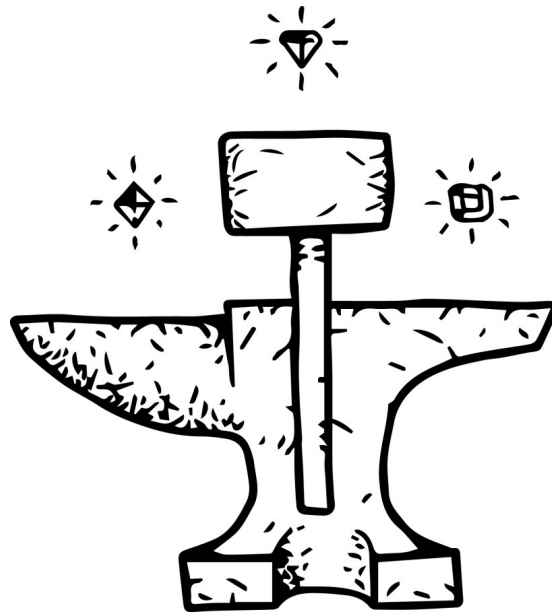


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Roccaforti dei Nani

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo, 2024

Iniziale: Un documento ufficiale che non ha completato la sua piena transizione per riflettere la filosofia di gioco della Nona Era e la sua ambientazione. I valori e le regole al suo interno cambieranno solamente durante l'aggiornamento annuale salvo casi eccezionali.

Introduzione del Background	2	Organizzazione d'Armata	9
Regole dell'Armata	4	Personaggi	10
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	15
Oggetti Speciali Runic	6	Base	16
Rune da Battaglia	9	Speciale	18
Tabella Riassuntiva	26	Rombo dei Clan	23
		Artiglieria Nanica	25



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

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

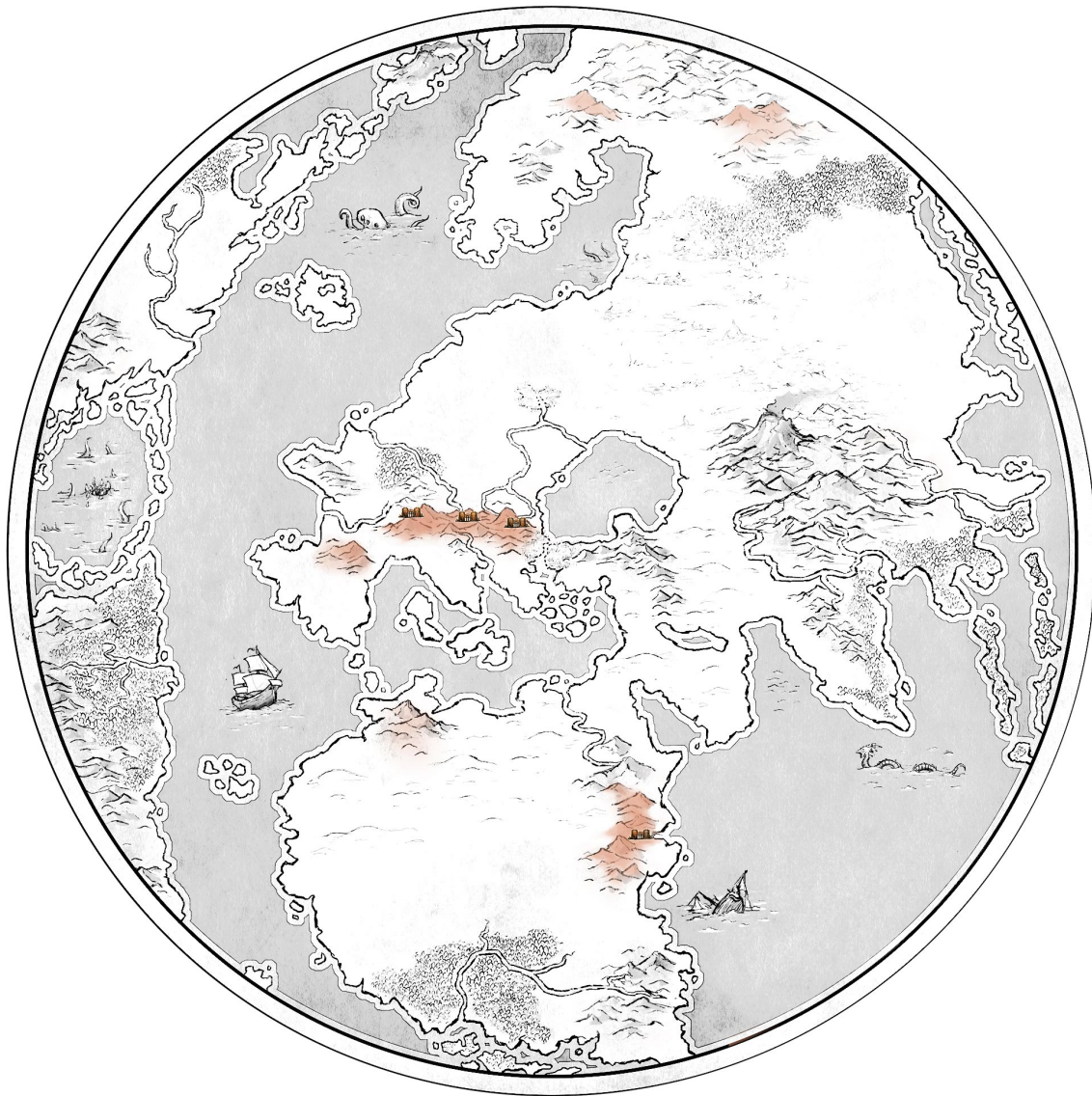
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

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



Roccaforti dei Nani

Fortezze scavate sotto le montagne, le Roccaforti dei nani sono difese da un popolo di minuta statura ed indomito coraggio. Ponendo l'onore sopra ogni altra cosa, i nani delle Roccaforti sono determinati e feroci difensori delle proprie terre. Sono costruttori e artigiani senza pari, maestri delle magia rune, che utilizzano per creare armi impareggiabili, disdegnando invece le tradizioni magiche così comuni nelle altre razze. Un esercito nanico nella sua piena potenza è un avversario formidabile, accompagnato dal clamore dell'acciaio e da un coro di giuramenti e canti.



Vivendo nei loro isolati bastioni montani, i nani dei Roccaforti si tengono in contatto tramite sfiancanti viaggi tra terre inospitali, infidi abisso o attraverso i cieli tempestosi. È unicamente tramite la loro singolare testardaggine che riescono a mantenersi un popolo unito.

Specie: Nani

Bassi di statura ma immensi nell'orgoglio, i nani sono una razza robusta e testarda. Danno grande importanza alle procedure e possiedono uno sviluppato senso di giustizia, estremamente sensibile ad insulti ed ingiurie. Accumulando ricchezze sotto forma di pietre preziose e metalli, i nani formano comunità strettamente unite, di solito organizzate intorno all'industria e alla loro abilità marziale, desiderosi di dimostrare la loro possanza ed indomabilità al mondo.

Roccaforti

Mentre l'Impero Nanico dell'Era dell'Oro collassava durante le Ere della Rovina, i nani occidentali si ritirarono sempre di più all'interno delle loro miniere fortificate, iniziando a vedere queste sale sotterranee come l'unico luogo adeguato per vivere. Molti secoli fa, all'inizio della Nona Era, i sopravvissuti si riunirono nel Primo Simposio, pronunciando grandi giuramenti a difesa delle loro Roccaforti, per sempre vincolati ad esse: una perpetua veglia per preservare la storia e la tradizione dei nani.

Le Roccaforti possono essere distanti l'una dall'altra, con diversi clan, famiglie, gilde e monarchi; tuttavia, nessuna di esse ha dimenticato gli antichi voti del loro popolo, e continuano, noncuranti di ogni ostacolo, a mantenere stretti legami di aiuto reciproco.

Onore

Il cuore della cultura nano è l'onore, un concetto al quale ogni nano delle Roccaforti è fanaticamente devoto. Ugualmente ossessionati dalla solidità e dalle testimonianze, i nani sono meticolosi conservatori di registri e negozianti esigenti, trascorrendo giorni o settimane chiusi nelle sale dei simposi, da cui nessuno può uscire finché un accordo non viene giurato ed inciso nella pietra.

Giuramenti, debiti e rancori hanno grande potere tra i nani e vengono ricordati ad oltranza per generazioni. La misteriosa setta conosciuta come gli Squartatori, devota alle antiche vie del vecchio impero e ai suoi dèi, è particolarmente nota per la sua tenacia

Gilde

L'attività economica e sociale è organizzata gerarchicamente dalle gilde attraverso sistemi di apprendistato. Queste istituzioni sono centrali in tutte le parti della vita nelle Roccaforti, dalla prosperità materiale e culturale, allo sviluppo di nuove competenze e il mantenimento delle vecchie tradizioni. Ogni Roccaforte ha il proprio insieme di gilde, uniche per ogni roccaforte, sebbene gilde non affiliate di minatori, birrai e ingegneri possano essere trovate in quasi ogni Roccaforte. L'unica eccezione è la Gilda dei Custodi della Conoscenza, operante in tutte le Roccaforti, il cui compito consiste nel mantenere i collegamenti e legami della cultura nanica tra i vari insediamenti.

Rune

Considerando la pratica della magia come carente delle qualità del duro lavoro e della perseveranza, i nani delle Roccaforti non hanno maghi o una propria tradizione magica. Le loro difese sotterranee sono state inizialmente adottate da essi proprio per la carenza di magia ambientale sotto terra; un'eccellente protezione contro i maghi nemici, ma che rende impossibile imparare incantesimi all'interno di una Roccaforte.

Invece, i nani hanno perfezionato l'arte runica: complessi oggetti in tugsteno, forgiati in modo tale che assorbono lentamente gli effluvi magici nelle vicinanze. Dopo un lungo periodo di "carica", queste rune possono poi produrre una grande varietà di effetti, siano essi continui o come un'unica scarica di potere, attivata colpendo i simboli incisi.

Questo approccio non solo conferisce ai nani un'impressionante ed affidabile potere in battaglia, ma ha anche il vantaggio aggiunto di sottrarre magia dall'ambiente circostante: un gran numero di rune presenti contemporaneamente, come spesso succede in un esercito nanico, può comportare la quasi completa assenza di magia per i maghi nemici.

Tecnologia

Famosi per la loro abilità con l'acciaio e la polvere nera, i nani hanno accesso ad un'impressionante arsenale di armi, armature, armi da fuoco e macchine da guerra. La qualità di questi armamenti è universalmente riconosciuta come la migliore al mondo, specialmente quando tali armamenti sono utilizzati in congiunzione con i maestri ingegneri nanici.

Regole dell'Armata

Antico Rancore

Gli eserciti delle Roccaforti dei Nani hanno un numero di Rancori che conferiscono bonus quando esse attaccano nemici specifici. Il numero totale di Rancori di un esercito delle Roccaforti dei Nani è calcolato nella seguente maniera:

- **Un Rancore** per un Generale con Memoria ancestrale nella Lista dell'Esercito
- **Un Rancore** per ogni Re nella Lista dell'Esercito
- **Due Rancori** per ogni Trono da Guerra nella Lista dell'Esercito

Subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento) **devi** scegliere una singola unità dalla Lista dell'Esercito dell'avversario per ogni Rancore nel tuo esercito (questa può anche essere un Personaggio). I modelli di questa unità sono considerati «marchiati». Tutti i modelli nell'esercito delle Roccaforti dei Nani ottengono **Odio** contro i modelli marchiati e contro i modelli aggregati ad unità con più di metà dei loro modelli marchiati.

Scolpiti dalle Montagne

I Valori di Lancio di tutti gli incantesimi lanciati da modelli nemici sono aumentato di 1 fintanto che almeno un modello amico di un esercito Roccaforti dei Nani è sul Campo di battaglia.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Memoria Ancestrale

Un Generale con Memoria Ancestrale influenza il numero di Rancori portati da un esercito delle Roccaforti dei Nani (vedi "Antichi Rancori" sopra).

Più Sono Grandi...

Il modello ottiene **Carica Devastante (Passo Rapido)** ai fini delle Cariche contro unità che contengono almeno un modello Grande o Enorme.

Pietra della Roccaforte

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un qualsiasi Round di Combattimento. Applica i seguenti effetti:

- Le unità nemiche non possono ottenere i bonus al Risultato di Combattimento derivanti dal combattere sul Fianco o sul Retro dell'unità.
- L'unità non può essere Scompaginata.
- Parata, Muro di Scudi, e Muro di Ferro possono essere utilizzati su ogni Lato.
- Ai fini degli Attacchi di Supporto, tutti i Lati sono considerati essere il Lato Frontale (ovvero un modello può portare Attacchi di Supporto anche sui Lati e sul Retro).
- L'unità non può Inseguire né Sfondare.

Questi effetti durano finché l'unità non è più Ingaggiata in Combattimento.

Per antica consuetudine, la prima grande pietra estratta nella costruzione di una nuova Roccaforte è sacra, e viene conservata come cuore simbolico della stessa; un'eredità per la quale ogni nano della Roccaforte sarebbe felicemente disposto a morire. Quando un simile emblema di suprema importanza viene portato su un campo di battaglia, diventa un punto di riferimento attorno al quale i guerrieri della Roccaforte combatteranno fino all'ultimo nano.

Protezioni Personali

Muro di Scudi

Mentre usa uno Scudo, il modello ottiene **Egida (6+, contro Attacchi da Corpo a Corpo)**. Questo tiro è migliorato a **Egida (5+, contro Attacchi da Corpo a Corpo)** se l'attaccante è in Carica. Questa Protezione Speciale può essere utilizzata solamente contro attacchi portati da nemici Ingaggiati sul Fronte dell'unità del modello.

Attributi di Attacco

Robusto – Corpo a Corpo, Tiro

La parte di modello ottiene **Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)** e **Mira Salda**.

Tu Verrai Con Me! – Corpo a Corpo

Per poter usare questo Attributo d'Attacco, l'unità **deve** essere larga almeno quanto è profonda all'inizio del Round di Combattimento. I tiri naturali per ferire con risultato di '4', '5' '6' effettuati con Attacchi da Corpo a Corpo dai modelli con questo Attributo sono **sempre** considerati come effettuati con successo. Inoltre, quando un modello con questo Attributo d'Attacco è rimosso come perdita durante la Fase di Mischia a causa di Attacchi da Mischia nemici, **deve**, immediatamente prima di essere rimosso, effettuare un singolo Attacco da Corpo a Corpo con le seguenti regole e restrizioni:

- L'attacco è risolto **sempre** con Forza 5 e Penetrazione Armatura 2.
- Il proprietario **deve** scegliere una delle seguenti opzioni:
 1. L'attacco è allocato al modello che ha causato la perdita.
 2. L'attacco è allocato contro un modello R&F nell'unità del modello che ha causato la perdita.

In entrambi i casi, il modello con Tu Verrai Con Me! è considerato a contatto di base con il modello attaccato ed i modelli contano come se fossero ingaggiati nello stesso Lato delle loro rispettive unità.

- Questo Attributo d'Attacco non può essere usato per perdite causate da Colpi d'Impatto.

Armeria

Archibugio della Gilda – Arma da Tiro

Gittata 24", Colpi 1, For 4, Pen 2, **Accurato, Ingombrante**.

Fucile a Ripetizione – Arma da Tiro

Gittata 18", Colpi 4, For 5, Pen 2, **Attacchi Infuocati, Rapido a Tirare**.

Oggetti Speciali Runici

Gli eserciti delle Roccaforti dei Nani non possono scegliere oggetti dalla lista degli Oggetti Speciali Comuni, con l'eccezione degli Incanti di Stendardo Comuni. Invece, essi hanno la loro versione degli Oggetti Speciali chiamati Oggetti Speciali Runici, sotto forma di Incanti ed Artefatti Runici, che seguono le normali regole per gli Oggetti Speciali (con l'eccezione che non sono Unici), tranne quando specificato.

Incanti d'Arma Runici

Gli Incanti d'Arma Runici seguono le stesse regole per i normali Incanti d'Arma con le seguenti differenze:

- Tutti gli Incanti d'Arma Runici sono Incanti d'Arma per Armi a Una Mano o Coppia d'Armi.
- Fino a 3 Incanti d'Arma Runici possono essere applicati ad una singola arma.
- Ogni combinazione di Incanti d'Arma Runici è Unica.
- Gli attacchi effettuati con un'arma dotata di uno o più Incanti d'Arma Runici diventano **Attacchi Magici**.

Runa della Distruzione 80 pti
0-1 per esercito.
Gli attacchi effettuati con un'arma incisa con questa runa ottengono **Ferite Multiple (D3)**.

Runa dell'Annientamento 55 pti
0-1 per esercito. Solo modelli a piedi.
Gli attacchi effettuati con un'arma incisa con questa Runa assegnati a un modello con Resilienza 5 o superiore possiedono una Forza **fissata** a 10 e una Penetrazione Armatura **fissata** a 10.

Runa della Rapidità 40 pti
Per ogni Runa della Rapidità incisa su un'arma, il portatore ottiene +3 Agilità mentre la usa.

Runa della Forza 35 pti
Per ogni Runa della Forza incisa su un'arma, gli attacchi effettuati con essa ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

Runa della Penetrazione 35 pti
Gli attacchi effettuati con un'arma incisa con una o più Rune della Penetrazione ottengono +3 Penetrazione Armatura.

Runa della Furia 30 pti
Per ogni Runa della Furia incisa su un'arma, il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi mentre la usa.

Runa della Precisione 25 pti
Il portatore di un'arma incisa con questa Runa ottiene **Riflessi Fulminei**.

Runa dell'Ingegno 20 pti
0-3 per esercito.
Un'arma incisa con questa Runa segue le regole per le Grandi Armi invece delle regole originali dell'arma (ciò non impedisce all'arma di essere incisa con Rune aggiuntive).

Runa della Folgore 20 pti
0-2 per esercito.
Se il portatore mette a segno almeno un colpo con un'arma incisa con una o più di queste Rune (considera ciascuna serie di attacchi simultanei separatamente), ogni unità nemica colpita subisce D3 colpi aggiuntivi per ciascuna delle Rune della Folgore incise sull'arma. I colpi sono considerati Attacchi Speciali e sono risolti con Forza 4, Penetrazione Armatura 1 e **Attacchi Magici**.

Runa del Fuoco 15 pti
Può essere attivata all'inizio di ogni fase o Round di Combattimento. In tal caso, gli attacchi effettuati con un'arma incisa con questa Runa diventano **Attacchi Infuocati** fino alla fine della fase.

Runa del Ritorno 10 pti
Un'arma incisa con questa Runa può essere usata come Arma da Tiro con Mira 2+ e il seguente profilo: Gittata 8", Colpi 1, For come il portatore, Pen come il portatore, **Accurato, Rapido a Tirare, Ricarica!**. Gli Attacchi da Tiro effettuati con questa arma sono influenzati da tutti gli Incanti d'Arma Runici incisi sull'arma (anche se gli effetti sono normalmente circoscritti agli Attacchi da Corpo a Corpo).

Incanti d'Armatura Runic

Gli Incanti d'Armatura Runic seguono le regole per gli Incanti d'Armatura, con le seguenti differenze:

- Tutti gli Incanti d'Armatura Runic sono Incanti di Corazza.
- Fino a 3 Incanti d'Armatura Runic possono essere applicati ad una singola Corazza.
- Ogni combinazione di Incanti d'Armatura Runic è Unica.

Runa dell'Acciaio 55 pts
Il portatore di un'armatura incisa con questa Runa **deve** ritirare i tiri Armatura falliti.

Runa della Resistenza 40 pts
0-1 per esercito.
I tiri per ferire andati a segno contro il modello del portatore di un'armatura incisa con questa Runa **devono** essere ritirati.

Runa del Ferro 25 pts
Il portatore di un'armatura incisa con:
• Una singola Runa del Ferro ottiene +1 Armatura.
• Due o più Rune del Ferro ottiene +2 Armatura.

Runa della Vendetta 15 pts
Quando il portatore di un'armatura incisa con una o più Rune della Vendetta effettua con successo un Tiro Egida derivato da Muro di Scudi (Incluso un tiro di Muro di Scudi influenza da Runa di Difesa), il portatore infligge immediatamente un colpo con Forza e Penetrazione Armatura pari a quelle dell'attacco salvato al modello che ha causato la ferita, prima che vengano rimosse le perdite, distribuito sulla Riserva di Punti Vita del modello. Questo è considerato un Attacco Speciale.

Runa della Forgia 10 pts
Il portatore di un'armatura incisa con questa Runa ottiene **Egida(3+, contro Attacchi Infuocati)**.

Incanti di Stendardo Runic

Gli eserciti di Roccaforti dei Nani possono usare gli Incanti di Stendardo della lista degli Incanti di Stendardo Comuni in aggiunta agli Incanti di Stendardo Runico elencati di seguito. Pertanto qualsiasi Alfiere che può prendere un Incanto di Stendardo Runico può prendere invece un Incanto di Stendardo. Un Alfiere da Battaglia può prendere fino a due Incanti di Stendardo runico o fino a due Incanti di Stendardo Runico oppure un singolo Incanto di Stendardo e un singolo Incanto di Stendardo Runico.

Stendardo Runico della Rapidità 65 pts
0-1 per esercito.
L'unità del portatore ottiene **Avanguardia**.

Stendardo Runico di Difesa 55 pts
0-1 per esercito. Solo Alfiere da Battaglia, Guardia del Re, o Sentinelle delle Profondità.
Tutte le unità amiche entro 6" dal portatore ottengono **Egida (5+, contro Attacchi da Tiro)**.

Stendardo Runico della Roccaforte 35 pts
0-3 per esercito.
Un'unità con uno o più Stendardi Runic della Roccaforte conta come avere un Rango Completo addizionale ai fini di Incrollabile e Ranghi Scompaginati.

Stendardo Runico della Saggezza 35 pts
0-3 per esercito.
Il portatore può scegliere una singola Runa di Battaglia durante la Selezione degli Incantesimi. Tale Runa di Battaglia può essere lanciata dal portatore e possiede Gittata: Unità della Fonte.

Stendardo Runico dello Sgomento 25 pts
0-1 per esercito.
Le unità che caricano l'unità del portatore subiscono -2" all'Avanzata sul loro tiro di Distanza di Carica.

Stendardo Runico dell'Incudine 10 pts
0-3 per esercito.
Le unità amiche che caricano unità nemiche Ingaggiate in Combattimento con l'unità del portatore **devono** ripetere i tiri per la Distanza di Carica falliti.

Stendardo Runico della Fermezza 10 pts
0-3 per esercito.
Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di ogni Fase di Movimento. L'unità del portatore ottiene **Rapido a Tirare** fino alla fine del Turno del giocatore.

Artefatti Runic

Gli Artefatti Runic seguono le regole per gli Artefatti con le seguenti differenze:

- Un modello può avere fino a 3 Artefatti Runici.
- Ogni combinazione di Artefatti Runici è Unica.

Runa del Diniego 90 pti

Dominante. 0-1 per esercito.

Un solo uso. Un solo uso. Il giocatore può scegliere di usare questa Runa invece di effettuare un Tentativo di Dispersione. L'incantesimo viene disperso automaticamente.

Runa del Divoratore 65 pti

Dominante. 0-1 per esercito. solo Fabbri Runici.

Un solo uso. Un solo uso. Il giocatore può scegliere di usare questa Runa invece di effettuare un Tentativo di Dispersione. L'incantesimo viene lanciato normalmente, ma la Fonte non può più lanciarlo per il resto della partita, **anche se il portatore di questa runa viene rimosso come perdita**. Gli incantesimi dispersi da una Runa dell'Annullamento non possono essere soggetti a questo effetto.

Runa del Soffio di Drago 60 pti

0-3 per esercito.

Il portatore ottiene **Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati, Attacchi Magici)**. Una sola Runa del Soffio di Drago può essere attivata per Round di Combattimento.

Runa del Coraggio 45 pti

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un qualsiasi Round di Combattimento. Per la durata della fase, il portatore ottiene **Determinato**.

Runa dell'Imbrigliamento 40 pti

solo Fabbri Runici.

Il valore di Canalizzare (espresso tra parentesi) delle parti di modello nemiche entro 24" dal modello del portatore è ridotto di 1, fino ad un minimo di 0.

Runa dell'Interruzione 40 pti

0-1 per esercito. solo Fabbri Runici.

Un solo uso. Può essere attivata all'inizio di una qualsiasi Fase di Mischia. Tutti gli incantesimi con Durata "Un turno" che influenzano qualsiasi delle seguenti unità terminano:

- L'unità del portatore
- Unità nemiche in contatto di base con il portatore

Runa della Prontezza 30 pti

Un solo uso. Può essere attivata alla fine della Fase di Carica, immediatamente dopo la risoluzione di tutti i Movimenti di Carica. Se l'unità del portatore è stata Caricata con successo durante questa fase, essa può effettuare una Riorganizzazione in Combattimento (seguendo le normali regole per le Riorganizzazioni in Combattimento).

Runa di Difesa 30 pti

Il portatore ottiene **Egida (+1, max. 4+)**. Questa Egida è cumulabile **solo** con se stessa e/o Muro di Scudi.

Runa della Maestria 15 pti

Un solo uso. Una singola Runa della Maestria può essere attivata immediatamente prima che il portatore lanci un Incantesimo Infuso. Aggiungi (+2/+2) al Livello di Potere dell'Incantesimo Infuso per questo Tentativo di Lancio.

Runa delle Tempeste 15 pti

0-2 per esercito.

Un solo uso. Può essere attivata all'inizio del Turno del giocatore avversario. Scegli una singola unità nemica entro 24" dal portatore. L'Avanzata e la Marcia di tutti i modelli con Volo in tale unità sono dimezzate (sia per i Movimenti sul Suolo sia di Volo), arrotondando per eccesso. Gli effetti durano fino alla fine del turno del giocatore.

Runa dell'Affinità 10 pti

Non può essere preso da modelli sul Trono di Guerra..







Il portatore ottiene **Agguato e Esploratore**.

Runa della Miniera 10 pti

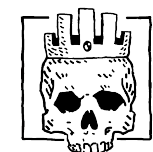
Dopo aver Determinato le Zone di Schieramento (alla fine del passo 6 della Sequenza Pre-Partita), scegli un Elemento di Terreno sul Campo di battaglia. Finché il portatore si trova sul Campo di battaglia, tutti i modelli amici possono trattare tale Terreno come Terreno Aperto quando eseguono Movimenti di Avanzata o di Marcia, tuttavia **devono** seguire la regola Distanza tra le Unità al termine del proprio movimento.

Rune da Battaglia

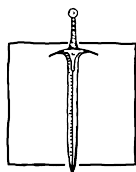
Le Rune da Battaglia sono Incantesimi Infusi con Livello di Potere (5/8). I modelli che ottengono una o più Rune da Battaglia le selezionano durante la Selezione degli Incantesimi dalla seguente lista. Se acquistati da un'Incudine del Potere, essi hanno Gittata 36". Se acquistati da un altro Personaggio, essi hanno Gittata 18".

	<i>Tipo</i>	<i>Durata</i>	<i>Effetto</i>	
	Runa dei Giuramenti	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio deve ripetere i tiri per ferire falliti con i suoi Attacchi da Mischia.
	Runa della Resa dei Conti	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio deve ripetere i tiri per ferire falliti con i suoi Attacchi da Corpo a Corpo.
	Runa della Resilienza	Benedizione	Un Turno	Tutti i tiri per ferire contro il bersaglio subiscono un modificatore di -1. Istanze multiple di questa runa non sono cumulative.
	Runa della Risolutezza	Benedizione	Istantaneo	Il bersaglio può effettuare un Movimento Magico di 8" ed ottenere Truppe Leggere fino alla fine del Turno del Giocatore. Inoltre, questo perde Presidiante fino all'inizio della prossima Fase Magica amica.
	Runa dello Splendore	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene Bersaglio Difficile (1) e Distrarre .
	Runa dell'Annullamento	Universale	Un Turno	Tutti gli altri incantesimi con durata Un Turno che bersagliavano il bersaglio della Runa dell'Annullamento (o un modello o parte di modello all'interno di quell'unità) terminano immediatamente (si noti che se alcuni di questi incantesimi avevano più di un bersaglio, essi terminano su tutti i bersagli). Inoltre, il prossimo incantesimo nemico lanciato con successo che bersaglia l'unità (o un modello o parte di modello all'interno di quell'unità), inclusi incantesimi Aura e gli Incantesimi Attributo, è automaticamente disperso (ciò è un'eccezione alla Sequenza di Lancio degli Incantesimi ed alla regola per la quale gli Incantesimi Attributo non possono essere dispersi.)

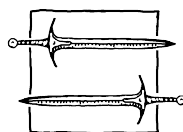
Organizzazione d'Armata



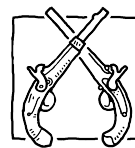
Personaggi
massimo 40%



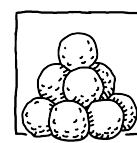
Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Rombo dei Clan
massimo 35%



Artiglieria Nanica
massimo 20%

Personaggi (massimo 40%)

Eletti da un simposio degli anziani della Roccaforte in base al loro onore, i monarchi nanici servono a vita. Il loro potere è garantito dal Giuramento del Re; soprassante tutti gli altri, e la loro autorità dipende dal mantenimento di tale voto. Questo rende l'onore e l'integrità di un re essenziali per la prosperità del regno. I re sono notoriamente orgogliosi, guidando dall'avanguardia con i più ricchi simboli e le migliori armi della Roccaforte.



Re
215 pti

Mod. singolo

Altezza **Normale**
Tipo **Fanteria**
Base **20×20** mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	3"	9"	10				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	3	7	5	0	Muro di Scudi, Armatura a Piastre		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Re	4	7	4	1	4	Robusto	
— Opzioni magiche —				pti-	— Opzioni di Cavalcatura —		pti-
Fino ad 1 Runa da Battaglia				40	Portatori dello Scudo	90	
					Trono da Guerra	280	
— Opzioni —				pti-	— Opzioni —		pti-
Pietra della Roccaforte				35	Una sola scelta:		
Memoria Ancestrale (Solo Generale)				50	Archibugio della Gilda (3+)	5	
Oggetti Speciali Runic				fino a 250	Balestra (3+)	5	
Scudo				20	Pistola (3+)	5	
					Grande Arma	10	

Ogni Roccaforte è composta da diversi clan, a loro volta composti da grandi famiglie. I clan sono guidati dai Thane, un rango legato da giuramento alla Roccaforte e al Re. I Thane dei clan ricevono tradizionalmente l'onore di portare la Pietra della Roccaforte; dopo il re, sono considerati i nani più risoluti e onorevoli nella Roccaforte.



Thane

110 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	3"	9"	9					
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	3	6	5	0	Muro di Scudi, Armatura a Piastre			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Thane	3	6	4	1	3 Robusto			
— Opzioni magiche —			pti—		— Opzioni di Cavalcatura —		pti—	
Fino ad 1 Runa da Battaglia			40		Portatori dello Scudo		90	
— Opzioni —			pti—		— Opzioni —		pti—	
Memoria Ancestrale (Solo Generale)			5		Una sola scelta:			
Pietra della Roccaforte			35		Archibugio della Gilda (3+)		5	
Alfiere da Battaglia			50		Balestra (3+)		5	
Oggetti Speciali Runici			fino a 150		Pistola (3+)		5	
Scudo			20		Grande Arma		5	

Pochi membri delle Gilde delle Forge possiedono la conoscenza su come creare ed incidere con precisione le Rune Naniche. Gli alti fabbri delle gilde hanno accesso a potenti artefatti runici ed alla conoscenza necessaria per scatenarne il potere in battaglia. Coloro che combattono al fianco di tali abili artigiani spesso scoprono di avere le armi più affilate della Roccaforte.



Fabbro Runico

135 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	3"	9"	9	Canalizzare (1), Maestria Runica , Resistenza alla Magia (1)				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	3	5	4	0	Muro di Scudi, Armatura a Piastre			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Fabbro Runico	2	5	4	1	3 Robusto			
— Regole del Modello —					— Opzioni magiche —		pti—	
Maestria Runica: Regola Universale.					Fino a 3 Rune da Battaglia diverse		30/Runa	
Gli Attacchi da Corpo a Corpo dei modelli nella stessa unità di uno o più modelli con Maestria Runica ottengono +1 Penetrazione Armatura.					— Opzioni —		pti—	
					Memoria Ancestrale (Solo Generale)		45	
					Oggetti Speciali Runici		fino a 200	
					Scudo		20	
					Grande Arma		5	

Le rune più potenti devono essere "messe a terra" in un maggior peso di metallo. Lastre a forma di incudine vengono comunemente utilizzate per incidere un notevole numero; una tale concentrazione di sifoni magici può assorbire una notevole quantità di magia, lasciando l'area circostante quasi completamente priva di energie arcane. Solo gli alti fabbri delle gilde hanno il permesso di accedere a questi potenti artefatti, poiché ci vogliono secoli per padroneggiare la conoscenza necessaria per utilizzare tali forme della magia runica.



Incudine del Potere

200 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Normale
 Tipo Costrutto
 Base 60 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	3"	9	Canalizzare (2), Impassibile, Incudine Runica , Irriducibile, Macchina da Guerra, Non un Capo, Resistenza alla Magia (2)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	1	4	0	Egida (5+), Armatura a Piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardie dell'Incudine	3	5	4	1	2	

— Regole del Modello —

Incudine Runica: Regola Universale.

Ogni Incudine del potere può selezionare fino a 3 diverse Rune da Battaglia.

Gli ingegneri vantano gilde in quasi ogni Roccaforte, famosi per la creazione dei grandi edifici dei nani, delle loro macchine da guerra e di numerose altre creazioni. L'artiglieria nanica è di un'affidabilità senza pari, e quando queste opere d'arte sono manovrate dal loro costruttore in battaglia, la loro letalità cresce esponenzialmente.



Ingegnere

125 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Personaggi sia come Artiglieria Nanica.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Ingegnere (3+), Trincerare		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	5	4	0	Muro di Scudi, Armatura a Piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ingegnere	2	5	4	1	3	Robusto

Regole del Modello

Trincerare: Regola Universale.

Subito prima dell'inizio della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento), il modello può Trincerare una singola Macchina da Guerra amica. Tale Macchina da Guerra conta come in Copertura Pesante. Questa istanza di Copertura Pesante è persa permanentemente se la Macchina da Guerra effettua un'Avanzata, Movimento di Marcia o Movimento Casuale.

Opzioni magiche

Fino ad 1 Runa da Battaglia

25

Opzioni

Memoria Ancestrale (Solo Generale)	30
Oggetti Speciali Runic	fino a 100
Scudo	gratuito
Una sola scelta:	
Archibugio della Gilda (3+)	gratuito
Balestra (3+)	gratuito
Pistola (3+)	gratuito
Fucile a Ripetizione (4+)	10
Razzo Sventradraghi (3+)	20
Grande Arma	5

Regola del Modello Opzionale

Razzo Sventradraghi: Arma da Tiro.

Gittata 24", Colpi 1, For 6, Pen 3, **Attacchi Infuocati, Ferite Multiple (D3), Ricarica!**.

Gli Squartatori sopravvissuti a decine di prove di combattimento tendono al fantismo, la loro fede negli Dei Antichi talmente potente che alcuni arrivano a credere di essere una reincarnazione dei propri. Questi nani sono particolarmente ferventi nella loro brama di vendetta verso coloro che hanno macchiato l'onore della Roccaforte, al punto di cercare e abbattere persino i draghi, abitudine da cui derivano il proprio nome.



Squartadraghi

190 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	10	Avanguardia, Impassibile, Irriducibile, Non un Capo, Più Sono Grandi..., Resistenza alla Magia (1)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	7	5	0	Egida (6+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Squartadraghi	5	7	5	2	5	Colpo Letale, Maestro d'Armi, Robusto, Tu Verrai Con Me!, Coppia d'Armi, Grande Arma

Opzioni

Una sola scelta:

Tetra Determinazione

Squartamostri

Incanti d'Arma Runic

pti-

70

85

fino a 150

Regola del Modello Opzionale

Squartamostri: Attributo di Attacco - Corpo a Corpo.

Il modello ottiene **Ferite Multiple (2, contro Grande, Enorme)**.

Tetra Determinazione: Attributo di Attacco - Corpo a Corpo.

Il modello ottiene +1 Numero di Attacchi per ogni modello in contatto di base con esso (incluso il modello con cui sta combattendo un Duello, se applicabile).

Cavalcature dei Personaggi

L'unica cosa più pericolosa di un nano armato è un nano armato che può combattere da una posizione elevata. Molti guerrieri delle Roccaforti competono per l'onore di portare i loro signori sui loro scudi, formando una temibile piattaforma da combattimento.



Portatori dello Scudo

0-2
cavalcature/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 40×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	P	Alto		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	P	P+2	Non Può Essere Calpestato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Portatori dello Scudo	2	5	4	1	2	Imbrigliato, Robusto

I nani delle Roccaforti traggono conforto da tutte le cose solide e immutabili, in particolare dalla roccia. Spesso i loro re vengono portati in battaglia su troni di pietra appositamente progettati; la vicinanza alla roccia antica conferisce al monarca fiducia e autorità, oltre al non trascurabile vantaggio di innalzare il sovrano a una altezza da cui le sue grandi imprese possono essere osservate in tutto il campo di battaglia.



Trono da Guerra

0-2
cavalcature/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 40×60 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	P	Alto, Maestà dei Sommi Re		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	P	P	P+2	Non Può Essere Calpestato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Trono da Guerra	4	5	4	1	2	Imbrigliato, Odio, Robusto

— Regole del Modello —

Maestà dei Sommi Re: Regola Universale.

Un Generale su Trono da Guerra ottiene **Aura di Comando(18")**.

Base (minimo 25%)

Il primo giuramento di un nano è sempre rivolto alla sua famiglia, ed il suo secondo al suo clan. Ogni nano in età da giuramento è tenuto a combattere per la Roccaforte in tempo di guerra. Il Giuramento del Clan afferma che un nano è responsabile per le proprie armi ed armatura, e lo lega al servizio fino a quando un giuramento di maggiore importanza imporrà al suo onore un compito superiore.



Guerrieri del Clan

135 pti + 10 pti/modello extra

10-40 modelli



Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	3"	9"	9	Presidiante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	4	4	0	Muro di Scudi, Armatura Pesante		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Guerriero del Clan	1	4	3	0	2	Robusto	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Avanguardia (0-30 modelli/esercito, 0-1 unità/esercito*)			2/modello	Alfieri		10	
Scudo			2/modello	Incanti di Stendardo Runic		Senza limiti	
Armi da Lancio (5+)			1/modello	Campione		10	
Una sola scelta:				Musico		10	
Coppia d'Armi			gratuito				
Grande Arma			1/modello				
Picca e Scudo			2/modello				

*Una singola unità di Guerrieri del Clan o Barbegrigie può prendere Avanguardia.

I nani delle Roccaforti si alternano nel servizio militare per due anni ogni dieci, vita natural durante. Con l'età, le loro barbe possono diventare grigie, ma la loro abilità in battaglia cresce senza risentire della vecchiaia. Le cosiddette Barbegrigie formano confraternite d'armi consolidate durante molte campagne, e preferiscono combattere e bere con i loro anziani commilitoni anziché con le "nuove barbe".



Barbegrigie

180 pti + 15 pti/modello extra

10-30 modelli



Altezza Normale

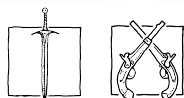
Tipo Fanteria

Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	3"	9"	9	Impassibile, Non Cedete!, Presidiante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	5	4	0	Muro di Scudi, Armatura Pesante		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Barbegrigia	1	5	4	1	2	Robusto	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Avanguardia (0-20 modelli/esercito, 0-1 unità/esercito*)			2/modello	Alfieri		10	
Scudo			2/modello	Incanti di Stendardo Runic		Senza limiti	
Armi da Lancio (5+)			3/modello	Campione		10	
Grande Arma			1/modello	Musico		10	

*Una singola unità di Guerrieri del Clan o Barbegrigie può prendere Avanguardia.

È altrettanto comune per i nani adempiere al loro Giuramento del Clan con armi a distanza come con spade o martelli. Molti di questi nani sono legati da giuramento a una Gilde di Ingegneri e, come tutti i combattenti delle Roccaforti, impugnano armi forgiate su misura per la loro persona, dotate di mira letale.



Tiratori del Clan

190 pti + 14 pti/modello extra 10-25 modelli 0-4 unità/esercito



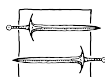
Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Rombo dei Clan.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Muro di Scudi, Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Tiratore del Clan	1	4	3	0	2	Robusto
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			pti-
Scudo			2/modello	Alfiere	10	
Deve scegliere (una sola scelta):				Incanti di Stendardo Runic*	Senza limiti	
Balestra (4+)			gratuito	*Solo unità senza Archibugio della Gilde		
Balestra (4+) e Grande Arma			1/modello	Campione	10	
Archibugio della Gilde (4+)			3/modello	Musico	10	

Speciale (nessun limite)

La Guardia del Re è unica tra i corpi militari nanici; il suo unico giuramento è verso il Re. Si tratta di combattenti professionisti che, a differenza degli altri nani, non sono tenuti a contribuire economicamente alla Roccaforte. Il loro unico scopo è difendere la persona del sovrano e attuare le sue politiche, sia in tempo di guerra che in tempo di pace. La loro abilità nel combattimento ed il loro equipaggiamento sono adeguati a una posizione così stimata.



Guardia del Re

300 pti + 18 pti/modello extra

15-30 modelli

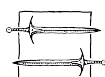
0-5 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	3"	9"	9	Guardia del Corpo (Generale, Re), Presidante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	5	4	0	Armatura a Piastre, Scudo		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Guardia del Re	2	5	4	1	2	Robusto, Grande Arma	
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Alfiere				10	Campione	10	
Incanti di Stendardo Runici	Senza limiti				Musico	10	

Sotto le Roccaforti giacciono le Profondità: una regione di caverne buie che ospitano strane e terrificanti minacce. Tra queste minacce e le fattorie, miniere e fonti d'acqua sotterranee di una Roccaforte si erge un gruppo di nani sotterranei a loro custodia. Il coraggio di questi eroici custodi, responsabili, oltre che della difesa di queste risorse vitali, della protezione delle delegazioni naniche provenienti da insediamenti lontani, vale loro il rispetto della Roccaforte e le migliori armature che esso può procurare.



Sentinelle delle Profondità

220 pti + 18 pti/modello extra

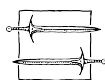
15-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	3"	9"	9	Guardia del Corpo, Presidante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	5	4	0	Muro di Ferro, Armatura a Piastre, Scudo		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Sentinella delle Irofondità	1	5	4	1	2	Robusto	
— Regole del Modello —				— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Muro di Ferro: Protezione Personale.				Alfiere		10	
Il modello ottiene Egida (5+, contro Attacchi da Corpo a Corpo) . Questa Protezione Speciale può essere utilizzata solamente contro attacchi portati da nemici Ingaggiati sul Fronte dell'unità del modello.				Incanti di Stendardo Runici	Senza limiti		
				Campione		10	
				Musico		10	

Gli Squartatori sono una setta religiosa intransigente che si dedicano a perseguire coloro che infrangono un giuramento, violano i termini di un simposio o causano in qualsiasi altra maniera danno e offesa alla Roccaforte. Eseguono questa giustizia fanatica secondo i violenti dettami degli antichi costumi nanici. Selvaggi in battaglia, molti Squartatori scelgono di combattere completamente nudi, lasciando l'esito nelle mani degli antichi dei di cui sono gli ultimi adoratori.



Squartatori

105 pti + 20 pti/modello extra

5-25 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	3"	9"	10	Impassibile, Irriducibile, Più Sono Grandi...							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	1	4	4	0	Egida (6+)						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Squartatore	1	4	4	1	2	Maestro d'Armi, Robusto, Tu Verrai Con Me!, Coppia d'Armi, Grande Arma					
Opzioni			pti-			Opzioni del Gruppo di Comando			pti-		
Fratelli di Vendetta (0-15 modelli/esercito,			Alfieri			10					
0-1 unità/esercito)			1/modello			Campione			10		
Avanguardia			3/modello			Musico			10		

Regola del Modello Opzionale

Fratelli di Vendetta: Regola Universale.

Il modello ottiene **Bersaglio Difficile (1)**, **Schermagliatore** e **Truppe Leggere**.

Oltre a risolvere le trasgressioni all'interno della Roccaforte, alcuni Squartatori esigono fanaticamente vendetta per le offese provenienti dal mondo esterno. Inseguono criminali, briganti, qualsiasi uomo o creatura ritenuta colpevole di aver fatto del male alla loro Roccaforte. Davanti ai loro metodi fanatici e brutali, la morte è l'unica soluzione: solo uno tra lo Sventratore ed il suo marchio ne uscirà vivo.



Squartatore Vendicativo

120 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

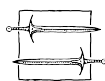
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	10	Impassibile, Irriducibile, Più Sono Grandi...		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0	Bersaglio Difficile (1), Distrarre, Egida (6+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Squartatore Vendicativo	3D3	5	4	1	2	Turbine Mortale di Catene , Tu Verrai Con Me!

Regole del Modello

Turbine Mortale di Catene: Arma da Corpo a Corpo.

Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Forza, +1 Penetrazione Armatura e colpiscono **sempre** al Livello di Iniziativa 10 (a prescindere dall'Agilità del portatore). I Personaggi non possono aggregarsi ad un modello con quest'arma.

I Guardiani della Roccaforte sono costruiti con pietra e metalli, spesso a somiglianza delle figure degli antenati nani. Tipicamente posizionati come misura di difesa, sono incisi con potenti rune in grado di conferire loro movimento e persino un'intelligenza rudimentale quando necessario, dando vita a queste violente contromisure contro qualsiasi nemico che minacci la Roccaforte.



Guardiani della Roccaforte

260 pti + 100 pti/modello extra

3-8 modelli

0-2 unità/esercito



Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	10	Impassibile, Incisioni Runiche , Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	4	5	1	Armatura a Piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardiano della Roccaforte	3	4	5	2	2	Attacchi Magici

Regole del Modello

Incisioni Runiche: Regola Universale.

Al passo 8 della Sequenza Pre-Partita (dopo la Selezione dei Incantesimi) ogni unità di Guardiani della Roccaforte deve scegliere uno dei seguenti effetti, che gli si applica per tutta la durata della partita:

- +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura
- Avanguardia
- +2 Agilità

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10
Incanti di Stendardo Runici	Senza limiti
Campione	10
Musico	10

I nani delle Roccaforti sono capaci di creare veicoli meccanizzati combinando ingegneria e forgiature runiche. I modelli militari sono noti come Spaccarancori; ciascuna macchina è unica e basata sulle specifiche del suo costruttore, molte delle quali decisamente brutali in battaglia. Gli Spaccarancori possono essere visti librarsi nei cieli sopra le Roccaforti o scavando sotto di esse.



Spaccarancori

280 pti

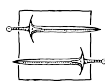
Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 1"	1"	9	Falcata Rapida, Volo (8", 8")		
	Volo 8"	8"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	4	5	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	2	4	4	1	2	
Telaio			5	2	2	Attacchi Stritolanti (3D3), Colpi d'Impatto (D6+1), Imbrigliato, Fucile a Ripetizione (4+)

Considerata una carriera affascinante per i nani delle Roccaforti, i minatori sono essenziali per la sua prosperità. Oltre a cercare risorse preziose, essi fungono da cartografi ed esploratori delle Profondità, fornendo un supporto vitale nella protezione dei tunnel della Roccaforte e sfruttando gli stessi per manovre tattiche in grado di emergere direttamente dietro le linee nemiche.



Minatori

175 pti + 9 pti/modello extra

10-20 modelli 0-2 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [RdC] contano anche come Rombo dei Clan.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Agguato, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Muro di Scudi, Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Minatore	1	4	4	1	2	Robusto
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			pti-
Deve scegliere almeno uno delle seguenti:						
Grande Arma			gratuito		Alfiere	10
Coppia d'Armi			1/modello		Campione	10
Scudo			1/modello		Musico	10
Pistola (4+) [RdC]			3/modello			
Armi da Lancio (5+) [RdC]			4/modello			

La maggior parte delle Roccaforti mantengono possedimenti sopra il suolo: terreni coltivabili, rotte di trasporto e punti strategici chiave. I Ranger hanno il compito di difendere queste proprietà, nonché di pattugliare sia tali territori sia le terre circostanti. Esperti in abilità perdute dalla maggior parte dei nani, sono esploratori robusti ed esperti cacciatori, che supportano la loro Roccaforte in battaglia disturbando le linee nemiche in avanguardia.



Ranger

110 pti + 10 pti/modello extra

8-20 modelli



0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [RdC] contano anche come Rombo dei Clan.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Esploratore, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Muro di Scudi, Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ranger	1	4	3	0	2	Rapido a Tirare, Robusto
Opzioni		del		Dirupo		pti-
Guardiano			(0-15	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
modelli/unità)			2/modello	Alfiere	10	
Scudo			2/modello	Campione	10	
Armi da Lancio (4+) [RdC]			1/modello	Musico	10	
Balestra (3+) [RdC]			6/modello	—Regola del Modello Opzionale—		
Una sola scelta:			gratuito	Guardiano del Dirupo: Regola Universale.		
Coppia d'Armi			1/modello	Il modello ottiene Bersaglio Difficile (1) , Schermagliatore , Truppe Leggere e perde Presidiante.		
Grande Arma						

Rombo dei Clan (massimo 35%)

Un titolo cerimoniale per i membri dell'élite nanica, i quali devono aver dimostrato la loro affidabilità sia in battaglia sia nell'arte della forgia, questi nani sono equipaggiati con rare armi incise di rune, capaci di scatenare le fiamme che le hanno temprate sui nemici terrorizzati.



Custodi della Forgia

200 pti + 18 pti/modello extra



10-16 modelli 0-30 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	4	0	contro Attacchi Infuocati), Egida (3+, Armatura a Piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Custode della Forgia	1	4	4	1	2	Robusto, Fucile della Forgia

— Regole del Modello —

Fucile della Forgia: Arma da Tiro.

Gittata 18", Colpi 1, For 4, Pen 0, **Attacchi Infuocati**,

Marcciare e Tirare, colpisce **sempre** al 3+.

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere	10
Incanti di Stendardo Runic	Senza limiti
Campione	10
Musico	10

Col passare del tempo, le navi volanti stanno diventando sempre più essenziali per il commercio e la comunicazione tra le Roccaforti separate dai continenti. La maggior parte dei nani detesta il cielo aperto, ma certi piloti sembrano prosperare nella follia dell'avventura. La Gilda dell'Aeronautica di Kegiz Gavem è stata la prima pioniera di questi marchingegni; molti modelli sono stati sviluppati dai nani, ma l'aerocottero a vapore è il più consolidato ed adatto per le operazioni sul campo.



Aerocotteri a Vapore

185 pti + 135 pti/modello extra

1-2 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Costrutto

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	1"	2"	9	Alto, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Non Può Essere Calpestato	
	3	4	5	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Aerocottero a Vvapore	2	4	4	1	2	Fucile a Ripetizione (4+)

Opzioni

pti-

Regola del Modello Opzionale

Deve scegliere (una sola scelta):

Granate a Frammentazione (0-2 unità/esercito)
gratuito

Bombe a Frammentazione (0-1 modello/unità,
0-2 unità/esercito) 35

Bombe a Frammentazione: Attacco Speciale.

Attacco di passaggio. L'unità nemica subisce D6×2 colpi con Forza 3 e Penetrazione Armatura 1. Se ottieni un risultato naturale di '6' per il numero di colpi, dopo che l'attacco è stato risolto, l'Attacco di Passaggio non può più essere utilizzato per il resto della partita.

Granate a Frammentazione: Attacco Speciale.

Attacco di passaggio. Un solo uso. L'unità nemica subisce D3 colpi con Forza 3 e Penetrazione Armatura 0 per ogni Aerocottero a Vapore nell'unità.

Artiglieria Nanica (massimo 20%)

Un pezzo d'artiglieria è il lavoro di una vita di un Ingegnere della Gilda. Mentre i nani dell'Est producono in serie le loro armi, i nani delle Roccaforti si concentrano sulla qualità individuale e la precisione delle loro creazioni. Dedicano anni per perfezionare ciascun capolavoro, rendendolo unico, longevo ed affidabile. Potenziata ulteriormente da astuti fabbri runici, l'artiglieria prodotta nelle Roccaforti è giustamente rinomata per essere tra le migliori, e più devastanti, al mondo.



Artiglieria da Campo

100 pts

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Costruito
Base 60 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	3"	9	Determinato, Ingegneria Runica , Macchina da Guerra		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	1	4	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	3	4	3	0	2	Muovere o Tirare

Regole del Modello

Ingegneria Runica: Regola Universale.
Aggiungi +4 ai tiri del modello sulla Tabella delle Avarie.

Regola del Modello Opzionale

Colpo Infuocato: Attributo di Attacco - Tiro.
Gli Attacchi da Tiro del modello diventano **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**.

Opzioni

Colpo Infuocato gratuito
Forgiatura Runica X*
*Dove X dipende dall'Arma di Artiglieria selezionata.

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):
Balista Nanica (4+) (0-4 unità/esercito) gratuito
Cannone Infuocato (0-2 unità/esercito) 40
Catapulta Nanica (4+) (0-2 unità/esercito) 105
Cannone Nanico (4+) (0-2 unità/esercito) 145
Cannone ad Organo (4+) (0-2 unità/esercito) 150

Arma d'Artiglieria

Regole opzionali del modello

Balista Nanica: Arma d'Artiglieria.
Gittata 48", Colpi 1, For 3 [6], Pen 10, **Attacco ad Area (1x5)**, **[Ferite Multiple (D3)]**.

Forgiatura Runica: Regola Universale. 35 pts
Gli Attacchi da tiro del modello ottengono **Accurato** e diventano **Attacchi Magici**. Il modello ottiene **Esploratore** con le seguenti eccezione: esso **deve** essere schierato interamente all'interno della Zona di Schieramento del proprietario.

Cannone Infuocato: Arma d'Artiglieria.
Lanciafiamme, Gittata 24", Colpi 1, For 4 {5}, Pen 1 {2}, **Attacchi Infuocati**, **[Ferite Multiple (D3)]**.

Forgiatura Runica: Regola Universale. 10 pts
L'Altezza del modello diventa Grande.

Catapulta Nanica: Regola Universale.
Catapulta (4x4), Gittata 12-60", Colpi 1, For 3 [7], Pen 0 [4], **[Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)]**. L'Altezza del modello diventa Grande.

Forgiatura Runica: Attributo di Attacco. 100 pts
Gli Attacchi da Tiro del modello ottengono +1 Forza, +2 Penetrazione Armatura e diventano **Attacchi Magici**.

Cannone Nanico: Arma d'Artiglieria.
Quest'Arma d'Artiglieria può sparare in due modi:
• **Cannone**, Gittata 60", Colpi 1, For 4 [10], Pen 0 [10], **Attacco ad Area (1x5)**, **[Ferite Multiple (D3+1)]**
• **Arma a Raffica**, Gittata 12", Colpi 2D6, For 4, Pen 4

Forgiatura Runica: Attributo di Attacco. 5 pts
Gli Attacchi da Tiro del modello ottengono +1 Forza, +1 Penetrazione Armatura e diventano **Attacchi Magici**.

Cannone ad Organo: Arma d'Artiglieria.
Arma a Raffica, Gittata 30", Colpi 2D6x2, For 5, Pen 3.

Forgiatura Runica: Attributo di Attacco. 80 pts
Gli Attacchi da Tiro del modello ottengono +1 a ferire e diventano **Attacchi Magici**.

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Re	Ava	3"	Mar	9"	Dis	10													
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	5	Arm	0											Muro di Scudi, Armatura a Piastre
Re	Att	4	Off	7	For	4	Pen	1	Agi	4									Robusto
Thane	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	5	Arm	0											Muro di Scudi, Armatura a Piastre
Thane	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	3									Robusto
Fabbro Runico	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													Canalizzare (1), Maestria Runica, Resistenza alla Magia (1)
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0											Muro di Scudi, Armatura a Piastre
Fabbro Runico	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	3									Robusto
Incudine del Potere	Ava	3"	Mar	3"	Dis	9													Canalizzare (2), Impassibile, Incudine Runica, Irriducibile, Macchina da Guerra, Non un Capo, Resistenza alla Magia (2)
Normale, Costrutto	PV	5	Dif	1	Res	4	Arm	0											Egida (5+), Armatura a Piastre
Guardie dell'Incudine	Att	3	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	2									
Ingegnere	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													Ingegnere (3+), Trincerare
Normale, Fanteria	PV	2	Dif	5	Res	4	Arm	0											Muro di Scudi, Armatura a Piastre
Ingegnere	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	3									Robusto
Squartadraghi	Ava	3"	Mar	9"	Dis	10													Avanguardia, Impassibile, Irriducibile, Non un Capo, Più Sono Grandi..., Resistenza alla Magia (1)
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	5	Arm	0											Egida (6+)
Squartadraghi	Att	5	Off	7	For	5	Pen	2	Agi	5									Colpo Letale, Maestro d'Armi, Robusto, Tu Verrai Con Me!, Coppia d'Armi, Grande Arma

Cavalcature dei Personaggi

Portatori dello Scudo	Ava	3"	Mar	9"	Dis	P													Alto
Normale, Fanteria	PV	4	Dif	P	Res	P	Arm	P+2											Non Può Essere Calpestato
Portatori dello Scudo	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	2									Imbrigliato, Robusto
Trono da Guerra	Ava	3"	Mar	9"	Dis	P													Alto, Maestà dei Sommi Re
Normale, Fanteria	PV	6	Dif	P	Res	P	Arm	P+2											Non Può Essere Calpestato
Trono da Guerra	Att	4	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	2									Imbrigliato, Odio, Robusto

Base

Guerrieri del Clan	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0											Muro di Scudi, Armatura Pesante
Guerriero del Clan	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	2									Robusto
Barbegrigia	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													Impassibile, Non Cedete!, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	4	Arm	0											Muro di Scudi, Armatura Pesante
Barbagrighia	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	2									Robusto
Tiratori del Clan	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0											Muro di Scudi, Armatura Pesante
Tiratore del Clan	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	2									Robusto

Speciale

Guardia del Re	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													Guardia del Corpo (Generale, Re), Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	4	Arm	0											Armatura a Piastre, Scudo
Guardia del Re	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	2									Robusto, Grande Arma
Sentinelle delle Profondità	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9													Guardia del Corpo, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	4	Arm	0											Muro di Ferro, Armatura a Piastre, Scudo
Sentinella delle Irofondità	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	2									Robusto
Squartatori	Ava	3"	Mar	9"	Dis	10													Impassibile, Irriducibile, Più Sono Grandi...
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0											Egida (6+)
Squartatore	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2									Maestro d'Armi, Robusto, Tu Verrai Con Me!, Coppia d'Armi, Grande Arma

Squartatore Vendicativo	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	10				Impassibile, Irriducibile, Più Sono Grandi...	
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Bersaglio Difficile (1), Distrarre, Egida (6+)	
Squartatore Vendicativo	<i>Att</i>	3D3	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	2	Turbine Mortale di Catene, Tu Verrai Con Me!
Guardiani della Roccaforte	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	10				Impassibile, Incisioni Runiche, Presidiante	
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	1		Armatura a Piastre	
Guardiano della Roccaforte	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	2	Attacchi Magici
Spaccarancori	<i>Ava</i>	1"	<i>Mar</i>	1"	<i>Dis</i>	9				Falcata Rapida, Volo (8", 8")	
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	4			
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	2	
Telaio					<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	2	Attacchi Stritolanti (3D3), Colpi d'Impatto (D6+1), Imbrigliato, Fucile a Ripetizione (4+)
Minatori	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9				Agguato, Presidiante	
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Muro di Scudi, Armatura Pesante	
Minatore	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	2	Robusto
Ranger	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9				Esploratore, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)	
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Muro di Scudi, Armatura Pesante	
Ranger	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Rapido a Tirare, Robusto

Rombo dei Clan

Custodi della Forgia	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	9				Presidiante	
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		contro Attacchi Infuocati), Egida (3+, Armatura a Piastre	
Custode della Forgia	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	2	Robusto, Fucile della Forgia
Aerocotteri a Vapore	<i>Ava</i>	1"	<i>Mar</i>	2"	<i>Dis</i>	9				Alto, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (8", 16")	
Normale, Costrutto	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	3		Non Può Essere Calpestato	
Aerocottero a Vvapore	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	2	Fucile a Ripetizione (4+)

Artiglieria Nanica

Artiglieria da Campo	<i>Ava</i>	3"	<i>Mar</i>	3"	<i>Dis</i>	9				Determinato, Ingegneria Runica, Macchina da Guerra	
Normale, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Armatura Pesante	
Equipaggio	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Muovere o Tirare

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Fucile a Ripetizione	-	18"	5	2	4	Attacchi Infuocati Rapido a Tirare
Archibugio della Gilda	-	24"	4	2	1	Accurato Ingombrante
Razzo Sventradraghi	-	24"	6	3	1	Attacchi Infuocati Ferite Multiple(D3) Ricarica!
Fucile della Forgia	-	18"	4	0	1	Attacchi Infuocati Marciare e Tirare
Balista Nanica	-	48"	3 [6]	10	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3)]
Cannone Infuocato	Lanciafiamme	24"	4 {5}	1 {2}	1	Attacchi Infuocati {Ferite Multiple (D3)}
Catapulta Nanica	Catapulta (4x4)	12-60"	3 [7]	0 [4]	1	[Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)] Altezza: Grande
Cannone Nanico (1)	Cannone	60"	4 [10]	0 [10]	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3+1)]
Cannone Nanico (2)	Arma a Raffica	12"	4	4	2D6	-
Cannone ad Organo	Arma a Raffica	30"	5	3	2D6x2	-

Forgiatura Runica

Balista Nanica	Accurato, Attacchi Magici, Esploratore all'interno della Zona di Schieramento
Cannone Infuocato	Altezza: Grande
Catapulta Nanica	+1 For, +2 Pen, Attacchi Magici
Cannone Nanico	+1 For, +1 Pen, Attacchi Magici
Cannone ad Organo	+1 per ferire, Attacchi Magici

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Fucile della Forgia	colpisce sempre al 3+	Custode della Forgia
Razzo Sventradraghi	3+	Ingegnere
Archibugio della Gilda	3+	Personaggi
	4+	Tiratore del Clan
Balestra	3+	Personaggi, Ranger
	4+	Tiratore del Clan
Pistola	3+	Personaggi
	4+	Minatore
Armi da Lancio	4+	Ranger
	5+	Guerriero del Clan, Barbagrigia, Minatore
Fucile a Ripetizione	4+	Ingegnere, Aerocottero a Vvapore, Spaccarancori
Armi d'Artiglieria	4+	Artiglieria da Campo

Rune da Battaglia

Runa dei Giuramenti	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio deve ritirare i tiri per ferire falliti con i suoi Attacchi da Mischia.
Runa della Resa dei Conti	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio deve ritirare i tiri per colpire falliti con i suoi Attacchi da Corpo a Corpo
Runa della Resilienza	Benedizione	Un Turno	Tutti i tiri per ferire contro il bersaglio subiscono un modificatore di -1
Runa della Risolutezza	Benedizione	Istantaneo	Il bersaglio può effettuare un Movimento Magico di 8" ed ottiene Truppe Leggere fino alla fine del Turno del Giocatore.
Runa dello Splendore	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene Bersaglio Difficile (1) e Distrarre
Runa dell'Annullamento	Universale	Un Turno	Gli effetti di tutti gli altri incantesimi con durata di Un Turno sul bersaglio terminano immediatamente. Inoltre, il prossimo incantesimo nemico lanciato con successo che bersaglia l'unità, inclusi incantesimi Aura e gli Incantesimi Attributo, è automaticamente disperso.