguono tutte le regole per gli Incantesimi appresi.

Incantesimi attributo

Gli Incantesimi attributo sono contrassegnati con una “A”. Tutti i Maghi che conoscono almeno un incantesimo di un Sentiero di magia, conoscono anche l'Incantesimo attributo di tale Sentiero, se presente.

Gli Incantesimi attributo sono incantesimi speciali che non possono essere lanciati in modo indipendente. Invece, la Fonte può lanciare l'Incantesimo attributo automaticamente ogni volta che lancia un Incantesimo non attributo dello stesso Sentiero. Ciò significa che durante una Fase magica un Incantesimo attributo può essere lanciato più volte dalla medesima Fonte, come anche da Fonti differenti. Gli Incantesimi attributo non possono essere dispersi.

Incantesimi replicabili

Alcuni Incantesimi appresi sono Incantesimi replicabili e sono contrassegnati con “rep”. Un giocatore può tentare di lanciare gli Incantesimi replicabili più volte nella medesima Fase magica, tuttavia ciascun Mago può effettuare un singolo tentativo.

Incantesimi infusi

Alcuni incantesimi sono classificati come Incantesimi infusi, i quali seguono regole diverse dalle precedenti (vedi il Regolamento principale).

Selezione degli incantesimi

- I **Maghi apprendisti** conoscono **1 incantesimo** selezionato tra **1** ed **E**.
- I **Maghi adepti** conoscono **2 incantesimi** differenti selezionati tra **1, 2, 3, 4**, ed **E**.
- I **Maghi maestri** conoscono **4 incantesimi** differenti selezionati tra **1, 2, 3, 4, 5, 6**, ed **E**.

Tipi di incantesimi

Il tipo di incantesimo descrive quali bersagli possono essere scelti per l'incantesimo. Salvo indicazione contraria, un incantesimo può soltanto avere un solo bersaglio e il bersaglio deve essere una singola unità. Se un incantesimo possiede più di un tipo, applica tutte le restrizioni di ciascun tipo.

Per esempio, se un incantesimo possiede i tipi Diretto, Maledizione, e Gittata 12”, il bersaglio deve trovarsi nell'Arco del fronte della Fonte, essere un'unità nemica, e trovarsi entro 12” dalla Fonte.

- Aura** Questo incantesimo possiede un'area di efficacia. Gli effetti vengono applicati a tutti i bersagli possibili, in accordo con i restanti tipi dell'incantesimo, entro X" dalla Fonte. Per esempio, un incantesimo con Benedizione, Aura, e Gittata 12" bersaglia tutte le unità amiche entro 12" dalla Fonte.
- Benedizione** L'incantesimo può bersagliare solo unità amiche (o modelli amici dentro unità, nel caso sia Focalizzato).
- Danni** L'incantesimo può bersagliare solo unità e/o modelli che al momento non sono Ingaggiati in combattimento.
- Diretto** L'incantesimo può bersagliare solo unità e/o modelli che sono nell'Arco del fronte della Fonte.
- Focalizzato** L'incantesimo può bersagliare solo modelli singoli (incluso un Personaggio dentro un'unità). Se il bersaglio è un Modello multiparte (come un carro con aurighi e bestie che trainano, o un cavaliere e la sua cavalcatura), solo una parte di modello può essere bersagliata.
- Fonte** L'incantesimo bersaglia solo il modello che lancia l'incantesimo (a meno che sia Focalizzato, vengono influenzate tutte le parti che compongono il modello).
- Gittata X"** L'incantesimo possiede una gittata massima. Possono essere scelti solo bersagli entro X". Questa gittata di lancio è sempre indicata nella colonna corrispondente del profilo dell'incantesimo. Nota che qualsiasi effetto che alteri la gittata dell'incantesimo non influenza le altre specifiche sulla distanza che possono essere parte dell'effetto dell'incantesimo.
- Maledizione** L'incantesimo può bersagliare solo unità nemiche (o modelli nemici dentro unità, nel caso sia Focalizzato).
- Missile** L'incantesimo può bersagliare solo unità e/o modelli entro la Linea di vista della Fonte. Non può essere lanciato se la Fonte (o la sua unità) è Ingaggiata in combattimento.
- Suolo** L'incantesimo non bersaglia unità o modelli. Il bersaglio invece è un punto sul Campo di battaglia.
- Unità della fonte** L'incantesimo bersaglia solo l'unità della Fonte.
- Universale** L'incantesimo può bersagliare unità sia amiche sia nemiche (o modelli dentro unità, nel caso sia Focalizzato).

Durata degli incantesimi

La durata specifica per quanto tempo gli effetti dell'incantesimo vengono applicati. La durata di un incantesimo può essere Istantaneo, Un turno, o Permanente come descritto di seguito:

Istantaneo

L'effetto dell'incantesimo non dura a lungo: gli effetti sono applicati quando l'incantesimo viene lanciato. Dopodiché l'incantesimo termina automaticamente.

Un turno

L'effetto dell'incantesimo dura fino all'inizio della successiva Fase magica della Fonte. Se un'unità influenzata da un suo effetto si divide in più unità (l'esempio più comune è costituito da un Personaggio che lascia la sua unità), ciascuna delle unità formatesi in tal modo continua a essere influenzata dagli effetti dell'incantesimo. I Personaggi che si aggregano a unità influenzate dall'effetto di incantesimi Un turno non vengono a loro volta influenzati, allo stesso modo, le unità a cui si aggregano Personaggi influenzati da incantesimi Un turno non vengono influenzate.

Permanente

L'effetto dell'incantesimo dura fino alla fine della partita o fino a quando non si verifica la condizione di termine designata (come descritto nell'effetto dell'incantesimo). L'incantesimo può essere rimosso soltanto secondo la modalità descritta nell'incantesimo. Se un'unità influenzata da un suo effetto si divide in più unità, segui le stesse restrizioni per gli incantesimi di durata Un turno.



Alchimia

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Fuoco alchemico				
	18"	Maledizione	Un turno	Il bersaglio ottiene Infiammabile contro gli Attacchi da mischia.
1 Sferzata di mercurio				
7+	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce D3+1 colpi con Attacchi infuocati, Attacchi magici, e Penetrazione armatura 10. Questi colpi feriscono sempre con un tiro pari o superiore a "7 meno l'Armatura del bersaglio". Un '6' naturale ferisce sempre, e un '1' naturale fallisce sempre.
2 Parola di ferro				
<5+> {9+}	24"	Benedizione	Un turno	Il bersaglio ottiene <+1> {+2} Armatura.
3 Gloria dell'oro				
8+	18"	Benedizione	Un turno	Il bersaglio ottiene +1 Penetrazione armatura, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.
4 Rame fuso				
7+	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce D3+3 colpi con Forza X, Penetrazione armatura 4, Attacchi infuocati, e Attacchi magici, dove X è pari all'Armatura del bersaglio.
5 Corruzione dello stagno				
8+	36"	Maledizione	Permanente	Il bersaglio subisce -1 Armatura.
6 Punta d'argento				
<6+> {9+}	<18"> {36">	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce 1 colpo con Forza 3 [6], Penetrazione armatura 10, Attacchi magici, Ferite multiple (D3), e Attacco ad area (1x5).



Cosmo

Cosmologia

Caos

Dualità: Tutti gli incantesimi di Cosmologia possiedono due versioni che rappresentano aspetti opposti: **Cosmo** e **Caos**. Quando lanci un incantesimo di Cosmologia, dichiara sempre quale versione stai usando. Ogniqualevolta una Fonte lancia con successo un Incantesimo non infuso di Cosmologia, il successivo incantesimo che tenterà di lanciare avrà il Valore di lancio ridotto di 1, a patto che sia un incantesimo di Cosmologia dell'aspetto opposto.

Tipo	Durata	Valore di lancio	Gittata
1 Visione alterata			
Benedizione	Un turno	6+	24"
Maledizione			
Il bersaglio ottiene +1 Abilità offensiva e +1 Abilità difensiva, inoltre migliora di 1 la Mira delle proprie armi.			
Il bersaglio subisce -1 Abilità offensiva e -1 Abilità difensiva, inoltre peggiora di 1 la Mira delle proprie armi.			
2 Verità del tempo			
Benedizione	Un turno	5+	24"
Maledizione			
Applica due volte Tiro massimizzato ai tiri per la Distanza di carica, di Fuga, di Inseguimento e di Sfondamento delle unità con almeno un modello influenzato dall'incantesimo.			
Applica due volte Tiro minimizzato ai tiri per la Distanza di carica, di Fuga, di Inseguimento e di Sfondamento delle unità con almeno un modello influenzato dall'incantesimo.			
3 Ghiaccio e fuoco			
Danni Maledizione Missile	Istantaneo	7+	24"
Il bersaglio subisce 2D6 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 0, e Attacchi magici. I tiri Protezione speciale superati contro le ferite causate dall'incantesimo devono essere ripetuti.			
Il bersaglio subisce 2D6 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 0, e Attacchi magici. I Tiri armatura superati contro le ferite causate dall'incantesimo devono essere ripetuti.			
4 Percezione della forza			
Benedizione	Un turno	8+	24"
Maledizione			
Il bersaglio ottiene +1 Forza e +1 Penetrazione armatura.			
Il bersaglio subisce -1 Forza e -1 Penetrazione armatura.			
5 Unione nella divergenza			
Benedizione	Un turno	11+	24"
Danni Diretto Maledizione Missile	Istantaneo		
Tutti i modelli nell'unità bersaglio ottengono Egida (5+) .			
Ogni modello nell'unità bersaglio subisce un colpo con Forza 3, Penetrazione armatura 0, e Attacchi magici .			
6 Stretta al cuore			
Benedizione Focalizzato	Istantaneo	7+	24"
Danni Focalizzato Maledizione Missile			
Il bersaglio Recupera 1 Punto vita.			
Il bersaglio subisce 1 colpo che ferisce automaticamente con Penetrazione armatura 10, e Attacchi magici.			



Divinazione

Il Conclave: Gli incantesimi di Divinazione ottengono +3" Gittata fino a un massimo di +9" per ogni Mago amico addizionale entro 12" dalla Fonte.

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
				Applica Tiro minimizzato ai Test di disciplina delle unità composte interamente da modelli influenzati dall'incantesimo. Questo incantesimo non può influenzare un'unità più di una volta per Fase magica.
	12"	Benedizione	Un turno	
A Luce guida				
	12"	Benedizione	Un turno	
	18"	Benedizione	Un turno	Il bersaglio ottiene +2 Abilità offensiva, +2 Abilità difensiva, e +2 Agilità.
1	Conosci il tuo nemico			
<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un turno	
	18"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce <D3> {D6} colpi che feriscono automaticamente con Penetrazione armatura 0 e Attacchi magici; non sono concessi Tiri protezione speciale di alcun tipo (nota che i Tiri armatura sono consentiti).
	18"	Benedizione	Un turno	Il bersaglio ottiene Distrarre e Bersaglio difficile (1).
2	Giudizio del fato			
<5+> {9+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un turno	
	18"	Benedizione	Un turno	Il bersaglio ottiene Attacchi divini. Inoltre, deve ripetere i tiri per Colpire falliti con gli Attacchi da mischia <e da Tiro> .
3	Le Stelle si allineano			
<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un turno	
	18"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce 2D6 colpi {con Tiro massimizzato} che feriscono al 4+ con Penetrazione armatura 1, Attacchi divini, e Attacchi magici.
4	Colpo infallibile			
<7+> {10+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un turno	
	18"	Benedizione	Un turno	
5	Presagio di morte			
9+	18"	Maledizione	Permanente	Quando calcola il Risultato di un combattimento, una fazione che include almeno un modello influenzato dall'incantesimo subisce -X al proprio Risultato di combattimento (per ogni unità influenzata e istanza di questo incantesimo), dove X è pari al numero di Personaggi nell'unità, più 1 se quest'ultima contiene modelli R&F. Un Personaggio che lascia un'unità bersagliata dall'incantesimo termina di essere influenzato, a meno che sia un'unità composta da un modello singolo scelta come bersaglio iniziale dell'incantesimo.



Druidismo

Richiamo della natura: Tutti i Maghi che conoscono almeno un incantesimo di Druidismo, Incantesimi infusi esclusi, conoscono anche l'Incantesimo appreso *Trono di quercia* in aggiunta ai loro altri incantesimi.

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Sorgente della giovinezza				
	12"	Benedizione Focalizzato	Istantaneo	Il bersaglio o la sua unità <Recupera> <<Richiama>> 1 Punto vita. Un modello singolo non può Recuperare (o Richiamare) più di 1 Punto vita per fase con questo incantesimo.
0 rep Trono di quercia				
4+	Fonte		Permanente	Se la Fonte è influenzata da <i>Trono di quercia</i> , alcuni incantesimi vengono lanciati usando la versione Amplificata. In tal caso, usa il testo contrassegnato con <<>> e ignora il <testo in rosso> . Lanciare con successo <i>Trono di quercia</i> non innesca l'Incantesimo attribuito. L'incantesimo termina se la Fonte tenta di lanciare nuovamente <i>Trono di quercia</i> , o se l'avversario rimuove un dado dalla propria Riserva di dadi magia alla fine del passo 3 di una qualunque Fase magica (dopo il passo Incanalare il velo).
1 Acque curative				
<7+> <<6+>>	12"	Benedizione	Un turno	Puoi misurare la gittata dell'incantesimo dalla Fonte o da qualsiasi Elemento di terreno Acquatico . Il bersaglio ottiene Tempra <(5+)> <<(4+)>> .
2 Dominare la terra				
<6+> <<5+>>	18"	Danni Diretto Maledizione	Istantaneo	Puoi misurare la gittata dell'incantesimo dalla Fonte o da qualsiasi Elemento di terreno Intransitabile . Il bersaglio subisce D6 colpi con Forza <4> <<5>> , Penetrazione armatura <1> <<2>> , e Attacchi magici.
3 Radici avvinghianti				
<6+> <<5+>>	12"	Maledizione	Un turno	Puoi misurare la gittata dell'incantesimo dalla Fonte o da qualsiasi Elemento di terreno Foresta . Il bersaglio subisce <-1> <<-2>> Abilità offensiva, <-1> <<-2>> Abilità difensiva, e <-1> <<-2>> per colpire con Attacchi da tiro.
4 Crescita estiva				
<11+> <<10+>>	24"	Benedizione	Istantaneo	L'effetto di questo incantesimo dipende dal bersaglio: Fanteria/Bestia¹ Normale: Richiama <4> <<6>> Punti vita. Presenza torreggiante²: Richiama <1> <<1>> Punto vita. Tutto il resto³: Richiama <2> <<3>> Punti vita. ¹ Più di metà dei modelli è di Altezza Normale e di Tipo Fanteria o Bestia. ² Più di metà dei modelli possiede Presenza torreggiante. ³ Da usare se nessuno degli altri due casi è applicabile.
5 Pelle di pietra				
<9+> <<8+>>	12"	Benedizione	Un turno	Puoi misurare la gittata dell'incantesimo dalla Fonte o da qualsiasi Elemento di terreno Collina . Il bersaglio ottiene <+2> <<+3>> Resilienza.
6 Spiriti del bosco				
<7+> <<6+>>	12"	<Benedizione> <<Universale>>	Un turno	Posiziona un Elemento di terreno Foresta sotto il bersaglio (o colloca un segnalino vicino all'unità). Questa Foresta si estende sempre fino ai bordi del Confine dell'unità bersaglio (anche se l'unità si muove o cambia formazione). <<Se il bersaglio è un'unità amica, ottiene Viaggiatore (Foresta).>>



Evocazione

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Evocazione delle anime			Istantaneo	Se la tua Riserva di segnalini velo contiene meno di 3 Segnalini velo, ottieni un Segnalino velo. Non puoi ottenere più di 1 Segnalino velo per fase con questo incantesimo.
1 Lame spettrali				
<5+> {9+}	18"	Benedizione	Un turno	Il bersaglio deve ripetere i tiri per ferire falliti con gli Attacchi da mischia {e ottiene Colpo letale}.
2 Sussurri oltre il velo				
8+	24"	Maledizione	Un turno	Il bersaglio subisce -1 Resilienza. Inoltre, un'unità con almeno un modello influenzato dall'incantesimo subisce -1 Disciplina.
3 Affrettare l'ora				
<7+> {10+}	<24"> {18"}	Danni Diretto Maledizione	Istantaneo	Scegli <1> {fino a 3 differenti} modelli nell'unità bersaglio (possono essere Personaggi o Campioni). Ciascuno subisce 1 colpo che ferisce automaticamente con Penetrazione armatura 10 e Attacchi magici.
4 Sostegno ancestrale				
<6+> {7+}	<12"> {18"}	Benedizione	Un turno	Il bersaglio deve ripetere i tiri per colpire falliti con gli Attacchi da corpo a corpo.
5 Tocco del mietitore				
<7+> {9+}	24"	Danni Diretto Maledizione {Focalizzato} {Missile}	Istantaneo	Il bersaglio subisce D3 colpi con Forza 10, Penetrazione armatura 10, e Attacchi magici. Quando tiri per ferire con questo attacco, usa la Disciplina del bersaglio invece della Resilienza.
6 Danza macabra				
<5+> {10+}	<12"> {9" Aura}	Benedizione	Istantaneo	Il bersaglio può eseguire un Movimento magico di <8"> {6"}, inoltre ottiene Passo fantasma durante questo movimento.



Occultismo

Il Sacrificio: Quando lanci Incantesimi non infusi di questo Sentiero, immediatamente dopo il tiro di lancio, ma prima di qualunque Tentativo di dispersione, il Giocatore attivo può scegliere di infliggere X colpi sull'unità della Fonte o un'altra unità amica non Ingaggiata entro 24". Un'unità può essere scelta solo una volta per fase. L'unità scelta subisce X colpi che feriscono automaticamente con Penetrazione armatura 10 e Attacchi magici, dove X è determinato dal valore Disciplina della frazione maggiore dei modelli che compongono l'unità, ignorando qualsiasi modificatore alla Disciplina, non sono concessi tiri protezione di alcun tipo.

In caso di parità, usa il valore più basso:

- da 0 a 4: 3 Punti vita persi
- da 5 a 7: 2 Punti vita persi
- da 8 a 10: 1 Punto vita perso

Qualsiasi perdita di Punti vita provocata da Il Sacrificio che causerebbe la rimozione come perdita dell'ultimo modello dell'unità scelta viene scartato.

Queste perdite di Punti vita non provocano mai Test di panico.

Se viene causata la perdita di almeno un Punto vita, viene lanciata la versione **«Amplificata»** dell'incantesimo. In tal caso, usa il testo contrassegnato con **«»**.

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
1 Pentagramma del dolore				
<5+> {6+}	<24"> {12" Aura}	<Danni Diretto Maledizione> {Universale}	Istantaneo	Il bersaglio subisce D6 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 1, e Attacchi magici. {L'unità della Fonte non viene influenzata.} «Se l'incantesimo causa almeno una ferita non salvata, la Fonte Recupera 1 Punto vita.»
2 Mano della gloria				
<6+> {8+}	<Fonte> {12"}	Focalizzato {Benedizione}	Un turno	Il bersaglio «e ogni modello nella sua unità» ottiene Egida (6+) ed Egida (+1, max 3+). {Questo incantesimo può bersagliare solo Personaggi, Campioni, e unità di modelli singoli.}
3 Il Marcio dentro				
6+	18"	Maledizione	Permanente	Il bersaglio subisce -1 Abilità offensiva e -1 Abilità difensiva. «La Fonte ottiene +1 Abilità offensiva e +1 Abilità difensiva.»
4 Alito di corruzione				
<5+> {8+}	<Fonte> {12"}	Focalizzato {Benedizione}	Un turno	Il bersaglio ottiene un Attacco a soffio (Attacchi magici, Attacchi tossici). {Questo incantesimo può bersagliare solo Personaggi, Campioni, e unità di modelli singoli.} «Se l'Attacco a soffio è usato come Attacco da tiro, la sua gittata è incrementata a 18".»
5 Condannato alla rovina				
8+	24"	Danni Diretto Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce 1 colpo con Forza 10, Penetrazione armatura 10, Attacchi magici, e Ferite multiple (D3). «Se il bersaglio si trova entro 12" dalla Fonte, scegli un singolo Personaggio o Campione aggregato all'unità bersaglio. Tale modello subisce il colpo»
6 La Tomba chiama				
11+	12"	Danni Diretto Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce 2D6 colpi con Forza 5, Penetrazione armatura 2, e Attacchi magici. «I colpi ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione armatura.»



Piromanzia

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Vampata				
	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce D3 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 0, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.
1 Palla di fuoco				
4+	36"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce D6 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 0, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.
2 Cascata di fuoco				
<5+> {8+}	<24"> {12"}	Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce <D6> {2D6} colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 0, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.
3 Spade fiammeggianti				
<8+> {11+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un turno	Il bersaglio ottiene Attacchi infuocati e Attacchi magici. Inoltre gli Attacchi da mischia e da Tiro del bersaglio ottengono un modificatore di +1 per Ferire, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.
4 Flusso piroclastico				
<7+> {10+}	<24"> {12"}	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce <2D6> {3D6} colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 0, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.
5 Salva rovente				
8+	24" Aura	Danni Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce D3+1 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 0, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.
6 Braci avvolgenti				
10+	24"	Danni Diretto Maledizione	Istantaneo	Ogni modello nell'unità bersaglio subisce 1 colpo con Forza 3, Penetrazione armatura 0, Attacchi infuocati, e Attacchi magici.



Sciamanesimo

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Scarificazione				
	Fonte		Un turno	Gli Attacchi da mischia contro il bersaglio non possono mai ferire con un tiro migliore di 5+.
1 Risvegliare la bestia				
<5+> {7+}	18"	Benedizione	Un turno	Il bersaglio ottiene <+1 Forza e +1 Penetrazione armatura> {+1 Resilienza} .
2 Sciame di insetti				
<5+> {8+}	<24"> {48">	Danni Maledizione Missile	Permanente	Immediatamente dopo aver lanciato con successo questo incantesimo, il bersaglio subisce 5D6 colpi con Forza 1, Penetrazione armatura 0, e Attacchi magici. Se viene causata almeno una ferita non salvata, il bersaglio subisce -1 per Colpire con gli Attacchi da tiro. L'incantesimo termina immediatamente quando il bersaglio esegue un Movimento di avanzata, Marcia, Carica, Carica fallita o Inseguimento.
3 Furore selvaggio				
<5+> {8+}	<9"> {18">	Universale	Un turno	Il bersaglio ottiene Estasi della battaglia, Furia, e Impassibile.
4 Ululato agghiacciante				
<6+> {10+}	36"	Maledizione	Un turno	Tutte le unità entro <6"> {12"> dal bersaglio al momento del lancio subiscono un modificatore di -1 per Ferire agli Attacchi da <tiro> {a distanza} {inclusi gli effetti degli incantesimi lanciati sotto l'influenza di Ululato agghiacciante} .
5 Invocazione totemica				
<10+> {12+}	96"	Suolo	Istantaneo	Invoca una Bestia totemica (profilo in basso). Deve essere posizionata entro <1"> {10"> dal Bordo del tavolo.
6 Spezzare lo spirito				
<8+> {11+}	<18"> {36">	Maledizione	Un turno	Il bersaglio subisce -1 per Colpire e tratta tutti i Terreni (incluso quello aperto) come Terreni pericolosi (2).



Bestia totemica

modello singolo

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"	-	7	Impassibile, Movimento casuale (3D6")		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	3	5	2	3	Attacco a soffio (For 3, Pen 0)





Stregoneria

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Occhio malefico	24"	Universale	Un turno	Se questo incantesimo bersaglia un'unità amica, il bersaglio ottiene +1" Avanzata e +2" Marcia. Se questo incantesimo bersaglia un'unità nemica, il bersaglio subisce -1" Avanzata e -2" Marcia, rispettivamente fino a un minimo di 3" e 6". Un'unità non essere influenzata da questo incantesimo più di due volte per Fase magica.
1 Ali del corvo <7+> {9+}	24"	Benedizione	Istantaneo	Il bersaglio può eseguire un Movimento magico di <8"> {12"}, inoltre ottiene Volo e Truppe leggere fino alla fine del Turno del giocatore. Nomina una singola parte di modello influenzata dall'incantesimo. Questa parte del modello può eseguire un Attacco di passaggio durante tale movimento (eventualmente in aggiunta ad altri Attacchi di passaggio). Questo Attacco di passaggio causa D6 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 1, e Attacchi magici.
2 Fascino ingannevole <4+> {6+}	24"	Maledizione	Un turno	Il bersaglio subisce <-1> {-2} Abilità offensiva, <-1> {-2} Abilità difensiva, e <-1> {-2} Agilità.
3 Effigie contorta <5+> {7+}	36"	Maledizione	Un turno	Il bersaglio non può usare Attacchi da tiro {e subisce un modificatore di -2 ai tiri di lancio}.
4 La Ruota gira <8+> {10+}	24"	Maledizione	Un turno	Gli Attacchi da mischia effettuati da {e distribuiti su} modelli R&F nell'unità bersaglio feriscono con un tiro fissato al 4+, e gli Attacchi da corpo a corpo effettuati da {e assegnati a} modelli R&F nell'unità bersaglio colpiscono con un tiro fissato al 4+, a prescindere da Abilità offensiva, Abilità difensiva, Forza, e Resilienza. Applica questo effetto prima di ulteriori modificatori per Colpire e per Ferire.
5 Fuoco fatuo <8+> {8+}	18"	Universale	Un turno	Il bersaglio ottiene Movimento casuale (<2D6> {3D6}").
6 Sguardo stregato <7+> {10+}	24"	Maledizione	Un turno	Gli Attacchi da mischia {e da Tiro} effettuati contro il bersaglio ottengono Estasi della battaglia.



Taumaturgia

Giudizio celeste: Quando lanci Incantesimi non infusi di questo Sentiero, tutti i Dadi magia che ottengono '1' devono essere ritirati. I dadi che provocano un Incidente di lancio non possono essere ritirati. Se una Fonte causa un Incidente di lancio quando lancia un incantesimo di questo Sentiero, aggiungi un Modificatore all'incidente di +1.

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
<p>1 Fiamme purificatrici</p> <p>⟨5+⟩ ⟨8+⟩</p>	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce ⟨D6⟩ {D6+1} colpi con Forza ⟨D6⟩ {D6+1}, Penetrazione armatura ⟨2⟩ {3}, e Attacchi magici.
<p>2 Punire i miscredenti</p> <p>⟨6+⟩ ⟨9+⟩</p>	24"	Maledizione	Un turno	<p>⟨Immediatamente dopo aver lanciato con successo l'incantesimo, tira un D6.⟩</p> <p>{Scegli quale effetto applicare quando lanci questo incantesimo.}</p> <ul style="list-style-type: none"> • ⟨Se ottieni 1-3,⟩ il bersaglio subisce -1 Resilienza. • ⟨Se ottieni 4-6,⟩ il bersaglio subisce -1 Forza e -1 Penetrazione armatura.
<p>3 Lingua ignota</p> <p>⟨8+⟩ ⟨8+⟩</p>	18"	Maledizione	Un turno	Le unità con almeno un modello influenzato dall'incantesimo non possono beneficiare di ⟨Aura di comando⟩ {Raccogliersi sotto l'insegna}.
<p>4 Mano del cielo</p> <p>⟨5+⟩ ⟨8+⟩</p>	<p>⟨Fonte⟩ ⟨24"⟩</p>	Focalizzato {Benedizione}	Un turno	<p>Il bersaglio ottiene un Attacco a soffio (Forza D3+2, Penetrazione armatura 1, Attacchi magici).</p> <p>(Tira il D3 immediatamente dopo aver lanciato con successo questo incantesimo.)</p> <p>{Questo incantesimo può bersagliare solo Personaggi, Campioni, e unità di modelli singoli.}</p>
<p>5 Ira di dio</p> <p>12+ 96"</p>	96"	Suolo	Permanente	Posiziona un segnalino sul punto bersaglio. Alla fine di ogni successiva Fase magica, tira un D6; se ottieni 1-3, aggiungi un altro segnalino sullo stesso punto. Se ottieni 4-6, ogni unità entro (2D6+X)", dove X è pari al numero di segnalini, subisce 2D6 colpi con Forza 5, Penetrazione armatura 2, e Attacchi magici. Se un'unità fallisce un Test di panico causato dall'incantesimo, Fugge in direzione opposta al punto segnato. Infine l'incantesimo termina, rimuovi tutti i segnalini.
<p>6 Prova di fede</p> <p>⟨7+⟩ ⟨10+⟩</p>	<p>⟨24"⟩ ⟨18"⟩</p>	Danni Diretto Maledizione {Focalizzato} {Missile}	Istantaneo	La Fonte tira D3+1 e il bersaglio tira D3. Se il tiro della Fonte è superiore, il bersaglio subisce un numero di colpi pari alla differenza tra i due tiri. Questi colpi feriscono automaticamente con Penetrazione armatura 10 e Attacchi magici.

Oggetti speciali

Quando compongono i propri eserciti, i giocatori possono potenziare singolarmente l'equipaggiamento mondano di alcuni modelli, solitamente Personaggi e Alfieri, acquistando Oggetti speciali per questi ultimi. Alcuni Oggetti speciali sono condivisi dalla maggioranza degli eserciti di T9A (vedi la lista degli Oggetti speciali comuni di seguito), mentre gli Oggetti speciali specifici degli eserciti sono forniti nei corrispondenti Libri degli eserciti.

Tutti gli Oggetti speciali sono **Unici**, salvo indicazione contraria.

Categorie degli Oggetti speciali

Tutti gli Oggetti speciali appartengono a una delle seguenti categorie:

- Incanti d'arma
- Incanti d'armatura
- Incanti di stendardo
- Artefatti

Ogni categoria di Oggetti speciali è soggetta alle seguenti regole.

Incanti d'arma

Gli Incanti d'arma sono potenziamenti per le armi. Le armi mondane potenziate sono definite armi incantate e seguono le regole sia dell'arma originale sia dell'Incanto d'arma. Le seguenti regole si applicano agli Incanti d'arma e alle armi incantate:

- Un modello può avere un singolo Incanto d'arma.
- Se un modello possiede più di un'arma, sulla Lista dell'esercito deve essere indicato quale arma è stata incantata (ricorda che tutti i modelli sono equipaggiati con un'Arma a una mano).
- Ogni Incanto d'arma si applica a una specifica arma (per es. Grande arma) o a una categoria di armi (per es. Armi da corpo a corpo). Nota che le Armi da tiro che contano come Armi da corpo a corpo durante il corpo a corpo (come la Coppia di pistole del Libro dell'esercito Impero di Sonnstahl) non possono essere Incantate con un Incanto di arma da corpo a corpo.
- Un modello equipaggiato con un'arma incantata (Arma a una mano inclusa) è obbligato a usarla.

Incanti d'armatura

Gli Incanti d'armatura sono potenziamenti per l'Equipaggiamento d'armatura. Le armature mondane potenziate sono definite armature incantate e seguono le regole sia dell'Equipaggiamento d'armatura originale sia dell'Incanto d'armatura. Le seguenti regole si applicano agli Incanti d'armatura e alle armature incantate:

- Ogni elemento d'armatura portato da un modello può essere incantato con un singolo Incanto d'armatura.
- Se il portatore possiede più di un elemento d'armatura che può essere incantato, sulla Lista dell'esercito deve essere indicato quale elemento d'armatura è stato incantato. Se un modello non possiede Equipaggiamento difensivo, non può prendere Incanti d'armatura.
- Ogni Incanto d'armatura si applica a uno specifico elemento d'armatura (per es. Armatura pesante) o a una categoria di armatura (per es. Corazze).

Incanti di stendardo

Gli Incanti di stendardo sono potenziamenti per Alfieri e Alfieri da battaglia. Lo stendardo potenziato è definito stendardo incantato. Normalmente ogni stendardo può avere un singolo Incanto di stendardo, eccetto l'Alfiere da battaglia, il quale può prendere fino a due Incanti di stendardo.

Artefatti

Un modello può avere fino a due Artefatti.

Proprietà degli Oggetti speciali

Dominante

Un modello può avere solo un singolo Oggetto speciale Dominante.

Chi viene influenzato

Gli Oggetti speciali possono influenzare bersagli differenti:

- Il portatore: questo termine si riferisce alla parte di modello per la quale l'Oggetto speciale è stato acquistato (in tal caso la sua cavalcatura non viene influenzata).
- I modelli o il modello del portatore: questi termini si riferiscono a tutte le parti che compongono i modelli, cavalcature incluse (nota che ciò prevale sulle restrizioni della regola Massa imponente).
- Le unità o l'unità del portatore: questo tipo di Oggetti speciali influenza tutte le parti di modello nell'unità bersaglio o nella medesima unità del portatore dell'Oggetto speciale (cavalcature e portatore inclusi).

Nota che quando una regola influenza un'unità, tutti i suoi modelli ne sono influenzati e quando una regola influenza un modello, tutte le sue parti ne sono influenzate, salvo sia indicato che influenza solo una specifica parte di modello.

Un solo uso

Questi effetti possono essere usati una sola volta per partita.

Lista degli Oggetti speciali comuni

Gli oggetti speciali di seguito vengono considerati Oggetti speciali comuni e sono disponibili per tutti i modelli e le unità che presentano l'opzione per l'acquisto di Oggetti speciali della categoria corrispondente. Vengono spesso acquistati in aggiunta agli Oggetti speciali specifici dell'esercito.

Incanti d'arma

Forza titanica 65 pts
Incanto di Arma da corpo a corpo.
Gli attacchi effettuati con questa arma incantata ottengono +3 Forza e diventano **Attacchi magici**.

Iscrizioni benedette 65 pts
Incanto di Arma da corpo a corpo.
Gli attacchi effettuati con questa arma incantata diventano **Attacchi divini** e **Attacchi magici**, e i tiri per Ferire falliti devono essere ripetuti.

Cuore dell'eroe 60 pts
Incanto di Arma a una mano e Coppia d'armi.
Il portatore ottiene +1 Numero di attacchi mentre usa questa arma incantata. Gli attacchi effettuati con questa arma incantata diventano **Attacchi magici** e possiedono **sempre** almeno Forza 5 e almeno Penetrazione armatura 3.

Sterminatrice di re 60 pts
Incanto di Arma da corpo a corpo.
Il portatore ottiene +X Forza, +X Penetrazione armatura, +X Numero di attacchi, e **Attacchi magici** mentre usa questa arma incantata, dove X è pari al numero di Personaggi nemici a contatto di base con l'unità del portatore. Questo bonus viene calcolato al Livello di iniziativa in cui gli attacchi vengono effettuati.

Segno di grandezza 50 pts
Incanto di Arma da corpo a corpo.
Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza, +1 Penetrazione armatura, e diventano **Attacchi magici**.

I modificatori alla Forza di questa arma (sommando i modificatori dell'arma mondana e dell'Incanto d'arma) non possono eccedere +2 (ma possono eccedere +2 per modificatori di altre fonti, per es. incantesimi).

Frantuma scudi 40 pts
Incanto di Arma da corpo a corpo.
Gli attacchi effettuati con questa arma incantata ottengono +6 Penetrazione armatura, diventano **Attacchi magici**, e non possono **mai** Ferire con un tiro per ferire migliore di 3+.

Destrezza ultraterrena 30 pts
Incanto di Arma da corpo a corpo.
Il portatore ottiene +2 Abilità offensiva e +2 Agilità mentre usa questa arma incantata, e gli attacchi effettuati con essa diventano **Attacchi magici**.

Luce purificante 20 pts
Incanto di Arma da corpo a corpo.
All'inizio di ogni Round di combattimento, il portatore può scegliere di far diventare gli attacchi effettuati con questa arma **Attacchi infuocati** e **Attacchi magici**.

Incanti d'armatura

Mortifrago 100 pts

Incanto di Corazza.

Il portatore ottiene +1 Armatura e **Tempra (4+)**.

Chiamata del destino 70 pts

Solo modelli di Altezza normale.

Incanto di Corazza.

Il portatore ottiene **Egida (4+)**. Inoltre la sua Armatura è **fissata** a 3 e non può essere ulteriormente migliorata.

Essenza di mithril 60 pts

Solo modelli di Altezza normale.

Incanto di Corazza.

L'Armatura del portatore è **fissata** a 5 e non può essere ulteriormente migliorata.

Vespertino 50 pts

Incanto di Scudo.

Il portatore può scegliere di ripetere i suoi Tiri armatura falliti mentre usa questo scudo. In tal caso, fallisce automaticamente i Tiri protezione speciale.

Salvaguardia spettrale 40 pts

Incanto di Armatura pesante e Armatura a piastre.

Il portatore ottiene +2 Armatura contro gli Attacchi non magici.

Infusione di basalto 35 pts

Incanto di Corazza.

Il portatore ottiene +1 Armatura, ed **Egida (3+, contro Attacchi infuocati)**, inoltre fallisce automaticamente i tiri Tempra.

Lega dell'alchimista 15 pts

Incanto di Corazza.

Il portatore ottiene +1 Armatura e subisce -2 Abilità offensiva.

Sigillo del salice 15 pts

Solo modelli a piedi.

Incanto di Scudo.

Mentre usa questo scudo, il portatore non può usare la Parata, ottiene +1 Armatura, e i Colpi d'impatto distribuiti sul portatore subiscono -2 Penetrazione armatura.

Incanti di standardo

Insegna della velocità 50 pti
0–3 per esercito.

Un'unità che possiede una o più Insegne della velocità ottiene +1" Avanzata e +2" Marcia.

Insegna lacerante 45 pti
0–3 per esercito.

Un solo uso. Può essere attivata all'inizio di un Round di combattimento. Gli Attacchi da corpo a corpo dei modelli R&F nell'unità del portatore ottengono +1 Penetrazione armatura finché l'unità del portatore è Ingaggiata. Un modello non può essere influenzato da più Insegne laceranti contemporaneamente.

Standardo dell'oppressore 45 pti
0–3 per esercito.

L'unità del portatore ottiene **Viaggiatore**.

Insegna della compagnia implacabile 40 pti
0–3 per esercito.

Un solo uso. Può essere attivata durante la Fase di movimento del proprietario. Fino al fine del Turno del giocatore, tutti i modelli di Fanteria dell'unità del portatore possiedono **sempre** Marcia 15". Può essere attivata una sola Insegna della compagnia implacabile per fase.

Insegna della disciplina 35 pti
0–3 per esercito.

L'unità del portatore può ripetere i Test di panico falliti. Se include l'Alfiere da battaglia o il Generale, invece l'unità supera automaticamente i Test di panico.

Standardo infuocato 35 pti
0–3 per esercito.

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un Round di combattimento o prima di tirare con l'unità del portatore. L'unità del portatore ottiene **Attacchi infuocati**. Se attivato mentre l'unità è Ingaggiata in combattimento, gli effetti durano finché quest'ultima si trova Ingaggiata in combattimento. Se attivato prima di tirare con l'unità del portatore, l'effetto dura fino alla fine della fase.

Standardo della legione 25 pti
0–3 per esercito.

Un'unità con uno Standardo della legione incrementa il proprio Bonus dei ranghi massimo di +1 (di consueto ciò significa che può aggiungere fino a 4 Ranghi completi al suo Risultato di combattimento). Un'unità con due o più Standardi della legione incrementa invece il proprio Bonus dei ranghi massimo di +2.

Icona d'etere 15 pti
0–3 per esercito.

L'unità del portatore ottiene **Resistenza alla magia (1)**. Se l'unità contiene un modello con Resistenza alla magia, invece incrementa la Resistenza alla magia di quest'ultimo di 1.

Artefatti

Corona dell'autarchia 70 pts
Il portatore ottiene +1 Disciplina. Nel caso quest'ultimo sia il Generale e venga rimosso come perdita, assegna all'avversario +200 Punti vittoria aggiuntivi.

Libro della padronanza arcana 60 pts
Dominante. Solo Maghi apprendisti e Adepti.
In ogni Fase magica, il primo Tentativo di lancio del portatore ottiene +2. Un risultato naturale di '1' o '2' ottenuto usando un singolo Dado magia per tale Tentativo di lancio provoca sempre un Tentativo di lancio fallito, a prescindere da qualsiasi modificatore.

Essenza di una mente libera 55 pts
Dominante. Solo Maghi.
Il portatore può scegliere fino a due Sentieri sulla Lista dell'esercito invece di uno (fra quelli a cui normalmente avrebbe accesso). Durante la Selezione degli incantesimi, scegli quale dei due usare.

Pergamena di costrizione 55 pts
0-2 per esercito.
Un solo uso. Può essere attivata dopo Incanalare il velo (alla fine del passo 3 della Sequenza della Fase magica). Quando viene attivata, scegli un modello nemico e seleziona uno dei suoi Incantesimi attribuito, Infusi, o Appresi. Il modello non può lanciare l'incantesimo scelto durante questa Fase magica. Può essere attivata una sola Pergamena per fase.

Cimelio magico 50 pts
Dominante. Solo Maghi.
Il portatore conosce l'Incantesimo ereditario in aggiunta ai suoi altri incantesimi e non può selezionarlo durante la Selezione degli incantesimi.

Corona del re mago 50 pts
Non può essere presa da Maghi.
Durante la Selezione degli incantesimi, determina a caso un Sentiero (fra tutti i Sentieri in questo libro). Il portatore diventa un **Mago apprendista** che usa tale Sentiero. Non può selezionare l'Incantesimo ereditario. Il portatore non può prendere Incanti riservati ai Maghi (qualunque tipo di Maghi).

Talismano del vuoto 50 pts
Il portatore ottiene **Canalizzare (1)**.

Talismano di protezione 50 pts
Il portatore ottiene **Egida (5+)**.

Scettro da battaglia 45 pts
Il portatore può lanciare un Incantesimo infuso, Livello di potere (4/8):
Tipo: Benedizione. Gittata 12". Durata: Un turno. Il bersaglio ottiene +1 per Colpire con gli Attacchi da corpo a corpo.

Stivali del ramingo 45 pts
Solo modelli a piedi di Altezza normale.

Il portatore ottiene **Viaggiatore** e, a meno che usi un Movimento di volo, +2" Avanzata fino a un massimo di 10", e +4" Marcia fino a un massimo di 20".

Vambraci del lampo 45 pts
Il portatore può lanciare un Incantesimo infuso, Livello di potere (4/8):
Tipo: Maledizione, Missile, Danni. Gittata 24". Durata: Istantaneo. Il bersaglio subisce 2D6 colpi con Forza 3, Penetrazione armatura 0, e **Attacchi magici**.

Scettro del potere 40 pts
Un solo uso. Un Mago con questo Artefatto può aggiungere un Dado magia dalla sua riserva di Dadi magia per un suo tiro di lancio o di dispersione, dopo aver visto il risultato del tiro (nota che il tiro di lancio non può eccedere il limite massimo di 5 Dadi magia).

Sfera di cristallo 40 pts
Dopo la Selezione degli incantesimi (alla fine del passo 7 della Sequenza pre-partita), segna un modello nemico nella Lista dell'esercito nemico. I tentativi di dispersione degli incantesimi lanciati da tale modello ottengono un modificatore di +1 alla dispersione, purché il portatore sia sul Campo di battaglia.

Bastone del drago 30 pts
Il portatore ottiene **Attacco a soffio (For 3, Pen 0, e Attacchi infuocati)**.

Pietra d'ossidiana 25 pts
Il portatore ottiene **Resistenza alla magia (2)**.

Gemma draconica 20 pts
Il portatore ottiene **Egida (2+, contro Attacchi infuocati)** e fallisce automaticamente i tiri Tempra.

Monile portafortuna 10 pts
Un solo uso. Può essere attivato quando il portatore fallisce un Tiro armatura. Tale Tiro armatura può essere ripetuto.

Pozione della forza 10 pts
Solo modelli senza Presenza torreggiante.

Un solo uso. Può essere attivata all'inizio di qualsiasi fase o Round di combattimento. Fino alla fine del Turno del giocatore, il portatore ottiene **Attacco distruttivo**.

Pozione della rapidità 10 pts
Un solo uso. Può essere attivata all'inizio di qualsiasi fase o Round di combattimento. Fino alla fine del Turno del giocatore, il portatore ottiene +3 Agilità.

Sommario della Fase magica

Sequenza della Fase magica

- 1 Inizio della Fase magica
- 2 Estrai una Carta del flusso
- 3 Incanalare il velo
- 4 Lancia un incantesimo con uno dei tuoi modelli ("Sequenza di lancio")
- 5 Ripeti il passo 4 per ogni incantesimo che il Giocatore attivo desidera lanciare
- 6 Fine della Fase magica

Sequenza di lancio

- | | |
|---|---|
| A | Tentativo di lancio. Se fallisce, salta i passi B-F |
| B | Tentativo di dispersione. Se ha successo, salta i passi C-F |
| C | In caso di Concentrazione spezzata, salta i passi D-E e vai al passo F |
| D | Risolvi l'effetto dell'incantesimo |
| E | Se applicabile, scegli i(1) bersagli(o) dell'Incantesimo attribuito e risolvine l'effetto |
| F | Se applicabile, applica l'effetto dell'Incidente di lancio |

Tentativo di lancio

- 1 Il Giocatore attivo dichiara quale Mago sta lanciando quale incantesimo, quanti Dadi magia verranno usati, e quali sono i bersagli. Se applicabile, dichiara inoltre quale versione dell'incantesimo sta lanciando. Devono essere usati tra gli 1 e i 5 dadi dalla riserva di Dadi magia del Giocatore attivo.
- 2 Il Giocatore attivo tira il numero scelto di Dadi magia dalla riserva di Dadi magia e somma il risultato del tiro di dadi a qualsiasi Modificatore al lancio (vedi "Modificatori al lancio e alla dispersione"). Il totale viene definito tiro di lancio totale.
- 3 Il Tentativo di lancio viene superato se il tiro di lancio totale è **pari o superiore** al Valore di lancio dell'incantesimo. Il Tentativo di lancio fallisce se il tiro di lancio totale è inferiore al Valore di lancio dell'incantesimo. Nota che il Tentativo di lancio può Affievolirsi, nel caso siano stati usati 2 o più dadi.

Tentativo di dispersione

- 1 Il Giocatore reattivo dichiara quanti Dadi magia della propria riserva verranno usati. Per un Tentativo di dispersione il Giocatore reattivo deve usare almeno 1 Dado magia. Nota che non esiste un limite al numero massimo di Dadi magia utilizzabili per un Tentativo di dispersione.
- 2 Il Giocatore reattivo tira il numero scelto di dadi e somma il risultato del tiro di dadi a qualsiasi Modificatore alla dispersione (vedi "Modificatori al lancio e alla dispersione"). Il totale viene definito tiro di dispersione totale.
- 3 Il Tentativo di dispersione ha successo se il tiro di dispersione totale è **pari o superiore** al tiro di lancio totale. In tal caso, l'incantesimo viene disperso e quest'ultimo non viene lanciato. Il Tentativo di dispersione fallisce se il tiro di dispersione totale è inferiore al tiro di lancio totale. In tal caso, l'incantesimo viene lanciato con successo. Nota che il Tentativo di dispersione può Affievolirsi nel caso siano stati usati 2 o più dadi.

Tentativo di lancio di Incantesimi infusi

- 1 Il Giocatore attivo dichiara quale modello lancerà quale Incantesimo infuso, e se userà 2 o 3 Dadi magia. Se applicabile, il Giocatore attivo dichiara anche i bersagli dell'incantesimo. L'incantesimo viene sempre lanciato con la versione base poiché gli Incantesimi infusi non possono essere Potenziati.
- 2 Il Giocatore attivo rimuove il numero scelto di Dadi magia (2 o 3) dalla sua riserva di Dadi magia (non devono essere tirati).
- 3 Il Tentativo di lancio ha sempre successo.

Affievolimento

Quando un Tentativo di lancio o un Tentativo di dispersione per cui vengono usati due o più dadi fallisce, ogni Dado magia con risultato di '1' naturale viene riposto nella riserva di Dadi magia dalla quale è stato prelevato. Nota che ciò non si applica ai Tentativi di lancio superati e successivamente dispersi.

Carte del flusso

Carta del flusso	1	2	3	4	5	6	7	8
Dadi magia	4	5	5	5	5	6	6	7
Segnalini velo	3	2	5	7	9	5	7	7
Modificatori incidente	+1							-1

Incidente di lancio

Tre risultati uguali:	Effetti dell'Incidente di lancio
000 o inferiore	Nessun effetto.
111	Concentrazione spezzata Il Tentativo di lancio fallisce (applica l'Affievolimento come di consueto).
222	Fuoco stregato L'unità della Fonte subisce 1D6 colpi con Penetrazione armatura 2, Attacchi magici e una Forza pari al numero di Dadi magia usati per il tiro di lancio.
333	Inferno magico L'unità della Fonte subisce 2D6 colpi con Penetrazione armatura 2, Attacchi magici e una Forza pari al numero di Dadi magia usati per il tiro di lancio.
444	Amnesia Per questa partita la Fonte non potrà più lanciare l'incantesimo che ha provocato l'Incidente di lancio.
555	Contraccolpo magico La Fonte subisce 2 colpi che feriscono al 4+ con Penetrazione armatura 10 e Attacchi magici.
666	Implosione magica La Fonte subisce 4 colpi che feriscono al 4+ con Penetrazione armatura 10 e Attacchi magici.
777 o superiore	Squarcio nel velo Il modello della Fonte viene rimosso come perdita (non sono concessi tiri protezione di alcun tipo).

Sentieri

TIPO B: Benedizione – Da: Danni – Di: Diretto – F: Focalizzato – M: Maledizione – Mi: Missile – S: Suolo – U: Universale.

GITTATA A: Aura. DURATA Ist: Istantaneo – Per: Permanente – UnT: Un turno.

ALCHIMIA	A	Fuoco alchemico	18"	M	UnT	Infiammabile contro gli Attacchi da mischia	
	1	Sferzata di mercurio	7+	24"	Da, M, Mi	Ist D3+1 colpi Infuocati, Magici, Pen 10, ferisce sempre con "7 – Arm del bersaglio"	
	2	Parola di ferro	5+/9+	24"	B	UnT <+1> {+2} Armatura	
	3	Gloria dell'oro	8+	18"	B	UnT +1 Pen, Infuocati, e Magici	
	4	Rame fuso	7+	24"	Da, M, Mi	Ist D3+3 colpi con For pari all'Arm del bersaglio, Pen 4, Infuocati e Magici	
	5	Corruzione stagno	8+	36"	M	Per -1 Armatura	
COSMOLOGIA	6	Punta d'argento	6+/9+	18"/36"	Da, M, Mi	Ist 1 colpo For 3 [6], Pen 10, Magici, Ferite multiple (D3), Attacco ad area (1x5)	
	Dualità		Due versioni: Cosmo e Caos. Se lanciato con successo, il successivo incantesimo ottiene -1 VdL, se della versione opposta				
	1	Visione alterata	6+	24"	B/M	UnT +1/-1 Off e Dif, Mira migliora/peggiora di 1	
	2	Verità del tempo	5+	24"	B/M	UnT Carica, Fuga, Inseguimento, Sfondamento: 2 volte Tiro massimizzato/Minimizzato	
	3	Ghiaccio e fuoco	7+	24"	Da, M, Mi	Ist 2D6 colpi For 4, Pen 0, Magici, ripeti tiri Armatura/Speciali superati	
	4	Percezione della forza	8+	24"	B/M	UnT +1/-1 For e Pen	
DIVINAZIONE	5	Unione nella divergenza	11+	24"	B	UnT Tutti i modelli nell'unità: Egida (5+)	
	6	Stretta al cuore	7+	24"	Da, Di, M	Ist Ogni modello nell'unità: 1 colpo For 3, Pen 0, Magici	
	Il Conclave		Incantesimi di Divinazione: +3" gittata (fino a +9") per ogni Mago amico addizionale entro 12" dalla Fonte				
	A	Luce guida	12"	B	UnT	Test Disciplina: Tiro minimizzato (bersaglio influenzabile una volta per Fase magica)	
	1	Conosci il tuo nemico	7+/12+	18"/6"A	B	UnT +2 Off, +2 Dif, +2 Agi	
	2	Giudizio del fato	5+/9+	18"	Da, M, Mi	Ist <D3> {D6} colpi che feriscono automaticamente, Pen 0, Magici, senza tiri speciali	
DRUIDISMO	3	Scrutare	7+/12+	18"/6"A	B	UnT Distrarre e Bersaglio difficile (1)	
	4	Le Stelle si allineano	8+/12+	18"/6"A	B	UnT Divini, deve ripetere i tiri per Colpire falliti con Attacchi da mischia (e da Tiro)	
	5	Colpo infallibile	7+/10+	18"	Da, M, Mi	Ist 2D6 {con Tiro massimizzato} colpi che feriscono con 4+, Pen 1, Divini, Magici	
	6	Presagio di morte	9+	18"	M	Per -X al Risultato di combattimento. X = numero di Personaggi nell'unità, +1 se R&F	
	Richiamo della natura		I Maghi che conoscono almeno un incantesimo non infuso di Druidismo conoscono anche l'incantesimo 0				
	A	Sorgente giovinezza	12"	B, F	Ist	<Recupera> {Richiamo} 1 PV (bersaglio influenzabile solo una volta per Fase magica)	
EVOCAZIONE	0	Trono di quercia	4+	Fonte	rep	Per Usa <>> e ignora <>. No attributo. Disperso rimuovendo un dado dopo Incanalare	
	1	Acque curative	7+/6+	12"	B	UnT Tempra (<5+> <4+>). Gittata misurabile da Terreno acquatico	
	2	Dominare la terra	6+/5+	18"	Da, Di, M	Ist D6 colpi For (4) <5>, Pen (1) <2>, Magici. Gittata misurabile da Intransitabile	
	3	Radici avvinghianti	6+/5+	12"	M	UnT <-1> <-2> Off, <-1> <-2> Dif, <-1> <-2> colpire al Tiro. Gittata misurabile da Foresta	
	4	Crescita estiva	11+/10+	24"	B	Ist Richiama <4> <6> PV se Fan/Bes Normale, 1 PV se Torreggiante, altrimenti <2> <3> PV	
	5	Pelle di pietra	9+/8+	12"	B	UnT <+2> <+3> Res. Gittata misurabile da Collina	
OCCULTISMO	6	Spiriti del bosco	7+/6+	12"	B, <U>	UnT Foresta che si estende fino ai bordi del Confine del bersaglio. <Viaggiatore Foresta>	
	A	Evocazione delle anime				Ist Ottieni 1 Segnalino velo se in Riserva ne hai meno di 3 (max 1 per fase)	
	1	Lame spettrali	5+/9+	18"	B	UnT Ripeti tiri per ferire falliti con Attacchi da mischia {e ottiene Colpo letale}	
	2	Sussurri oltre il velo	8+	24"	M	UnT -1 Res e -1 Dis	
	3	Affrettare l'ora	7+/10+	24"/18"	Da, Di, M	Ist <1> {fino a 3} modelli: 1 colpo che ferisce automaticamente, Pen 10, Magici	
	4	Sostegno ancestrale	6+/7+	12"/18"	B	UnT Ripeti tiri per colpire falliti con Attacchi da corpo a corpo	
PIROMANZIA	5	Tocco del mietitore	7+/9+	24"	Da, Di, M, {F, Mi}	Ist D3 colpi For 10, Pen 10, Magici, For contro Dis	
	6	Danza macabra	5+/10+	12"/9"A	B	Ist Movimento magico di <8"> {6"} con Passo fantasma	
	Il Sacrificio		Sacrifica PV in un'unità entro 24" per avere <>> (prima della dispersione). X = 3/2/1 se Dis senza modificatori = 0-4/5-7/8-10				
	1	Pentagramma dolore	5+/6+	24"/12"A	<Da, Di, M>, {U}	Ist D6 colpi For 4, Pen 1, Magici. {L'unità della Fonte non viene influenzata} <Se l'incantesimo causa ferite non salvate, la Fonte recupera 1 PV>	
	2	Mano della gloria	6+/8+	Fnt/12"	F, {B}	UnT Bersagli: {mod. singoli/Pers./Camp.} <ogni modello>. Egida (6+) e (+1, max 3+)	
	3	Il Marcio dentro	6+	18"	M	Per -1 Off e Dif. <Fonte +1 Off e Dif>	
SCIAMANESIMO	4	Alito di corruzione	5+/8+	Fnt/12"	F, {B}	UnT Attacco a soffio (Magici, Tossici) <gittata 18">. {bersagli: singoli/Pers./Camp.}	
	5	Condannato alla rovina	8+	24"	Da, Di, M	Ist 1 colpo For 10, Pen 10, Magici, Ferite multiple (D3). <Entro 12": Pers./Camp.>	
	6	La Tomba chiama	11+	12"	Da, Di, M	Ist 2D6 colpi For 5 <+1>, Pen 2 <+1>, Magici	
	A	Vampata	24"	Da, M, Mi	Ist	D3 colpi For 4, Pen 0, Infuocati, Magici	
	1	Palla di fuoco	4+	36"	Da, M, Mi	Ist D6 colpi For 4, Pen 0, Infuocati, Magici	
	2	Cascata di fuoco	5+/8+	24"/12"	M	Ist D6/2D6 colpi For 4, Pen 0, Infuocati, Magici	
SCIAMANESIMO	3	Spade fiammeggianti	8+/11+	18"/6"A	B	UnT Ottiene Infuocati e Magici. Attacchi da mischia e da Tiro: modificatore di +1 per ferire	
	4	Flusso piroclastico	7+/10+	24"/12"	Da, M, Mi	Ist 2D6/3D6 colpi For 4, Pen 0, Infuocati, Magici	
	5	Salva rovente	8+	24"A	Da, M	Ist D3+1 colpi For 4, Pen 0, Infuocati, Magici	
	6	Braci avvolgenti	10+	24"	Da, Di, M	Ist Ogni modello: 1 colpo For 3, Pen 0, Infuocati, Magici	
	A	Scarificazione	Fonte			UnT Non può essere ferito con Attacchi da mischia migliori di 5+	
	1	Risvegliare la bestia	5+/7+	18"	B	UnT Ottiene <+1 For e Pen> {+1 Res}	
2	Sciame di insetti	5+/8+	24"/48"	Da, M, Mi	Per 5D6 colpi For 1, Pen 0, Magici. Se ferite non salvate, -1 al Tiro finché non si muove		
3	Furore selvaggio	5+/8+	9"/18"	U	UnT Ottiene Estasi della battaglia, Furia, e Impassibile		
4	Ululato agghiacciante	6+/10+	36"	M	UnT Le unità entro <6"> {12"} al lancio: -1 per ferire con attacchi (da Tiro) {a Distanza}		
5	Invocazione totemica	10+/12+	96"	S	Ist Invoca una Bestia totemica entro <1"> {10"} dal Bordo del tavolo		
6	Spezzare lo spirito	8+/11+	18"/36"	M	UnT -1 per Colpire, tratta tutti i terreni (anche aperto) come Terreno Pericoloso (2)		

STREGONERIA	A	Occhio malefico	24"	U	UnT	Amici: +1 Ava, +2 Mar Nemici: -1 Ava, -2 Mar (min. 3/6). Max due volte per unità	
	1	Ali del corvo	7+/9+	24"	B	Ist	{8"} {12"} Movimento magico con Volo e Truppe leggere. Attacco di passaggio: D6 colpi For 4, Pen 1, Magici
	2	Fascino ingannevole	4+/6+	24"	M	UnT	{-1} {-2} Off, Dif, e Agi
	3	Effigie contorta	5+/7+	36"	M	UnT	Il bersaglio non può effettuare Attacchi da tiro {e -2 ai Tentativi di lancio}
	4	La Ruota gira	8+/10+	24"	M	UnT	Attacchi da mischia da {e contro} modelli R&F nel bersaglio colpiscono e feriscono con un tiro fissato al 4+ (prima di applicare qualsiasi modificatore)
	5	Fuoco fatuo	8+/8+	18"	U	UnT	Il bersaglio ottiene Movimento casuale ({2D6} {3D6})
6	Sguardo stregato	7+/10+	24"	M	UnT	Gli Attacchi da mischia {e da Tiro} contro il bersaglio ottengono Estasi della battaglia	
TAUMATURGIA		Giudizio celeste	Lanciando incantesimi non infusi di Taumaturgia: ritira Dadi magia di '1' (se non causano Incidente), +1 Modificatore incidenti				
	1	Fiamme purificatrici	5+/8+	24"	Da, M, Mi	Ist	{D6} {D6+1} colpi For {D6} {D6+1}, Pen {2} {3}, Magici
	2	Punire i miscredenti	6+/9+	24"	M	UnT	{Determina a caso} {Scegli} -1 Res OPPURE -1 For e Pen
	3	Lingua ignota	8+/8+	18"	M	UnT	Non beneficia di {Aura di comando} {Raccogliersi sotto l'insegna}
	4	Mano del cielo	5+/8+	Fnt/24"	F, {B}	UnT	Attacco a soffio (For D3+2, Pen 1, Magici) {mod. singoli/Personaggi/Campioni}
	5	Ira di dio	12+	96"	S	Per	Posiziona segnalino. Alla fine di ogni successiva Fase magica: 1-3 aggiungi segnalino, 4-6 unità entro (2D6+X): 2D6 colpi For 5, Pen 2, Magici. X = numero segnalini
6	Prova di fede	7+/10+	24"/18"	Da, Di, M, {F, Mi}	Ist	La Fonte tira D3+1, il bersaglio tira D3. Se la Fonte supera il tiro del bersaglio, differenza = numero di colpi che feriscono automaticamente, Pen 10, Magici	

Incantesimi ereditari

AE	Favore di Meladys	10+	Fonte	F	UnT	Ottieni un Segnalino velo. Quando un'unità amica entro 18" dalla Fonte perde un Punto vita, puoi invece scartare un Segnalino velo (prima delle Protezioni speciali), e ignorare la perdita di Punti vita. Ogni attacco con Ferite multiple infligge una ferita in meno del consueto. La Fanteria di Altezza normale ignora per ogni Segnalino scartato fino a 2 PV persi (se persi contemporaneamente). A tal fine puoi scartare max 2 Segnalini per fase. I Personaggi e modelli Enormi ignorano max 1 PV per fase
AS	Scintilla della creazione	6+/9+	30"/18"	Da, M, Mi	Ist	Il bersaglio subisce D6 colpi For {5} {6}, Pen {2} {3}, Magici
BB	Echi della foresta	5+/9+	18"/36"	B	UnT	Il bersaglio ottiene Impassibile, Paura, e Terrore. Le unità nemiche a contatto di base con il bersaglio subiscono -1 Dis
DI	La morte è solo l'inizio		Speciale	B	Ist	Attributo lanciato in automatico quando un Incantesimo non attributo non infuso di tipo Benedizione viene lanciato. Stesso bersaglio dell'incantesimo che lo innesca. O i modelli R&F nell'unità Richiamano un numero di Punti vita pari al loro valore Rsr o un Personaggio nell'unità Recupera un numero di PV pari al suo valore Rsr. Modelli e Personaggi con Presenza torreggiante non possono Recuperare più di 2 PV per fase
ES	Abbraccio della foresta	4+/7+	18"	B	UnT	Posiziona una Foresta sotto il bersaglio, essa si estende sempre fino ai bordi del Confine del bersaglio (anche se si muove o cambia formazione). {Le unità nemiche a contatto con il bersaglio devono ripetere i tiri per colpire naturali di '6'}
ET	Fatica paralizzante	8+/12+	18"	M	UnT	I tiri per ferire falliti con {Attacchi da mischia} {Attacchi a distanza} contro il bersaglio devono essere ripetuti
GD	Fuoco infernale	6+/10+	18"	Da*, Di, M	Ist	Il bersaglio subisce {2D3} {2D6} colpi For 6, Pen 0, Magici. * può bersagliare nemici a contatto con il Fronte della Fonte
IS	Magie libere	Incantesimo appreso 1 da un Sentiero disponibile che non sia quello scelto durante la composizione della Lista dell'esercito				
KO	Progenie di Umi	7+/10+	18"	B	UnT	Tutti gli Attacchi da mischia contro il bersaglio subiscono -1 per ferire. {Inoltre, tutti gli Sciamani nell'unità bersaglio ottengono +1 Res}
LD	Lancia d'infinito	4+ rep	24"	Da, M, Mi	Ist	Il bersaglio subisce 1 colpo con For 2 [5], Pen 2, Attacco ad area (1x5), e [Ferite multiple (2)]. I colpi della Lancia d'infinito ottengono +1 For per ogni altro Incantesimo non attributo lanciato con successo in questa Fase magica (incluse ulteriori istanze)
NI	Nube di magnesio	5+	24"	M	Per	Il bersaglio ottiene Infiammabile. Alla fine della fase, se un'unità con 1+ modelli influenzati dall'incantesimo ha subito almeno un colpo Infuocato, subisce D3+1 colpi aggiuntivi con For 4, Pen 0, Infuocati (contano come Attacco speciale a distanza) e l'incantesimo termina. Un Personaggio che lascia un'unità influenzata dall'incantesimo non è più influenzato, salvo sia un modello singolo scelto come bersaglio iniziale
OeG	Seminare distruzione	8+	18"	M	UnT	Ripeti i tiri per colpire falliti degli Attacchi da Corpo a corpo contro il bersaglio
OS	Destare l'orda	7+/10+	12"/24"	Da, Di, M	Ist	Il bersaglio subisce 2D6 colpi For 4, Pen 2, Magici
PV	Risorgi!	4+/8+	18"/6"A	B	Ist	O i modelli R&F nell'unità Richiamano un numero di Punti vita pari al loro valore Ria o un Personaggio nell'unità Recupera un numero di PV pari al suo valore Ria. I modelli con Presenza torreggiante non possono Recuperare più di 2 PV per fase
RE	Soffio della Dama	9+/11+	18"/36"	B	UnT	Il bersaglio deve ripetere i tiri per colpire e per ferire naturali di '1' con gli Attacchi da mischia, inoltre deve ripetere i Tiri armatura naturali di '1'

Rune di battaglia delle Roccaforti dei Nani

Le Rune di battaglia sono Incantesimi infusi con Livello di potere (5/8). Se prese da Fabbri runici hanno Gittata 12", se prese da un Incudine hanno Gittata 36".

RUNE DI BATTAGLIA	Runa dell'annullamento	5/8	12"/36"	U	UnT	Gli effetti di tutti gli altri incantesimi con Durata: Un turno che influenzano il bersaglio terminano. Inoltre, il successivo incantesimo nemico lanciato con successo che bersaglia l'unità, Aura e Attributo inclusi, viene automaticamente disperso
	Runa della resa dei conti	5/8	12"/36"	B	UnT	Il bersaglio deve ripetere i tiri per colpire falliti degli Attacchi da corpo a corpo
	Runa dei giuramenti	5/8	12"/36"	B	UnT	Il bersaglio deve ripetere i tiri per ferire falliti degli Attacchi da mischia
	Runa della risolutezza	5/8	12"/36"	B	Ist	Il bersaglio può eseguire un Movimento magico di 6"
	Runa dello splendore	5/8	12"/36"	B	UnT	Il bersaglio ottiene Bersaglio difficile (1) e Distrarre
	Runa della resilienza	5/8	12"/36"	B	UnT	Tutti i tiri per ferire contro il bersaglio subiscono un modificatore di -1