

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY

Compendio Arcano

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo 2024

Stabile: Questo documento è il Libro dell'Esercito ufficiale per la fazione all'interno dell'ambientazione della Nona Era. In quanto versione definitiva, i valori al suo interno verranno modificati solamente durante gli aggiornamenti di bilanciamento annuali o in circostanze straordinarie.



Come Consultare questo Documento 2



Sentieri di Magia 2

Alchimia 5
Cosmologia 6
Divinazione 8
Druidismo 9
Evocazione 10
Occultismo 11
Piromanzia 13
Sciamanesimo 14
Stregoneria 16
Taumaturgia 17



Oggetti Speciali 19

Incanti d'Arma 20
Incanti d'Armatura 20
Incanti di Stendardo 21
Artefatti 22



Registro delle Modifiche 24



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un gioco di miniature comunitario.

Regole e commenti all'indirizzo: the-ninth-age.com

Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html Impaginato con \LaTeX .



Come Consultare 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, assieme alle 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

Utilizzare il nome dell'Incantesimo per indicare quale incantesimo si intende 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

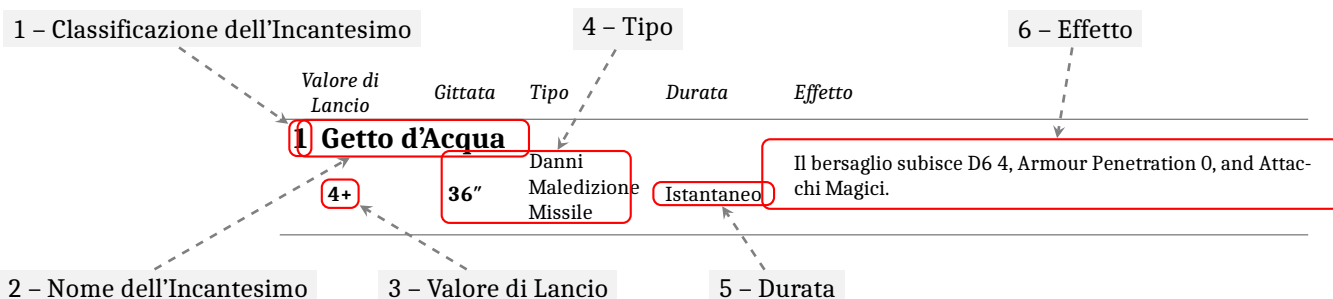
Il tipo dell'incantesimo descrive come devono essere scelti i bersagli dell'incantesimo.

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 qualsiasi effetto che influenza la Fonte, inclusi Oggetti Speciali, Regole del Modello, effetti di altri incantesimi o abilità simili, salvo indicazione contraria.



Proprietà dell'Incantesimo come presentate in questo documento.

Incantesimi Potenziati

Alcuni Incantesimi hanno due Valori di Lancio, il maggiore dei quali viene definito la versione Potenziata dell'Incantesimo. Le versioni Potenziate possono vedere modificato il loro tipo (gittata, bersaglio, restrizioni) e/o cambiati gli effetti dell'Incantesimo. Dichiarare se stai provando a lanciare la versione Potenziata prima di tirare i dadi. Se non viene dichiarato nulla, si assume che si stia lanciando la versione base sul bersaglio prescelto. Le differenze tra le versioni degli Incantesimi sono rappresentate tramite la seguente codifica di colori: **<versione non Potenziata>**, **<versione Potenziata>** e, in alcune rare occasioni, **<versione Amplificata>**.

Classificazione

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

Incantesimi Appresi

Tutti gli Incantesimi contrassegnati da un numero sono Incantesimi Appresi, gli incantesimi principali di un Sentiero. Sono di norma numerati da 1 a 6, fatto rilevante per le regole di Selezione degli Incantesimi. Ogni giocatore può tentare di lanciare ciascun Incantesimo Appreso una volta per Fase Magica, anche se è conosciuto da più Maghi (a meno che l'incantesimo non sia Replicabile, vedi in basso).

Incantesimi Ereditari

La maggior parte dei Libri degli Eserciti contiene un Incantesimo Ereditario, che è contrassegnato da «E» invece che da un numero. Gli Incantesimi Ereditari seguono tutte le regole per gli Incantesimi Appresi.

Incantesimi Attributo

Gli Incantesimi Attributo sono contrassegnati da «A». Tutti i Maghi che conoscono almeno un Incantesimo di un Sentiero di Magia conoscono automaticamente l'Incantesimo Attributo di quel Sentiero, qualora presente. Gli Incantesimi Attributo di un Sentiero sono Incantesimi Speciali che non possono essere lanciati autonomamente. Invece, la Fonte può lanciare l'Incantesimo Attributo automaticamente ogni volta che lancia con successo un'Incantesimo non-Attributo del rispettivo Sentiero. Ciò significa che un Incantesimo Attributo può essere lanciato più di una volta dalla stessa Fonte e anche da Fonti diverse nel corso di una Fase Magica. Gli Incantesimi Attributo non possono essere dispersi.

Incantesimi Replicabili

Alcuni Incantesimi Appresi sono Incantesimi Replicabili e sono contrassegnati da «rep». Il giocatore può tentare di lanciare Incantesimi Replicabili più volte in una stessa Fase Magica, ma ciascun Mago può effettuare un singolo tentativo.

Incantesimi Infusi

Alcuni Incantesimi sono categorizzati come Incantesimi Infusi, che seguono regole diverse da quelle sopraindicate (vedi il Regolamento principale).

Selezione degli Incantesimi

Il giocatore che ha scelto la propria Zona di Schieramento deve ora selezionare gli Incantesimi per i suoi Maghi per primo. Successivamente, l'avversario sceglie gli Incantesimi per i propri. Tutti i Sentieri di Magia sono elencati a seguire. Gli Incantesimi Ereditari possono essere trovati nei corrispondenti Libri degli Eserciti.

- **I Maghi Apprendisti** conoscono **1 Incantesimo** scelto tra **1** e **E**.
- **I Maghi Adepti** conoscono **2 diversi Incantesimi** scelti tra **1, 2, 3, 4, e E**.
- **I Maghi Maestri** conoscono **4 diversi Incantesimi** scelti tra **1, 2, 3, 4, 5, 6, e E**.
- **Conclave di Maghi:** Il Campione di un'unità con Conclave di Maghi è un Mago Adepto e ottiene +1 Punto Vita in aggiunta al normale aumento del Numero di Attacchi associato all'essere Campione. Questo Campione può scegliere fino a due incantesimi da una lista predeterminata e fornita nella voce dell'unità. Ciò sovrascrive le normali regole per la Selezione degli Incantesimi per un Mago Adepto.

Tipi di Incantesimo

Il Tipo di Incantesimo descrive quali bersagli possono essere scelti per l'Incantesimo. Se non diversamente specificato, un Incantesimo può avere un solo bersaglio e questo deve essere una singola unità. Se un Incantesimo ha più di un Tipo, applica tutte le restrizioni per ciascun Tipo. Ad esempio, se un Incantesimo ha i Tipi Diretto, Maledizione, e Gittata 12", il bersaglio deve trovarsi nell'Arco Frontale della Fonte, essere un'unità nemica e trovarsi entro 12" dalla Fonte.

Aura

Questo Incantesimo ha un'area di effetto. I suoi effetti vengono applicati a quanti più bersagli possibile, secondo gli altri eventuali Tipi di Incantesimo, entro X" dalla Fonte. Ad 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 (oppure modelli amici all'interno di esse, se Focalizzato).

Danni

L'Incantesimo può bersagliare solo unità e/o modelli che non sono attualmente Ingaggiati in Combattimento.

Diretto

L'Incantesimo può bersagliare solo unità e/o modelli nell'Arco Frontale della Fonte.

Focalizzato

L'Incantesimo può bersagliare solo modelli singoli (compreso un Personaggio all'interno di un'unità). Se il bersaglio è un Modello Multiparte (come un carro con aurighi e bestie da tiro, o un cavaliere e la sua cavalcatura), solo una parte del modello può essere bersagliata.

Fonte

L'Incantesimo bersaglia esclusivamente il modello che lo sta lanciando (a meno che non sia Focalizzato, nel qual caso tutte le parti del modello vengono influenzate.)

Gittata X"

L'Incantesimo ha una Gittata di Lancio massima. Solo bersagli entro X" possono essere scelti. La 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 nessun'altra specifica relativa alle distanze che è parte dell'Effetto dell'Incantesimo.

Maledizione

L'Incantesimo può bersagliare solo unità nemiche (o modelli nemici all'interno di un'unità, se Focalizzato).

Missile

L'Incantesimo può bersagliare solo unità e/o modelli nella 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, bensì un punto sul Campo di Battaglia.

Unità della Fonte

L'Incantesimo bersaglia l'unità della Fonte.

Universale

L'Incantesimo può bersagliare sia unità amiche che nemiche (o modelli all'interno delle unità, se Focalizzato).

Durata dell'Incantesimo

La Durata dell'Incantesimo specifica per quanto tempo vengono applicati gli Effetti dell'Incantesimo. La Durata di un Incantesimo può essere Istantaneo, Un Turno, oppure Permanente come descritto di seguito. La Durata dell'Incantesimo non è influenzata dall'eliminazione dell'incantatore come perdita o dall'abbandono del Campo di Battaglia, a meno che non sia specificato diversamente.

Istantaneo

L'Effetto dell'Incantesimo non è duraturo: gli Effetti sono applicati nel momento in cui l'Incantesimo viene lanciato, dopodiché l'Incantesimo termina automaticamente.

Un Turno

L'Effetto dell'Incantesimo dura fino all'inizio della prossima Fase Magica della Fonte. Se un'unità influenzata viene divisa in più unità (il caso più comune è un Personaggio che abbandona un'unità), ciascuna delle unità composte in questo modo continua a essere influenzata dagli Effetti dell'Incantesimo. I Personaggi che si aggregano a un'unità affetta da un Incantesimo Un Turno non sono influenzati da questi Incantesimi, così come unità a cui un Personaggio affetto da un Incantesimo Un Turno non sono influenzate da questi Incantesimi.

Permanente

L'Effetto dell'Incantesimo dura fino alla fine della partita o al verificarsi di una specifica condizione (come

descritto nell'Effetto dell'Incantesimo). L'Incantesimo può essere rimosso solo con il metodo indicato nella sua descrizione. Se un'unità influenzata viene divisa in più unità, segui le stesse restrizioni valide per gli Incantesimi Un Turno.



Alchimia

Alchimia: Sentiero della Trasmutazione. Si focalizza sulle reazioni chimiche e sulla metamorfosi dei materiali. I suoi adepti ricercano la manipolazione ed il perfezionamento della materia fisica del nostro mondo, tramite pozioni, eteri e altri mezzi chimici. Gli alchimisti sono spesso perfezionisti ossessivi, che ricercano nel loro lavoro le chiavi della creazione.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Fuoco Alchemico				
	18"	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene Infiammabile (contro gli Attacchi da Mischia).
1 Sferza 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 risultato pari o superiore a «7 meno l'Armatura del modello su cui viene distribuito il colpo». Un risultato di '6' naturale ferisce sempre e un risultato di '1' naturale fallisce sempre.
2 Parola del Ferro				
<5+> {10+}	<24"> {18"}	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 Aculeo d'Argento				
<6+> {8+}	<18"> {36"}	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce 1 colpo con Forza 4 [6], Penetrazione Armatura 10, Attacchi Magici, [Ferite Multiple (D3)], e Attacco ad Area (1x5).
5 Corruzione dello Stagno				
8+	36"	Maledizione	Permanente	Il bersaglio subisce -1 Armatura.
6 Rame Fuso				
7+	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce D3+4 colpi a Forza X, Penetrazione Armatura 4, Attacchi Infuocati, e Attacchi Magici, dove X è uguale al valore di Armatura del modello su cui viene distribuito il colpo.



Cosmo

Cosmologia

Caos

Cosmologia: Sentiero dell'Equilibrio *Cosmology is the Path of Balance.* Incentrato sull'equilibrio tra il Cosmo del Reame Mortale ed il Caos del Reame Immortale, producendo forze di preservazioni e distruzione, pace e pandemonio, vita e morte. I suoi adepti possono essere imprevedibili, ma sempre votati all'equilibrio. La loro tendenza a considerare tutti i punti di vista li rende spesso invisibili a chi invece possiede una ferma fede.

Dicotomia: Tutti gli Incantesimi di Cosmologia sono suddivisi in due versioni che rappresentano aspetti opposti: **Cosmo** e **Caos**. Quando lanci un Incantesimo di Cosmologia dichiarate quale versione dell'Incantesimo state utilizzando. Ogniqualvolta la Fonte lancia con successo un Incantesimo non Infuso di Cosmologia, il successivo Tentativo di Lancio di un Incantesimo di Cosmologia dell'aspetto opposto ha il suo Valore di Lancio ridotto di 1.


Tipo	Durata	Valore di Lancio	Gittata
1 Visione Alterata			
Benedizione	Un Turno	5+	24"
Maledizione			
Il bersaglio guadagna +2 Abilità Offensiva e la Mira delle sue Armi da Tiro è migliorata di 1.			
Il bersaglio guadagna -2 Abilità Offensiva, e la Mira delle sue Armi da Tiro è peggiorata di 1.			
2 Verità del Tempo			
Benedizione	Un Turno	6+	24"
Maledizione			
Il bersaglio guadagna +2" Avanzata e +2 Agilità.			
Il bersaglio subisce -2" Avanzata, fino a un minimo di 3" e -2 Agilità, fino a un minimo di 1.			
3 Ghiaccio e Fuoco			
Danni Maledizione Missile	Istantaneo	8+	24"
Il bersaglio subisce 2D6 colpi a Forza 4, Penetrazione Armatura 0 e Attacchi Magici. I Tiri Protezione Speciali riusciti contro ferite causate da quest'incantesimo devono essere ripetuti.			
Il bersaglio subisce 2D6 colpi a Forza 4, Penetrazione Armatura 0 e Attacchi Magici. I Tiri Armatura riusciti contro ferite causate da quest'incantesimo devono essere ripetuti.			
4 Percezione della Forza			
Benedizione	Un Turno	8+	24"
Maledizione			
Il bersaglio ottiene +1 in Forza e +1 Penetrazione Armatura.			
Il bersaglio subisce -1 in Forza e -1 Penetrazione Armatura.			
5 Unità nella Divergenza			
Benedizione	Un Turno	9+	24"
Danni Diretto Maledizione	Istantaneo		
Tutti i modelli nell'unità bersaglio ottengono Egida (5+) .			
Il bersaglio subisce 1 colpi Attacco ad Area (6x6), a Forza 3, Penetrazione Armatura 0 e Attacchi Magici.			



6 Stretta al Cuore

7+

24"

 **Benedizione**
Focalizzato

Il bersaglio **Recupera** 1 Punto Vita.

Danni Istantaneo

 Focalizzato
Maledizione
Missile

Il bersaglio subisce **1 colpo che ferisce automaticamente** con Penetrazione Armatura 10 e Attacchi Magici.



Divinazione

Divinazione: Sentiero della Profezia. La predizione di eventi futuri, la consocenza dell'ignoto, il riconoscere i fili che il destino tesse attorno a noi. Armati di una conoscenza senza pari dei misteri del tempo, i suoi adepti sono in grado di manipolare il fato, predirre le azioni dei loro nemici ed alterarne gli esiti in maniera devastante. Estremamente ricercati, essi adottano spesso un basso profilo per evitare indesiderate attenzioni, e molti di loro cadono preda della follia cercando di distinguere visione e realtà.

Il Conclave: Gli Incantesimi di Divinazione guadagnano +3" gittata per ogni Mago amico aggiuntivo entro 12" dalla Fonte. Questo bonus non può mai aumentare il modificatore oltre +9", ma la gittata può essere aumentata ulteriormente tramite altri effetti.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
				Le unità in cui tutti i modelli sono influenzati da questo incantesimo ottengono Minimizzato (Test di Disciplina) . Un'unità non può essere affetta da quest'incantesimo più di una volta per Fase Magica.
A Luce Guida	12"	Benedizione	Un Turno	
1 Conosci il Tuo Nemico				
<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene +2 Abilità Offensiva, +2 Abilità Difensiva e +2 Agilità.
2 Giudizio del Fato				
<5+> {9+}	18"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce <D3> {D6} colpi che feriscono automaticamente con Penetrazione Armatura 0 e magicalattacks. Questi colpi negano i Tiri Protezione Speciali (mentre i Tiri Armatura sono consentiti).
3 Cristalloscopia				
<7+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene Distrarre e Bersaglio Difficile (1).
4 Le Stelle si Allineano				
<8+> {12+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene Attacchi Divini. In aggiunta, esso deve ripetere i Tiri per Ferire Falliti con gli Attacchi da Corpo a Corpo (e Attacchi da Tiro).
5 Colpo Infallibile				
<9+> {12+}	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.
6 Specchio del Velo				
<7+> {10+}	<18"> {6" Aura}	Universale	Un Turno	Il bersaglio ottiene Resistenza alla Magia (3) che viene applicata anche agli Incantesimi amici.





Druidismo

Druidismo: Sentiero della Natura. Connesso con l'energia vitale del mondo, in grado di fortificare e guarire i corpi viventi e la terra stessa, tale Sentiero può accelerare i naturali processi di crescita al punto di poter guarire ferite mortali e riportare vita nelle terre più aride. I druidi pongono scarso valore nel presitigio personale e sulla carriera politica, e la gran parte di loro preferisce la compagnia delle piante a quella delle persone.

Linee Geomantiche: Invece di misurare la gittata degli Incantesimi di Druidismo dalla Fonte come di consueto, si può scegliere una qualsiasi Elemento di Terreno Foresta, Acqua o Collina sul Campo di Battaglia. In questo caso la gittata è **fissata** a 6". Inoltre, se il bersaglio è a contatto con uno o più Elementi di Terreno Aquatico, Collina o Foresta, il Valore di Lancio dell'incantesimo è ridotto di 1.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
Quando risolvi l'incantesimo, scegli uno dei seguenti effetti:				
1 Fonte della Giovinezza				
6+	12"	Benedizione	Istantaneo	<ul style="list-style-type: none"> Recupera 1 Punto Vita di un Personaggio nell'unità bersaglio. Richiama 4 Punti Vita di modelli R&F con Altezza Normale (escludendo modelli con Alto) all'intero dell'unità. Richiama 2 Punti Vita di qualsiasi altro tipo di modello nell'unità.
2 Radici Avvinghianti				
<5+> {8+}	18"	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio subisce <-1> {-2} Abilità Offensiva, <-1> {-2} Abilità Difensiva e <-1> {-2} a colpire con Attacchi da Tiro.
3 Acque Curative				
8+	18"	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene Tempra (6+) e Tempra (+1, fino a un massimo di 3+).
4 Padrone della Terra				
<7+> {8+}	<6"> {18"}	Danni Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce 2D6 colpi a Forza 4, Penetrazione Armatura 1 e Attacchi Magici.
5 Pelle di Pietra				
9+	18"	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene +1 Resilienza, e i tiri per ferire degli Attacchi da Mischia contro il bersaglio con risultato naturale di '1', '2' e '3' e '4' sono sempre considerati falliti.
Quando risolvi l'incantesimo, seleziona uno dei seguenti effetti per ogni unità amica entro 3" dal punto bersaglio:				
6 Crescita Estiva				
11+	12"	Suolo	Istantaneo	<ul style="list-style-type: none"> Recupera 1 Punto Vita di un Personaggio nell'unità bersaglio. Richiama 4 Punti Vita di modelli R&F con Altezza Normale (escludendo modelli con Alto) all'intero dell'unità. Richiama 2 Punti Vita di qualsiasi altro tipo di modello nell'unità.





Evocazione

Evocazione: Sentiero dell'Anima. Specializzato nella manipolazione dell'essenza spirituale delle creature viventi, tale Sentiero può richiamarle nei Reami Mortali da attraverso il velo, indebolendo o rinforzando i legami tra anima e corpo. Tali magia trascurano la mera forza fisica del bersaglio, focalizzandosi sulla sua psiche, lasciando dietro di sé un corpo senza mente. Gli evocatori manifestano il loro potere come un'aura inquieta attorno ad essi, diventando magneti per tutte quelle anime perse che cercano chi possa offrire loro voce o libertà.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Evocazione delle Anime			Istantaneo	Se la vostra Riserva dei Segnalini Velo contiene meno di 3 Segnalini Velo, ne guadagnate uno. Non puoi ottenere più di un Segnalino Velo per fase tramite questo incantesimo.
1 Aiuto Ancestrale				
<6+> {7+}	<12"> {18"}	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio deve ritirare i Tiri per Colpire falliti con i propri Attacchi da Corpo a Corpo.
2 Sussurri del Velo				
8+	24"	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio subisce -1 Resistenza. In aggiunta, un'unità con almeno un modello infulenzato da una o più istanze di questo Incantesimo subisce -1 Disciplina.
3 Accelerare il Tempo				
<7+> {10+}	<24"> {18"}	Danni Diretto Maledizione	Istantaneo	Scegli (1) {fino a 3 diversi} modelli nell'unità bersaglio (possono essere Personaggi o Campioni). Ciascuno di essi subisce un colpo che ferisce automaticamente con Penetrazione Armatura 10 e Attacchi Magici.
4 Lame Spettrali				
<6+> {9+}	18"	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio deve ripetere i Tiri per Ferire falliti con i propri Attacchi da Mischia {ed ottiene Colpo Letale}.
5 Tocco del Mietitore				
<7+> {9+}	<24"> {18"}	Danni Diretto Maledizione {Focalizzato Missile}	Istantaneo	Il bersaglio subisce D3 colpi a Forza 10, Penetrazione Armatura 10 e Attacchi Magici. I tiri per ferire con questo attacco utilizzano la Disciplina del modello su cui il colpo è stato distribuito al posto della sua Resilienza.
6 Danza Macabra				
<6+> {9+}	<18"> {9" Aura}	Benedizione	Istantaneo	Il bersaglio può effettuare un Movimento Magico di <12"> {6"} e guadagna Passo Fantasma durante tale movimento.



Occultismo

Occultismo: Sentiero della Conoscenza Proibita Pregno di riti arcani considerati illeciti o immorali da gran parte del mondo, questo Sentiero sfrutta la conoscenza strappata dai superni o tramite ricerche clandestine per ottenere terribili poteri, con rituali sacrificali capaci di incanalare potere attraverso il Velo, amplificando la forza dell'adepto. Gli occultisti sono universalmente temuti, poiché pochi sono quelli che si sentono sicuri a combattere accanto chi vede le vite altrui come monete da spendere per ottenere maggiori poteri.

Il Sacrificio: Quando viene lanciato un Incantesimo Non-Infuso di questo Sentiero, immediatamente dopo il Tiro, ma prima di qualsiasi Tentativo di Dispersione, il Giocatore Attivo può scegliere un'unità amica non Ingaggiata entro 24" dall'unità della Fonte. Un'unità può essere selezionata una volta per fase. L'unità prescelta subisce X colpi con Attacchi Magici che feriscono automaticamente e nessun tipo di Tiro Protezione possibile, dove X è determinato dal valore di Disciplina della frazione di modelli maggiore all'interno dell'unità, ignorando tutti i modificatori alla Disciplina. In caso di numero uguale di modelli con Valori di Disciplina diversi, scegli il minore:

- da 0 a 4: 3 colpi
- da 5 a 7: 2 colpi
- da 8 a 10: 1 colpo

Qualsiasi perdita di Punti Vita causata da Il Sacrificio che rimoverebbe come perdita l'ultimo modello dell'unità prescelta viene scartata. Tali perdite di Punti Vita non causano mai un Test di Panico.

Se viene causata la perdita di almeno un Punto Vita, l'incantesimo viene lanciato nella sua versione **«Amplificata»**. In tal caso, utilizzate il testo segnato con «».

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
1 Alito di Corruzione {6+} {9+}	{Fonte} {12"}	Focalizzato {Benedizione}	Un Turno	Il bersaglio ottiene Attacco a Soffio (Attacchi Magici, Attacchi Tossici). {Questo Incantesimo può bersagliare esclusivamente Personaggi, Campioni e unità di modelli singoli.} «se l'Attacco a Soffio viene utilizzato come Attacco da Tiro, la sua gittata è aumentata a 18".»
2 Mano della Gloria {6+} {8+}	{Fonte} {12"}	{Benedizione} Focalizzato	Un Turno	Il bersaglio «, tutti i modelli nella sua unità quando l'Incantesimo viene lanciato e tutti i modelli Richiamati nell'unità» ottiene Egida (6+) e Egida (+1, fino a un massimo di 3+). {Questo incantesimo può bersagliare solo Personaggi, Campioni e unità di modelli singoli.}
3 Il Marcio Dentro 6+	24"	Maledizione	Permanente	Il bersaglio subisce -1 Abilità Offensiva e -1 Abilità Difensiva. «La Fonte ottiene +1 Abilità Offensiva e +1 Abilità Difensiva»
4 Pentacolo del Dolore {5+} {6+}	{24"} {12" Aura}	{Maledizione} {Universale}	Istantaneo	Il bersaglio subisce D6 colpi con Forza 4, Penetrazione Armatura 1 e Attacchi Magici. {L'unità della Fonte non è influenzata.} «Se una o più ferite non salvate vengono inflitte con questo Incantesimo, la Fonte Recupera 1 Punto Vita.»
5 Condannato alla Rovina 9+	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 è entro 12" dalla Fonte, scegli un singolo Personaggio o Campione aggregato all'unità bersaglio. Il colpo viene allocato su tale modello.»



6 Il Richiamo della Tomba

11+

18"

Danni
Diretto
Maledizione

Istantaneo

Il bersaglio subisce 2D6 colpi a Forza 5, Penetrazione Armatura 2 e Attacchi Magici. «**Se il bersaglio è entro 12" dalla Fonte, i colpi ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione dell'Armatura.**»



Piromanzia

Piromanzia: Sentiero del Fuoco. La creazione ed il controllo delle fiamme, la manipolazione del calore e dell'energia sono le basi di questa disciplina. Il più noto dei Sentieri incentrati sul potere offensivo, sfrutta la naturale tendenza del fuoco alla distruzione. I piromanti sono conosciuti per essere attivi, violenti e governati dalle proprie passioni, come si può evincere dalle fiamme che molto spesso essi convocano per abitudine o capriccio.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Vampata				
	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce 1 colpo con Forza 5, Penetrazione Armatura 2, Attacchi Infuocati e Attacchi Magici.
1 rep 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 Mantello di Ceneri				
<7+> {9+}	18"	Benedizione	Un Turno	Gli Attacchi da Mischia {e da Tiro} contro il bersaglio subiscono -1 a ferire.
3 Spade Fiammeggianti				
<8+> {11+}	<18"> {6" Aura}	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio guadagna Attacchi Infuocati and Attacchi Magici. In aggiunta, gli Attacchi da Mischia e da Tiro del bersaglio ottengono un modificatore di +1 ai tiri per ferire.
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 Cocente				
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 Avviluppanti				
9+	24"	Danni Diretto Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce 1 colpi Attacco ad Area (6x6), a Forza 3, Penetrazione Armatura 0, Attacchi Infuocati e Attacchi Magici.





Sciamanesimo

Sciamanesimo: Sentiero dell'Istinto. Focalizzato nel rivelare e scatenare la forza selvaggia dentro ogni essere vivente, può portare alla luce gli impulsi primordiali nascosti nel fondo dell'anima, tramutando spaventate reclute in feroci guerrieri e bestie selvagge in alleati. Gli sciamani sono soliti rifuggere la civiltà, preferendo la compagnia di coloro i cui animi riflettono l'istinto selvaggio che governa la loro magia.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
A Scarificazione				
	Fonte		Un Turno	I tiri per ferire con risultato naturale di '1', '2', '3' e '4' effettuati con Attacchi da Mischia contro il bersaglio sono sempre considerati falliti.
1 Risvegliare la Bestia				
<6+> {7+}	18"	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene <+1 Forza and +1 Penetrazione dell'Armatura> {+1 Resilienza}.
2 Sciame d'Insetti				
<5+> {8+}	<24"> {48">	Danni Maledizione Missile	Permanente	Immediatamente dopo che questo Incantesimo viene lanciato con successo, il bersaglio subisce 5D6 colpi a Forza 1, Penetrazione Armatura 0 e Attacchi Magici. Se una o più ferite non salvate sono state inflitte, il bersaglio subisce -1 con i suoi Attacchi da Tiro. Questo Incantesimo termina immediatamente quando il bersaglio effettua un Movimento di Avanzata, Marcia, Carica, Carica Fallita Inseguimento, o Sfondamento.
3 Furia Selvaggia				
<5+> {8+}	<12"> {24">	Universale	Un Turno	Il bersaglio ottiene Estasi della Battaglia, Furia e Impassibile.
4 Ululato Raggelante				
<6+> {10+}	36"	Maledizione	Un Turno	Tutte le unità entro <6"> {12"> dal bersaglio quando l'incantesimo viene lanciato subiscono un modificatore di -1 a ferire con i propri <Attacchi Da Tiro> {Attacchi a Distanza} {inclusi gli effetti di Incantesimi lanciati mentre si è sotto l'influenza di Ululato Raggelante}.
5 Invocazione Totemica				
<9+> {12+}	96"	Suolo	Istantaneo	Invocate una Bestia Totemica (il cui profilo è riportato in basso). Essa deve essere posizionata entro <1"> {10"> dal Bordo del Tavolo.
6 Spezzare lo Spirito				
<9+> {11+}	<18"> {36">	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio subisce un modificatore di -1 a colpire e considera tutti i Tipi di Terreno (compresi i Terreni Aperti) come Terreni Pericolosi (2).





Bestia Totemica

Mod. singolo

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"		7	Impassibile, Movimento Casuale (3D6")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bestia Totemica	4	3	5	2	3	





Stregoneria

Stregoneria: Sentiero della Mente. Focalizzato sulle persone e sui loro pensieri, le loro superstizioni e le credenze, correggendole o rafforzandole. Crea illusioni, aumenta o lenisce il dolore, cambia le prospettive, scatena la paura e tramuta amici in rivali. Molti stregoni sono fortemente devoti alle loro comunità, altri spargono maledizioni per i propri fini, ma tutti si tengono a distanza da coloro che manipolano, avvolgendosi in leggende e superstizioni per operare indisturbati.

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 Ala del Corvo {7+} {9+}	18"	Benedizione	Istantaneo	Il bersaglio può effettuare un Movimento Magico di {8"} {12"} ed ottiene Volo Truppe Leggere fino alla fine del Turno del Giocatore. Inoltre, questo perde Presidiante fino all'inizio della prossima Fase Magica amica.
2 Fascino Ingannevole {5+} {8+}	24"	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio subisce {-1} {-2} Abilità Offensiva, {-1} {-2} Abilità Difensiva, e {-1} {-2} Agilità.
3 Effigie Distorta {6+} {8+}	36"	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio non può usare Attacchi da Tiro {e subisce un modificatore -2 ai tiri di lancio degli incantesimi}.
4 La Ruota Gira {6+} {8+}	18"	Universale	Un Turno	I tiri naturali {per colpire} {per ferire} pari a: • '1', '2' e '3' con Attacchi da Mischia contro il bersaglio sono sempre considerati falliti. • '4', '5' e '6' con Attacchi da Mischia contro il bersaglio sono sempre considerati a segno.
5 Fuoco Fatuo 8+	18"	Universale	Un Turno	Scegli quale effetto applicare quando lanci l'incantesimo: • Il bersaglio ottiene Movimento Casuale (2D6") • Il bersaglio ottiene Movimento Casuale (3D6")
6 Sguardo Incantatore {8+} {12+}	18"	Maledizione	Un Turno	Gli Attacchi da Mischia {e da Tiro} effettuati contro il bersaglio devono ripetere i tiri per ferire falliti.



Taumaturgia

Taumaturgia: Sentiero dei Miracoli. Il richiamo del divino, degli dei e dei loro servitori. Le volontà delle divinità sono insondabili, e il loro aiuto incostante, ma per coloro che ne fanno le fondamenta del proprio potere i capricci divini possono ottenere risultati soverchianti. Spesso altezzosi e moralisti, i taumaturgi sono gli agenti del loro dio, manifestandone apertamente il favore e sfidando gli altri a contestarlo.

Giudizio Celeste: Quando lanci un Incantesimo non-Infuso da questo Sentiero, tutti i Dadi Magia che ottengono un risultato di '1' **devono** essere ripetuti. I dadi che generano un Incidente di Lancio non possono essere ripetuti. Se una Fonte ottiene un Incidente di Lancio quando lancia un Incantesimo di questo Sentiero, aggiunge +1 al Modificatore all'Incidente di Lancio.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
1 Mano del Cielo <5+> {8+}	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce <D6> {D6+1} colpi a Forza <D6> {D6+1}, Penetrazione Armatura (2) {3}, e Attacchi Magici. Tira una singola volta per il numero di colpi e una volta per la Forza ed applica il risultato per il valore di Forza a tutti i colpi.
2 Punire i Miscredenti <6+> {9+}	24"	Maledizione	Un Turno	<subito dopo aver lanciato con successo questo Incantesimo, tirate un D6.> {Scegli quale effetto applicare quando lanci l'incantesimo.} <ul style="list-style-type: none"> <Se il risultato è 1-3,> il bersaglio subisce -1 Resilienza. <Se il risultato è 4-6,> il bersaglio subisce -1 Forza e -1 Penetrazione Armatura.
3 Dono delle Lingue 5+	24"	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio deve effettuare un Test di Disciplina: <ul style="list-style-type: none"> Se il test è superato, il bersaglio ottiene Impassibile. Se il test viene fallito, il bersaglio è Scosso.
4 Fiamme Purificatrici <5+> {8+}	<Fonte> {18"}	Focalizzato {Benedizione}	Un Turno	Il bersaglio ottiene Attacco a Soffio Forza D3+2, Penetrazione Armatura 1, Attacchi Magici. (Tira il D3 immediatamente dopo aver lanciato con successo questo incantesimo.) {Questo incantesimo può bersagliare solo Personaggi, Campioni e unità di modelli singoli.}
5 Ira Divina 12+	96"	Suolo	Permanente	Posiziona un segnalino sul punto bersaglio. Alla fine di ogni successiva Fase Magica, tira un D6: <ul style="list-style-type: none"> Se ottieni un risultato di 1-3 non accade nulla. Se ottieni un risultato di 4-5, ogni unità entro 2D6" 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 (ai fini di tutte le altre regole, considera la Fonte come modello attaccante). Infine l'incantesimo termina.



6 Prova di Fede

<7+>
{10+}

<24">
{18"}

Danni
Diretto
Maledizione Istantaneo
{Focalizzato
Missile}

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 assemblano le proprie armate, i giocatori hanno la possibilità di migliorare individualmente l'equipaggiamento mondano di alcuni modelli, solitamente Personaggi e Alfieri, acquistando Oggetti Speciali per tali modelli. 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. In caso di modelli Multiparte, questi oggetti possono essere acquistati solo per la parte di modello che può acquistare Oggetti Speciali. Tutti gli Oggetti Speciali sono **Unici**, salvo indicazione contraria.

Categorie degli Oggetti Speciali

Tutti gli Oggetti Speciali appartengono ad una delle seguenti categorie:

- Incanti d'Arma
- Incanti d'Armatura
- Incanti di Stendardo
- Artefatti

Ogni categoria di Oggetti Speciali segue le 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 un'arma specifica (ad es. una Grande Arma) o a una categoria di armi (ad 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 d'Arma da Corpo a Corpo.
- Un modello equipaggiato con un'arma da Corpo a Corpo incantata (Arma a Una Mano inclusa) è obbligato a usarla quando effettua Attacchi da Corpo a Corpo.
- Un modello armato con un'Arma da Tiro incantata deve usarla quando effettua un Attacco da Tiro se è in grado di farlo.

- Gli attacchi effettuati con un'arma incantata diventano **Attacchi Magici**.

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 possessore ha più di un elemento d'armatura che può essere incantato, bisogna riportare nella Lista dell'Esercito quale di questi 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 acquistare fino a due Incanti di Stendardo.

Artefatti

Un modello può avere fino a 2 Artefatti.

Proprietà degli Oggetti Speciali

Dominante

Un modello può avere un singolo Oggetto Speciale Dominante.

Chi è Influenzato

Gli Oggetti Speciali possono avere diversi bersagli:

- Il portatore: riferito alla parte di modello che ha acquistato l'Oggetto Speciale (e non eventuali cavalcature).
- Modello o modello del portatore: tutte le parti di modello del modello in questione, incluse le cavalcature (questo ignora le restrizioni della regola Massa Imponente).
- Unità o l'unità del portatore: questo tipo di Oggetto Speciale bersaglia tutte le parti di modello dell'unità bersaglio o dell'unità del portatore (incluse cavalcature ed il portatore stesso).

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

Cuore dell'Eroe 50 pts

Incantamento: Arma a Una Mano e Coppia d'Armi.
Il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi mentre usa quest'arma. Gli attacchi effettuati con questa arma hanno **sempre** almeno Forza 5 e almeno Penetrazione armatura 2.

Sterminatrice di Re 50 pts

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.
Il portatore ottiene +X Numero di Attacchi mentre usa questa arma incantata, e gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +X Forza e +X Penetrazione Armatura, 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 45 pts

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.
Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura. I modificatori alla Forza di quest'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, ad es. incantesimi).

Incisioni Arcane 40 pts

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.
I tiri per ferire falliti degli attacchi effettuati con questa arma **devono** essere ripetuti.

Frantuma Scudi 35 pts

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.
Gli Attacchi effettuati con quest'arma ottengono +6 Penetrazione Armatura e non possono **mai** ferire con un risultato naturale per ferire di '1' e '2'.

Luce Purificatrice 25 pts

Incantamento: 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 Divini** e **Attacchi Infuocati** fino alla fine del Round di Combattimento.

Destrezza Ultraterrena 20 pts

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.
Il portatore ottiene +2 Abilità Offensiva e +2 Agilità mentre utilizza quest'arma.

Incanti d'Armatura

Mortifrago 90 pts

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

Chiamata del Destino 70 pts

Non può essere presa da Costrutti Grandi o modelli con Presenza Torreggiante.
Incantamento: Corazze.
Il portatore ottiene **Egida(4+)**. Inoltre, l'Armatura del portatore è **fissata** a 3 e non può **mai** essere migliorata ulteriormente.

Vespertino 55 pts

Incantamento: Scudo.
Il portatore può scegliere di ripetere i suoi Tiri armatura falliti mentre usa questo scudo. Se il secondo Tiro Armatura concesso da Vespertino fallisce, il portatore fallisce automaticamente ogni tiro Protezioni Speciali contro quella ferita.

Essenza di Mithril 50 pts

Non può essere presa da Costrutti Grandi o modelli con Presenza Torreggiante.
Incantamento: Corazze.
L'Armatura del portatore è **fissata** a 5 e non può **mai** essere migliorata ulteriormente.

Infusione di Basalto 40 pts

Incantamento: Corazze.
Il portatore ottiene +1 Armatura e **Egida (3+, contro Attacchi Infuocati)**. Il portatore fallisce automaticamente tutti i tiri Tempra.

Salvaguardia Spettrale 30 pts

Incantamento: Armatura Pesante e Armatura a Piastre.
Il portatore ottiene +2 Armatura contro Attacchi non-Magici.

Lega dell'Alchimista 15 pts

Incantamento: Corazze.
Il portatore ottiene +1 Armatura e subisce -2 Abilità Offensiva.

Sigillo del Salice 15 pts

Solo modelli a piedi.
Incantamento: Scudo.
Mentre usa questo Scudo, il portatore non può usare Parata, ottiene +1 Armatura e i Colpi d'Impatto distribuiti sul portatore subiscono -2 Penetrazione Armatura.

Incanti di Stendardo

Vessillo della Velocità 50 pti

0-3 per esercito.

Un'unità che possiede uno o più Vessilli della Velocità ottiene +1" Avanzata e +2" Marcia.

Stendardo Fiammeggiante 40 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 In-fuocati**. 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.

Vessillo della Compagnia Implacabile 40 pti

0-3 per esercito.

Un solo uso. Può essere attivato durante la Fase di Movimento del proprietario. Tutti i modelli di fanteria nell'unità del portatore hanno **sempre** Marcia 15" con le seguenti restrizioni:

- Nessun Personaggio può volontariamente lasciare l'unità del portatore.
- L'unità del portatore non può effettuare Attacchi da Tiro.
- Solo un singolo Vessillo della Compagnia Implacabile può essere attivato per ogni fase.

Gli effetti durano fino alla fine del turno del giocatore.

Stendardo dell'Incursore 35 pti

0-3 per esercito.

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

Vessillo della Disciplina 25 pti

0-3 per esercito.

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

Icona d'Etere 10 pti

0-3 per esercito.

Il portatore ottiene **Resistenza alla Magia (1)**. Se l'unità contiene ulteriori istanze di Resistenza alla Magia, incrementa invece tali valori di Resistenza alla Magia di 1.

Stendardo della Legione 10 pti

0-3 per esercito.

Un'unità con uno Stendardo 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 Stendardi della Legione incrementa invece il proprio Bonus dei Ranghi massimo di 2.

- Artefatti**
- Pergamena di Costrizione** 65 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 Attributo, 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 **sempre** l'Incantesimo Ereditario in aggiunta ai suoi altri incantesimi. Inoltre non può sceglierlo durante la Selezione degli Incantesimi e non può sostituirlo né perderlo in altro modo.
- Libro della Maestria Arcana** 50 pts
Dominante. Solo Maghi Apprendisti e Adepti.
Il portatore conosce un Incantesimo Appreso in più, che può selezionare tra gli Incantesimi Appresi 1, 2, 3 e 4 del Sentiero prescelto. Inoltre, il portatore non può lanciare l'Incantesimo Ereditario.
- Talismano del Vuoto** 50 pts
Il portatore ottiene **Canalizzare(1)**.
- Talismano di Protezione** 50 pts
Il portatore ottiene **Egida (5+)**.
- Sfera di Cristallo** 45 pts
Dominante.
Il tuo primo Tentativo di Dispersione in ogni Fase Magica nemica ottiene un modificatore +2 alla Dispersione, a patto che il portatore sia sul Campo di Battaglia. Un risultato naturale di '1' o '2' ottenuto usando un singolo Dado Magia per un Tentativo di Dispersione provoca **sempre** un Tentativo di Dispersione fallito, a prescindere da qualsiasi modificatore.
- Corona del Re Mago** 40 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 acquistare Oggetti Speciali riservati ai Maghi (di qualsiasi tipo).
- 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).
- Essenza di una Mente Libera** 35 pts
Solo Maghi.
Il portatore può scegliere fino a due Sentieri sulla Lista dell'Esercito invece di uno (fra quelli a cui di norma ha accesso). Durante la Selezione degli Incantesimi, scegli quale fra questi due Sentieri usare. Il portatore non può selezionare gli Incantesimi Appresi 5 e 6 del Sentiero scelto.
- Scettro da Battaglia** 35 pts
Il portatore può lanciare un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8):
Tipo: Benedizione. Gittata 18". Durata: Un Turno.
Il bersaglio ottiene +1 a colpire con i suoi Attacchi da Corpo a Corpo.
- Corona dell'Autarchia** 30 pts
Non può essere scelta da modelli con la regola Non un Capo.
Il portatore ottiene **Aura di Comando (3", massimo 3")**. Se il portatore ha già un'istanza di Aura di Comando, ottiene invece **Aura di Comando (+3", massimo 18")**.
- Pietra d'Ossidiana** 30 pts
Il portatore ottiene **Resistenza alla Magia (2)**.
- Stivali del Ranger** 30 pts
Solo modelli di Fanteria Normale a piedi.
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".
- Bastone del Drago** 20 pts
Il portatore ottiene Attacco a Soffio (For 3, Pen 0, Attacchi Infuocati).
- Gemma del Fuoco di Drago** 20 pts
Il portatore ottiene **Egida (3, contro Attacchi Infuocati)**. Il portatore fallisce automaticamente tutti i Tiri Tempra.
- Pozione della Rapidità** 20 pts
Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un qualsiasi Round di Combattimento. Fino alla fine del Turno del Giocatore, il portatore ottiene +3 Agilità.
- Vambracci del Lampo** 20 pts
Il portatore può lanciare *Mano del Cielo* (Taumaturgia) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).
- 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

Non può essere acquistato da modelli con Presenza Torreggiante.

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un qualsiasi Round di Combattimento. Fino alla fine del Turno del Giocatore, il portatore ottiene **Attacco Distruttivo**.

Registro delle Modifiche

2024 Review 2

- Pelle di Pietra: Effect changed to +1 Resilience and wound on 4+.
- Corona dell'Autarchia: Rewording.

