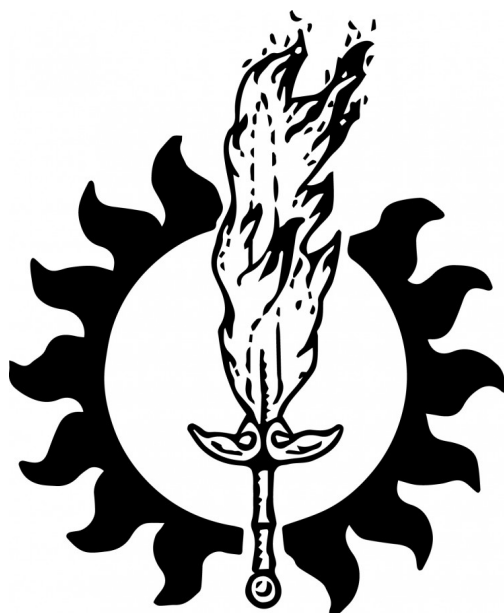


# LA IX ERA

## BATTAGLIE FANTASY



# Impero di Sonnstahl

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione 2020 – 4 Gennaio 2020

Regole dei modelli d'armata	2	Personaggi	6
Incantesimo ereditario	3	Cavalcature dei personaggi	10
Oggetti speciali	4	Base	13
Organizzazione d'armata	6	Speciale	15
Tabella riassuntiva	20	Ausiliari imperiali	17
		Armeria imperiale	18
		Furia di Sunna	19



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale comunitario. Puoi trovare le regole e fornire suggerimenti sul sito: [the-ninth-age.com](http://the-ninth-age.com). Consulta il Regolamento per le istruzioni su Come leggere le voci delle unità. Le modifiche sono elencate all'indirizzo: [the-ninth-age.com/archive.html](http://the-ninth-age.com/archive.html)

Licenza Creative Commons: [the-ninth-age.com/license.html](http://the-ninth-age.com/license.html)

# Regole dei modelli d'armata

## Regole universali

### Benedizioni degli dei

L'unità del portatore ottiene **Odio**. Le parti di modello con Imbrigliato non vengono influenzate. Il modello può lanciare i seguenti tre Incantesimi infusi con Livello di potere (4/8), Tipo: Unità della fonte e Benedizione, e Durata: Un turno.



**Benedizione di Ullor**

Il bersaglio ottiene **Egida (5+, contro Attacchi da mischia)**.



**Benedizione di Sunna**

Il bersaglio ottiene **Attacchi infuocati**. Tutte le unità nemiche a contatto di Base con uno o più bersagli di questo incantesimo, al lancio di quest'ultimo, subiscono D6 colpi con Forza 4, Penetrazione armatura 1, **Attacchi infuocati**, e **Attacchi magici**.



**Benedizione di Volund**

I tiri per ferire falliti degli Attacchi da mischia del bersaglio **devono** essere ripetuti.

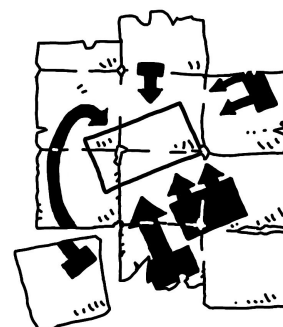
## Ordini

Un Personaggio con Ordini può dare un singolo ordine a un'Unità madre o a un'Unità di supporto entro 8". Un Generale con Ordini può invece dare un singolo ordine a un'Unità madre o a un'Unità di supporto amica entro la gittata della sua Aura di comando. Gli ordini sono dati all'inizio di ogni Turno del giocatore amico e i loro effetti durano fino alla fine del successivo Turno del giocatore. Un'unità non può ricevere il medesimo ordine più di una volta per Turno del giocatore. Solo i modelli di Altezza normale vengono influenzati. Gli ordini disponibili sono elencati di seguito:

---

<b>Di corsa!</b>	Il bersaglio ottiene +1" Avanzata e +4" Marcia.
<b>Fermi, uomini!</b>	Applica Tiro minimizzato ai Test di disciplina eseguiti dal bersaglio. Un'unità che riceve questo Ordine e supera un Test di chiamata a raccolta non diventa Scossa, inoltre la Riorganizzazione effettuata dopo essersi Raccolti non impedisce all'unità di muoversi e/o tirare (ma conta ancora come essersi mossa ai fini del tiro).
<b>Prepararsi all'impatto!</b>	Il bersaglio ottiene <b>Combattere su rango extra</b> .
<b>Pronti! Mirate!Fuoco!</b>	Il bersaglio ottiene <b>Accurato</b> .

---



## Unità di supporto

Un'unità è considerata Unità di supporto se almeno metà dei suoi modelli possiede questa Regola universale. Le Unità di supporto sono trattate come **Insignificanti** dalle Unità madre.

Le unità di supporto entro 8" da almeno un'Unità madre ottengono **Combattere su rango extra** e possono usare Attacchi da tiro dal terzo rango (in aggiunta al primo e al secondo). Al fine di essere Incrollabile, se l'Unità di supporto possiede almeno un Rango completo, conta come avere lo stesso numero di Ranghi completi di un'Unità madre entro 8".

Durante la Fase di carica nemica, le Unità di supporto possono eseguire una delle seguenti azioni :

1. Immediatamente dopo che un'Unità madre entro 8" sceglie volontariamente una Reazione alla carica, l'Unità di supporto può Resistere e tirare come se il nemico avesse Dichiarato una carica contro di essa nella propria posizione attuale (applica le consuete regole per le Reazioni alla carica Resistere e tirare).
2. Immediatamente dopo che tutte le unità nemiche hanno completato i Movimenti di carica, le Unità di supporto entro 8" da qualsiasi Unità madre Caricata con successo in questa Fase possono Contro caricare. Per fare ciò, scegli un'unità nemica che ha Caricato con successo l'Unità madre e dichiara la Carica con l'Unità di supporto. Sebbene sia una Carica fuori dalla sequenza ordinaria, applica tutte le consuete regole per la Carica (come Linea di vista, Arco del fronte, tirare per la Distanza di carica, massimo una Conversione, ecc.). Quando calcoli il Risultato del combattimento nella successiva Fase di mischia, somma il Bonus dei Ranghi dell'Unità madre con massimo un'Unità di supporto che ha eseguito con successo una Contro carica (seguendo tutte le consuete restrizioni), fino a un massimo di +6.

## Unità madre

Un'unità è considerata Unità madre se almeno metà dei suoi modelli possiede questa Regola universale. Le Unità madre trattano tutte le Unità di supporto come **Insignificanti**.

Immediatamente dopo un tiro per la Distanza di carica superato da un'Unità madre contro un'unità nemica non in Fuga durante la Fase di carica, prima di eseguire il Movimento di carica, qualsiasi Unità di supporto entro 8" dall'Unità madre può effettuare una Carica di supporto. Per fare ciò, l'Unità di supporto dichiara una Carica contro la medesima unità nemica. Sebbene sia una Carica fuori dalla sequenza ordinaria, applica tutte le consuete regole per la Carica (come Linea di vista, Arco del fronte, tirare per la Distanza di carica, massimo una Conversione, ecc.), con l'eccezione che il nemico può scegliere soltanto la Reazione alla carica Mantenere la posizione. Ai fini dei Movimenti di carica, tratta questo caso come ogni altro caso di Carica combinata. Quando calcoli il Risultato di combattimento nella successiva Fase di mischia, somma il Bonus dei Ranghi dell'Unità madre con massimo un'Unità di supporto che ha completato con successo una Carica di supporto (seguendo tutte le consuete restrizioni), fino a un massimo di +6.

## Armeria

### Carabina a ripetizione – Arma da tiro

Gittata 24", Colpi 3, For 4, Pen 2, **Ingombrante**.

### Coppia di pistole – Arma da tiro

Gittata 12", Colpi 2, For 4, Pen 2, **Rapido a tirare**. In Corpo a corpo conta come Coppia d'armi.

### Fucile a canna lunga – Arma da tiro

Gittata 48", Colpi 1, For 5, Pen 3, **Ferite multiple (2, contro Normale), Ingombrante**.

### Pistola a ripetizione – Arma da tiro

Gittata 12", Colpi 3, For 4, Pen 2, **Rapido a tirare**. Se il modello è equipaggiato anche con una Pistola o una Coppia di pistole, questa arma ottiene Colpi 4.

### Picozza da cavaliere – Arma da corpo a corpo

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +2 Penetrazione armatura.

# Incantesimo ereditario

## Magie libere

Durante la Selezione degli incantesimi, se un Mago dell'Impero di Sonnstahl seleziona l'Incantesimo ereditario o lo ottiene in qualsiasi altro modo, **deve** invece scegliere un singolo Sentiero tra quelli a cui ha accesso, eccetto il Sentiero scelto nella composizione della Lista dell'esercito. Il Mago ottiene l'Incantesimo appreso 1 di tale Sentiero.

# Oggetti speciali

## Incanti d'arma

**La Luce di Sonnstahl** 150 pti  
Incanto: Arma a una mano.  
Gli attacchi effettuati con questa arma feriscono automaticamente, possiedono **sempre** Penetrazione armatura 10, inoltre diventano **Attacchi magici**.

**Condanna a morte** 60 pti  
Incanto: Arma a una mano.  
Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono **Estasi della battaglia** e diventano **Attacchi magici**. Se con essa viene messo a segno un colpo contro un'unità nemica, i modelli amici con Unità madre o Unità di supporto ottengono **Estasi della battaglia** con gli attacchi assegnati alla medesima unità nemica nei successivi Livelli di iniziativa della medesima Fase.

**Martello delle streghe** 40 pti  
Incanto: Arma a una mano.  
Il Numero di attacchi del portatore è **fissato** a 5 mentre usa questa arma, inoltre gli attacchi effettuati con essa ottengono **Estasi della battaglia (contro Canalizzare)** e diventano **Attacchi magici**.

## Incanti d'armatura

**Sigillo imperiale** 100 pti  
Solo modelli a piedi.  
Incanto: Armatura a piastre.  
Il portatore ottiene +3 Armatura e +1 Disciplina. L'unità del portatore non può volontariamente dichiarare Fuga come Reazione alla carica.

**Acciaio nero** 45 pti  
Incanto: Armatura a piastre.  
Il portatore ottiene +1 Armatura e **Paura**. Se acquistato da un modello a piedi, il portatore ottiene un ulteriore +1 Armatura.

**Guardia del fuoco stregato** 35 pti  
Incanto: Scudo.  
Il portatore ottiene **Egida (4+, contro Attacchi magici)** mentre usa questo scudo.

**Scudo di Volund** 20 pti  
Non può essere preso da modelli Enormi.  
Incanto: Scudo.  
Mentre usa questo Scudo, gli attacchi contro il modello del portatore con **Colpo letale** e/o **Estasi della battaglia** perdono questi Attributi di attacco.

## Incanti di stendardo

**Stendardo della casata** 40 pti  
Se il Generale è parte dell'unità del portatore, la gittata della sua Aura di comando è incrementata di 6".

**Stendardo dell'unione** 40 pti  
Solo Unità madre.  
Ogniqualvolta l'unità del portatore è bersagliata da un Ordine, può essere dato un Ordine addizionale (gratuitamente) a una singola Unità di supporto entro 8" dall'unità del portatore.

**Vessillo del tiratore scelto** 10 pti  
L'unità del portatore non subisce il modificatore di -1 per colpire per le Reazioni alla carica Resistere e tirare.

## Artefatti

### Medaglione di Sunna 80 pti

Mentre si batte a Duello, scegli una singola parte di modello senza né Imbrigliato né Inanimato contro cui il portatore sta combattendo. Il portatore e la parte di modello scelta **devono** scambiarsi i rispettivi valori delle Caratteristiche di Forza, Penetrazione armatura, Resilienza, Agilità e Numero di attacchi. Ciò avviene prima di applicare ulteriori modificatori. Se la parte di modello non possiede un Profilo difensivo proprio, usa invece quello del modello Multiparte.

### Manto invernale 70 pti

Il portatore ottiene **Egida (2+, contro Attacchi infuocati)**, **Egida (5+)** e **Distrarre**, ma fallisce automaticamente i Tiri temprà.

### Fiamma esemplare 50 pti

*Dominante. Solo Maghi.*

Scegli una singola Unità madre dopo la Selezione degli incantesimi (durante il passo 8 della Sequenza prepartita). All'inizio di una qualsiasi Fase di mischia amica, se il portatore si trova entro 18" dall'unità scelta, il proprietario può scartare un singolo Segnalino velo dalla propria riserva di Segnalini velo per conferire a tutti i modelli R&F nell'unità scelta **Colpo letale** e **Attacchi magici** fino alla fine della fase.

### Corsiero di Karadon 40 pti

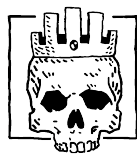
*Solo Cavalier comandanti montati su Cavallo e Marescialli montati su Cavallo.*

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di qualsiasi Turno del giocatore amico. Per la durata di questo Turno del giocatore, tutte le unità amiche entro 6" dal portatore **devono** ripetere i tiri per la Distanza di carica falliti.

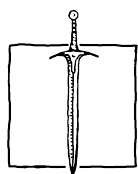
### Mantello di Ullor 25 pti

Le unità nemiche entro 6" dal portatore non ottengono +1 Agilità a causa di Impeto della carica.

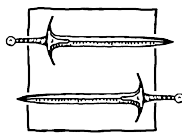
# Organizzazione d'armata



**Personaggi**  
max 40 %



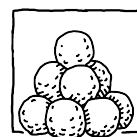
**Base**  
min 25 %



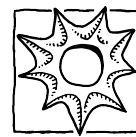
**Speciale**  
nessun limite



**Ausiliari imperiali**  
max 35 %



**Armeria imperiale**  
max 20 %



**Furia di Sunna**  
max 30 %

## Personaggi (max 40 %)



**Maresciallo**  
**160 pti**

modello singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20x20 mm



Una cavalcatura con (FS) conta come Furia di Sunna. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>9</b>	Ordini		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Armatura a piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Maresciallo	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	

Opzioni		pti-	Opzioni di cavalcatura		pti-
Alfiere da battaglia		gratis	Cavallo		55
Una sola scelta:			Pegaso		55
<b>Grande Stratega</b> (0-1 unità/esercito)		65	Grifone adulto* (FS)		140
<b>Principe imperiale</b> (solo Generale)		160	Drago (solo Principe imperiale) (FS)		440
Oggetti speciali		fino a 200	*Non può essere preso da Alfiere da battaglia.		
Se Alfiere da battaglia		fino a 100			
Scudo		10			
Pistola (2+)		5			
Una sola scelta:					
Alabarda		5			
Coppia d'armi		5			
Grande arma		5			
Lancia pesante		5			
— Regole del modello opzionali —					
<b>Grande Stratega:</b> Regola universale.					
Il modello può dare due Ordini per turno invece di uno.					
<b>Principe imperiale:</b> Regola universale.					
La parte di modello ottiene +1 Numero di attacchi ed è equipaggiata con un'Arma a una mano incantata con la <b>Luce di Sonnstahl</b> . Inoltre può solo acquistare fino a 50 pti di Oggetti speciali.					



## Cavalier comandante

180 pti

modello singolo

Altezza vedi cavalcatura  
 Tipo Cavalleria  
 Base vedi cavalcatura

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	9	<b>Primo cavaliere</b>	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	6	4	0	Armatura a piastre
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavalier comandante	4	6	4	1	6

— Regole del modello —

**Primo cavaliere:** Regola universale.  
 Quando il modello è aggregato a un'unità con Ordini cavallereschi, l'unità ottiene **Impassibile**, inoltre se il modello è il Generale, i modelli R&F nell'unità ottengono **Unità madre**.

— Opzioni —

Oggetti speciali	fino a 200
Scudo	5
Una sola scelta:	
Alabarda	5
Grande arma	5
Lancia pesante	10
Picozza da cavaliere	30

— Opzioni di cavalcatura —

<b>Deve prendere una cavalcatura:</b>	
Cavallo	gratis
Grifone giovane	40




## Mago

125 pti

modello singolo

Altezza Normale  
 Tipo Fanteria  
 Base 20×20 mm

 Una cavalcatura con (FS) conta come Furia di Sunna. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	<b>Mago apprendista</b>	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	3	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Mago	1	3	3	0	3

— Opzioni di magia —

Mago adepto	75
Mago maestro	225

 Alchimia
  Cosmologia
  Divinazione
  Piromanzia

— Opzioni —

Oggetti speciali	fino a 100
Se Mago maestro	fino a 200
Armatura leggera	5

— Opzioni di cavalcatura —

Cavallo	10
Pegaso	30
Grifone adulto (FS)	85
Congegno arcano	185



## Prelato

160 pts

modello singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (FS) conta come Furia di Sunna. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Benedizioni degli dei, Canalizzare (1)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0	Armatura pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prelato	2	5	4	1	4	Attacchi divini
— Opzioni —			— Opzioni di cavalcatura —		pti-	pti-
Oggetti speciali				fino a 200	Cavallo	35
Scudo				15	Altare da guerra (FS)	350
Armatura a piastre				25		
Una sola scelta:						
Coppia d'armi				5		
Grande arma				15		



## Artificiere

120 pts

modello singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Personaggi sia come Armeria imperiale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Ingegnere (3+), <b>Mastro artificiere</b>		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	2	3	3	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Artificiere	1	3	3	0	3	
— Regole del modello —			— Opzioni —		pti-	pti-
<b>Mastro artificiere:</b> Regola universale.				Oggetti speciali	fino a 50	
Il Mastro artificiere può dare l'Ordine <b>Pronti! Mirate! Fuoco!</b> a un'Unità madre o a un'Unità di supporto alla quale si è aggregato.				Una sola scelta:		
				Archibugio (3+)	5	
				Carabina a ripetizione (4+)	10	
				Fucile a canna lunga (3+)	10	
				Pistola a ripetizione (4+)	10	
			— Opzioni di cavalcatura —		pti-	
			Cavallo		15	





## Inquisitore

115 pti

modello singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



I modelli con **Proiettili d'argento** contano anche come Ausiliari imperiali.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>4"</b>	<b>8"</b>	<b>8</b>	Impassibile, Non un capo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Armatura a piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Inquisitore	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Colpo letale, Ferite multiple (D3)
Opzioni			pti-			
Una sola scelta:			Cavallo e Truppe leggere			75
<b>Acciaio benedetto</b>			60			
<b>Proiettili d'argento</b> (0-1 unità/esercito)			65			
Oggetti speciali			fino a 100			
Scudo			5			
Una sola scelta:						
Balestra (2+)			10			
Coppia di pistole (3+)			15			
Pistola a ripetizione (3+)			25			
Una sola scelta:						
Coppia d'armi			5			
Alabarda			10			
Grande arma			10			
Opzioni di cavalcatura			pti-			
			Cavallo e Truppe leggere			75
Regole del modello opzionali						
<b>Acciaio benedetto:</b> Attributo di attacco - Corpo a corpo.						
La parte di modello ottiene +2 Agilità. Gli Attacchi da corpo a corpo effettuati dalla parte di modello ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione armatura.						
<b>Proiettili d'argento:</b> Attributo di attacco - Tiro.						
L'attacco ottiene <b>Colpo letale, Ferite multiple (D3)</b> , inoltre <b>deve</b> ripetere i tiri per ferire falliti.						

# Cavalcature dei personaggi



## Cavallo

Altezza **Normale**  
 Tipo **Cavalleria**  
 Base **25×50 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>P</b>			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+2</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
<b>Cavallo</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>Imbrigliato</b>



## Pegaso

Altezza **Grande**  
 Tipo **Cavalleria**  
 Base **40×40 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>P</b>	<b>Truppe leggere, Volo (8", 16")</b>		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
<b>Pegaso</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>Imbrigliato</b>



## Grifone giovane

Altezza **Grande**  
 Tipo **Cavalleria**  
 Base **50×75 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>P</b>	<b>Paura</b>		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
<b>Grifone giovane</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>Imbrigliato</b>



## Grifone adulto

Altezza **Grande**  
Tipo **Cavalleria**  
Base 50×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Furia di Sunna.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
Suolo	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Paura, Presenza torreggiante, Truppe leggere, Volo (8", 16")	
Volo	<b>8"</b>	<b>16"</b>			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P</b>	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Grifone adulto	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>5</b> Imbrigliato



## Drago

Altezza **Enorme**  
Tipo **Bestia**  
Base 50×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Furia di Sunna.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
Suolo	<b>6"</b>	<b>12"</b>	P	Truppe leggere, Volo (7", 14")	
Volo	<b>7"</b>	<b>14"</b>			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Drago	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b> Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato



## Altare da guerra

0-1  
cavalcature/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Furia di Sunna.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>8"</b>	P	Determinato, Falcata rapida, Presenza torreggiante, <b>Sacra reliquia</b>		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>5</b>	P	<b>5</b>	P	Egida (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavallo (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Imbrigliato
Telaio			<b>5</b>	<b>2</b>		Colpi d'impatto (D6), Inanimato

— Regole del modello —

**Sacra reliquia:** Universale.

Le unità amiche entro 6" dal portatore ottengono **Odio**. Le parti di modello con Imbrigliato non vengono influenzate. Per gli Incantesimi infusi delle Benedizioni degli dei lanciati dal cavaliere il Tipo: Unità della fonte è sostituito con il Tipo: Aura 6". Il modello può lanciare *Colpo infallibile* (Divinazione) come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).



## Congegno arcano

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>8"</b>	P	Canalizzare (1), Falcata rapida, Presenza torreggiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>5</b>	P	<b>5</b>	<b>P+2</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Cavallo (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Imbrigliato
Telaio			<b>5</b>	<b>2</b>		Colpi d'impatto (D6), Inanimato

— Opzioni — *pti* —

**Deve scegliere (una sola scelta):**

**Preveggenza** gratis  
**Scudo arcano** 15

— Regole del modello opzionali —

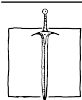
**Preveggenza:** Regola universale.

Le unità amiche entro 6" dal modello ottengono **Riflessi fulminei**. Il modello può lanciare *Ghiaccio e fuoco* (Cosmologia) come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

**Scudo arcano:** Regola universale.

Le unità amiche entro 6" dal modello ottengono **Distrarre**. Il modello può lanciare *Percezione della forza* (Cosmologia) come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

# Base (min 25 %)



## Fanteria pesante

145 pti + 9 pti/modello extra

20-50 modelli



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

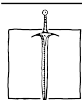
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Presidiante, Unità di supporto <sup>†</sup> , Unità madre*	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	3	3	0	Armatura leggera, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi

Fanteria pesante    1    3    3    0    3

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
Una sola scelta:		Alfiere	20
Alabarda	1/modello	Incanto di stendardo	nessun limite
Picca	1/modello	Campione	20
		Musico	20

\*Se la dimensione iniziale è di 21 o più modelli.

†Se la dimensione iniziale è di 20 modelli.



## Fanteria leggera

135 pti + 13 pti/modello extra    10-20 modelli



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Ausiliari imperiali.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Presidiante, Unità di supporto	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	3	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi

Fanteria leggera    1    3    3    0    3

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>		Alfiere	20
Archibugio (4+)	gratis	Incanto di stendardo	nessun limite
Balestra (4+)	gratis	Campione	20
		Sostituire Balestra/Archibugio con uno dei seguenti:	
		Carabina a ripetizione (4+)	10
		Fucile a canna lunga (3+)	20
		Musico	20



## Milizia di stato

135 pti + 8 pti/modello extra 10-25 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Ausiliari imperiali.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	<b>Riserve</b> , Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Milizia di stato	1	3	3	0	3	Arco (4+), Coppia d'armi, Pistola (4+)
— Regole del modello —			— Opzioni del gruppo di comando —			pti-
<b>Riserve:</b> Regola universale. Questa unità è trattata come <b>Insignificante</b> da Unità madre e Unità di supporto.			Alfiere			20
			Campione			20
			Musico			20
— Opzioni —			— Regole del modello opzionali —			pti-
<b>Irregolari</b> (0-15 modelli/unità)			1/modello			<b>Irregolari:</b> Regola universale. Il modello ottiene <b>Bersaglio difficile (1)</b> e <b>Schermagliatore</b> .



## Cavalleria dell'elettore

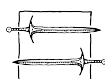
155 pti + 25 pti/modello extra 5-15 modelli 0-4 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	2	Armatura a piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	1	3	3	0	3	
Cavallo	1	3	3	0	3	Imbrigliato
— Opzioni —			— Opzioni del gruppo di comando —			pti-
<b>Ordine cavalleresco</b> (Unico*)			8/modello			Alfiere
*A meno che l'esercito includa un Cavalier comandante.						Incanto di stendardo
						nessun limite
Scudo			4/modello			Campione
						Musico
						20
Una sola scelta:			— Regole del modello opzionali —			pti-
Picozza da cavaliere (solo <b>Ordine cavalleresco</b> )			gratis			<b>Ordine cavalleresco:</b> Regola universale.
Grande arma			2/modello			Il modello ottiene +1 Abilità difensiva e il Cavaliere ottiene +1 Abilità offensiva, +1 Forza e +1 Penetrazione armatura. Gli Ordini cavallereschi non possono prendere Grandi armi.
Lancia pesante			4/modello			

# Speciale (nessun limite)



## Guardia Imperiale

170 pti + 19 pti/modello extra

15-40 modelli



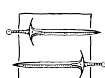
Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Guardia del corpo, Presidiante, Unità madre	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	0	Armatura a piastre

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guardia imperiale	1	4	4	1	3

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>		Alfiere	20
Scudo	gratis	Incanto di stendardo	nessun limite
Grande arma	4/modello	Campione	20
		Musico	20



## Cavalieri del sol grifo

290 pti + 83 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito



Altezza Grande  
Tipo Cavalleria  
Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	8	Paura, Presidiante	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	1	Armatura a piastre, Scudo

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavaliere	1	4	4	1	4
Grifone giovane	3	4	5	3	4
					Imbrigliato

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
<b>Il cavaliere deve prendere (una sola scelta):</b>		Alfiere	20
Alabarda	gratis	Incanto di stendardo	nessun limite
Lancia pesante	10/modello	Campione	20
		Musico	20



## Congegno arcano

280 pts

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>8"</b>	<b>7</b>	Canalizzare (1), Falcata rapida, Presenza torreggiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	
Cavallo (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Imbrigliato
Telaio			<b>5</b>	<b>2</b>		Colpi d'impatto (D6), Inanimato

Opzioni

pts-

**Deve** scegliere (una sola scelta):

**Preveggenza**

gratis

**Scudo arcano**

15

Regole del modello opzionali

**Preveggenza:** Regola universale.

Le unità amiche entro 6" dal modello ottengono **Riflessi fulminei**. Il modello può lanciare *Ghiaccio e fuoco* (Cosmologia) come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

**Scudo arcano:** Regola universale.

Le unità amiche entro 6" dal modello ottengono **Distrarre**. Il modello può lanciare *Percezione della forza* (Cosmologia) come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).



# Ausiliari imperiali (max 35 %)



## Ranger imperiali

90 pti + 11 pti/modello extra

5-10 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Esploratore, Schermagliatore, Truppe leggere, <b>Uomini di frontiera</b>		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0	Bersaglio difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ranger imperiale	1	3	3	0	3	<b>Cacciatori di bestie, Arco (4+)</b>

— Regole del modello —

**Cacciatori di bestie:** Attributo di attacco – Tiro. Mentre usa un Arco, l'Attacco da tiro ottiene **Colpo letale (contro Bestie)** e Colpi 2.

**Uomini di frontiera:** Regola universale. Il modello supera automaticamente i Test di panico causati da Terrore.

— Opzioni del gruppo di comando —

Campione 20 pti



## Raitri

150 pti + 23 pti/modello extra

5-10 modelli 0-3 unità/esercito 0-20 modelli/esercito

Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	7	Avanguardia, Fuga simulata, Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	1	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Raitro	1	3	3	0	3	<b>Fuoco all'impatto!</b>
Cavallo	1	3	3	0	3	Imbrigliato

— Regole del modello —

**Fuoco all'impatto!:** Attributo di attacco – Corpo a corpo. Una parte di modello in Carica con Fuoco all'impatto! che usa una Pistola, una Coppia di pistole o una Pistola a ripetizione colpisce **sempre** a Livello di iniziativa 10, inoltre la Forza dei suoi Attacchi da corpo a corpo è **fissata** a 4 e la loro Penetrazione armatura è **fissata** a 2 (a prescindere da Agilità, Forza e Penetrazione armatura del portatore).

— Opzioni —

Armatura pesante 3/modello

I Raitri devono prendere (una sola scelta):

Lancia leggera e Scudo gratis

Pistola (3+) gratis

Coppia di pistole (4+) 5/modello

Carabina a ripetizione (4+) 7/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Campione 20 pti

Pistola a ripetizione (4+) 5

Musico 20

# Armeria imperiale (max 20 %)



## Artiglieria

modello singolo

0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Costrutto  
Base 60 mm tonda

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	4"	7	Macchina da guerra		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	1	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	3	3	3	0	3	Muovere o tirare

— Opzioni — pti —

**Deve scegliere (una sola scelta):**

<b>Lanciarazzi imperiale (4+)</b> (0-2 unità/esercito)	160
<b>Arma a raffica (4+)</b> (0-2 unità/esercito)	190
<b>Mortaio (4+)</b> (0-2 unità/esercito)	190
<b>Cannone (4+)</b> (0-2 unità/esercito)	245

— Regole del modello opzionali —

**Arma a raffica:** Arma d'artiglieria.

**Arma a raffica,** Gittata 24", Colpi 3D6×2, For 5, Pen 3.

**Cannone:** Arma d'artiglieria.

Questa Arma d'artiglieria può fare fuoco in due modi:

- **Cannone,** Gittata 72", Colpi 1, For 4 [10], Pen 0 [10], **Attacco ad area (1×5)**, [**Ferite multiple (D3+1, Ali tarpate)**]
- **Arma a raffica,** Gittata 12", Colpi 2D6, For 4, Pen 4

**Lanciarazzi imperiale:** Arma d'artiglieria.

**Catapulta (1×1),** Gittata 15-48", Colpi 3, For 5, Pen 3, **Ferite multiple (D3)**.

Questa arma tratta ogni risultato sulla Tabella della avarie come Malfunzionamento (ogni colpo può provocare un'Avaria).

**Mortaio:** Arma d'artiglieria.

**Catapulta (6×6),** Gittata 12-48", Colpi 1, For 3 [6], Pen 1 [4], [**Ferite multiple (D3)**].

# Furia di Sunna (max 30 %)



## Flagellanti

190 pti + 17 pti/modello extra

15-30 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	<b>Fanatico</b> , Furia, Impassibile, Irriducibile, <b>Zeloti</b>		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	1	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Flagellante	1	3	3	0	3	Estasi della battaglia, Grande arma

— Regole del modello —

**Fanatico:** Regola universale.

Quando un modello con Fanatico viene ucciso da un Attacco da mischia durante qualsiasi Livello di iniziativa di un Round di combattimento in cui è In-gaggiato, rimuovilo come perdita soltanto alla fine del Livello di iniziativa 0.

**Zeloti:** Regola universale.

I Prelati possono aggregarsi all'unità e ottenere **Impassibile** e **Irriducibile** finché rimangono aggregati all'unità.

— Opzioni del gruppo di comando —

Campione

pti-

20



## Carro a vapore

475 pti

modello singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

L'unità conta sia come Furia di Sunna sia come Armeria imperiale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4D3"	-	7	<b>Alimentato a vapore</b> , Impassibile, Irriducibile, Movimento casuale (4D3"), Paura, Presenza torreggiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	7	3	6	6		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Telaio			5	2	3	Attacchi stritolanti (3D3), Attacco a soffio (For 2, Pen 3), <b>Cannone a vapore (3+)</b>
Ariete d'acciaio			7	4		Colpi d'impatto (2D3), Inanimato

— Regole del modello —

**Alimentato a vapore:** Regola universale.

Il modello può scegliere di non muovere sebbene possieda Movimento casuale, inoltre le sue Distanze di inseguimento e Sfondamento sono **sempre** 0".

Prima di muoversi nella Fase di movimento, il modello può scegliere di sostituire il Movimento casuale (4D3") con **Movimento casuale (5D3")** fino alla fine della Fase di movimento. In tal caso, il Cannone a vapore non può essere usato durante questo Turno del giocatore.

**Cannone a vapore:** Arma d'artiglieria.

**Cannone**, Gittata 36", Colpi 1, For 3 [7], Pen 0 [6], **Attacco ad area (1×5)**, [**Ferite multiple (D3, Ali tarpate)**].

# Tabella riassuntiva

## Personaggi

<b>Maresciallo</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9					Ordini
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	5	Res	4	Arm	0			Armatura a piastre
Maresciallo	Att	3	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5	
<b>Cavalier comandante</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9					Primo cavaliere
vedi cavalcatura, Cavalleria	Vit	3	Dif	6	Res	4	Arm	0			Armatura a piastre
Cavalier comandante	Att	4	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	6	
<b>Mago</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Mago apprendista
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	3	Res	3	Arm	0			
Mago	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	
<b>Prelato</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Benedizioni degli dei, Canalizzare (1)
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	5	Res	4	Arm	0			Armatura pesante
Prelato	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	Attacchi divini
<b>Artificiere</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Ingegnere (3+), Mastro artificiere
Normale, Fanteria	Vit	2	Dif	3	Res	3	Arm	0			Armatura leggera
Artificiere	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	
<b>Inquisitore</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Impassibile, Non un capo
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	5	Res	4	Arm	0			Armatura a piastre
Inquisitore	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	Colpo letale, Ferite multiple (D3)

## Cavalcature dei personaggi

<b>Cavallo</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2			
Cavallo	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
<b>Pegaso</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Truppe leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1			
Pegaso	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4	Imbrigliato
<b>Grifone giovane</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Paura
Grande, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1			
Grifone giovane	Att	3	Off	4	For	5	Pen	3	Agi	4	Imbrigliato
<b>Grifone adulto</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Paura, Presenza torreggiante, Truppe leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	Vit	4	Dif	P	Res	5	Arm	P			
Grifone adulto	Att	4	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	5	Imbrigliato
<b>Drago</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P					Truppe leggere, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	5	Res	6	Arm	4			
Drago	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3	Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato
<b>Altare da guerra</b>	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P					Determinato, Falcata rapida, Presenza torreggiante, Sacra reliquia
Grande, Costrutto	Vit	5	Dif	P	Res	5	Arm	P			Egida (4+)
Cavallo (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi		Colpi d'impatto (D6), Inanimato
<b>Congegno arcano</b>	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P					Canalizzare (1), Falcata rapida, Presenza torreggiante
Grande, Costrutto	Vit	5	Dif	P	Res	5	Arm	P+2			
Equipaggio (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	
Cavallo (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi		Colpi d'impatto (D6), Inanimato

## Base

<b>Fanteria pesante</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Presidiante, Unità di supporto, Unità madre
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	3	Res	3	Arm	0			Armatura leggera, Scudo
Fanteria pesante	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	
<b>Fanteria leggera</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Presidiante, Unità di supporto
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	3	Res	3	Arm	0			
Fanteria leggera	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	

<b>Milizia di stato</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>						Riserve, Truppe leggere
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>				
Milizia di stato	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Arco (4+), Coppia d'armi, Pistola (4+)
<b>Cavalleria dell'elettore</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>						Presidiante
Normale, Cavalleria	<i>Vit</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>				Armatura a piastre
Cavaliere	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		
Cavallo	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Imbrigliato

## Speciale

<b>Guardia Imperiale</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>						Guardia del corpo, Presidiante, Unità madre
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>				Armatura a piastre
Guardia imperiale	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		
<b>Cavalieri del sol grifo</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>						Paura, Presidiante
Grande, Cavalleria	<i>Vit</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>1</b>				Armatura a piastre, Scudo
Cavaliere	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>		
Grifone giovane	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>		Imbrigliato
<b>Congegno arcano</b>	<i>Ava</i>	<b>8"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>						Canalizzare (1), Falcata rapida, Presenza torreggiante
Grande, Costrutto	<i>Vit</i>	<b>5</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>				
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		
Cavallo (2)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>			Colpi d'impatto (D6), Inanimato

## Ausiliari imperiali

<b>Ranger imperiali</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>						Esploratore, Schermagliatore, Truppe leggere, Uomini di frontiera
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>				Bersaglio difficile (1)
Ranger imperiale	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Cacciatori di bestie, Arco (4+)
<b>Raitri</b>	<i>Ava</i>	<b>8"</b>	<i>Mar</i>	<b>16"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>						Avanguardia, Fuga simulata, Truppe leggere
Normale, Cavalleria	<i>Vit</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>1</b>				Armatura leggera
Raitro	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Fuoco all'impatto!
Cavallo	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Imbrigliato

## Armeria imperiale

<b>Artiglieria</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>						Macchina da guerra
Normale, Costrutto	<i>Vit</i>	<b>5</b>	<i>Dif</i>	<b>1</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>				
Equipaggio	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Muovere o tirare

## Furia di Sunna

<b>Flagellanti</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>						Fanatico, Furia, Impassibile, Irriducibile, Zeloti
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>1</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>				
Flagellante	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Estasi della battaglia, Grande arma
<b>Carro a vapore</b>	<i>Ava</i>	<b>4D3"</b>	<i>Mar</i>	-	<i>Dis</i>	<b>7</b>						Alimentato a vapore, Impassibile, Irriducibile, Movimento casuale (4D3"), Paura, Presenza torreggiante
Grande, Costrutto	<i>Vit</i>	<b>7</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>6</b>	<i>Arm</i>	<b>6</b>				
Telaio	<i>Att</i>	-	<i>Off</i>	-	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>		Attacchi stritolanti (3D3), Attacco a soffio (For 2, Pen 3), Cannone a vapore (3+)
Ariete d'acciaio					<i>For</i>	<b>7</b>	<i>Pen</i>	<b>4</b>	<i>Agi</i>			Colpi d'impatto (2D3), Inanimato

## Armi da tiro e Artiglieria

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Coppia di pistole	-	12"	4	2	2	Rapido a tirare
Fucile a canna lunga	-	48"	5	3	1	Ferite multiple (2, contro Normale), Ingombrante
Carabina a ripetizione	-	24"	4	2	3	Ingombrante
Pistola a ripetizione	-	12"	4	2	3	Rapido a tirare, +1 Colpi combinata con pistola o coppia di pistole
Cannone (1)	Cannone	72"	4 [10]	0 [10]	1	Attacco ad area (1x5) [Ferite multiple (D3+1, Ali tarpate)]
Cannone (2)	Arma a raffica	12"	4	4	2D6	-
Mortaio	Catapulta (6x6)	12-48"	3 [6]	1 [4]	1	[Ferite multiple (D3)]
Lanciarazzi imperiale	Catapulta (1x1)	15-48"	5	3	3	[Ferite multiple (D3)]
Cannone a vapore	Cannone	36"	3 [7]	0 [6]	1	Attacco ad area (1x5) [Ferite multiple (D3, Ali tarpate)]
Arma a raffica	Arma a raffica	24"	5	3	3D6x2	-

## Tabella dei valori Mira

Nome	Mira	Tiratore
Arco	4+	Ranger imperiale, Milizia di stato
Coppia di pistole	3+	Inquisitore
	4+	Raitri
Balestra	2+	Inquisitore
	4+	Fanteria leggera
Archibugio	3+	Artificiere
	4+	Fanteria leggera
Fucile a canna lunga	3+	Artificiere, Fanteria leggera (Campione)
Pistola	2+	Maresciallo
	3+	Raitri
	4+	Milizia di stato
Carabina a ripetizione	4+	Artificiere, Raitri, Fanteria leggera (Campione)
Pistola a ripetizione	3+	Inquisitore
	4+	Artificiere, Raitri (Campione)
Cannone (1) e (2)	4+	Artiglieria
Mortaio	4+	Artiglieria
Lanciarazzi imperiale	4+	Artiglieria
Arma a raffica	4+	Artiglieria
Cannone a vapore	3+	Carro a vapore