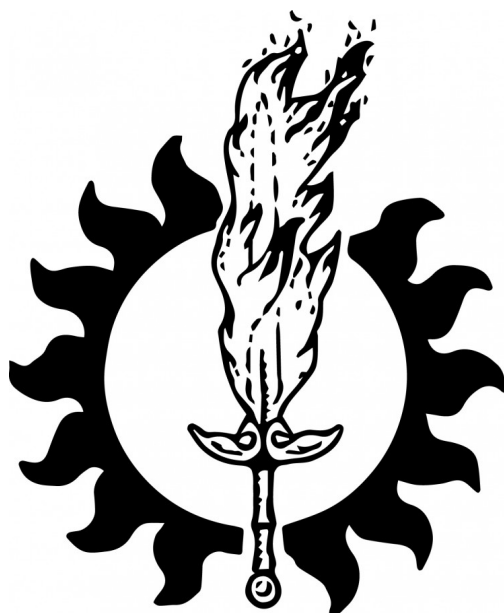


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Impero di Sonnstahl

Libro dell'Armata (Regole Base)

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

Iniziale: Questo documento ufficiale non ha ancora iniziato il suo percorso di sviluppo per riflettere la filosofia di design della Nona Era e la sua ambientazione. Subirà modifiche solamente durante la Patch di Bilanciamento annuale, salvo casi eccezionali.

Introduzione del Background	2	Personaggi	8
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	13
Incantesimo Ereditario	6	Base	17
Oggetti Speciali	6	Speciale	20
Organizzazione d'Armata	7	Ausiliari Imperiali	22
Tabella Riassuntiva	27	Armeria Imperiale	24
Registro delle Modifiche	30	Furia di Sunna	25



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

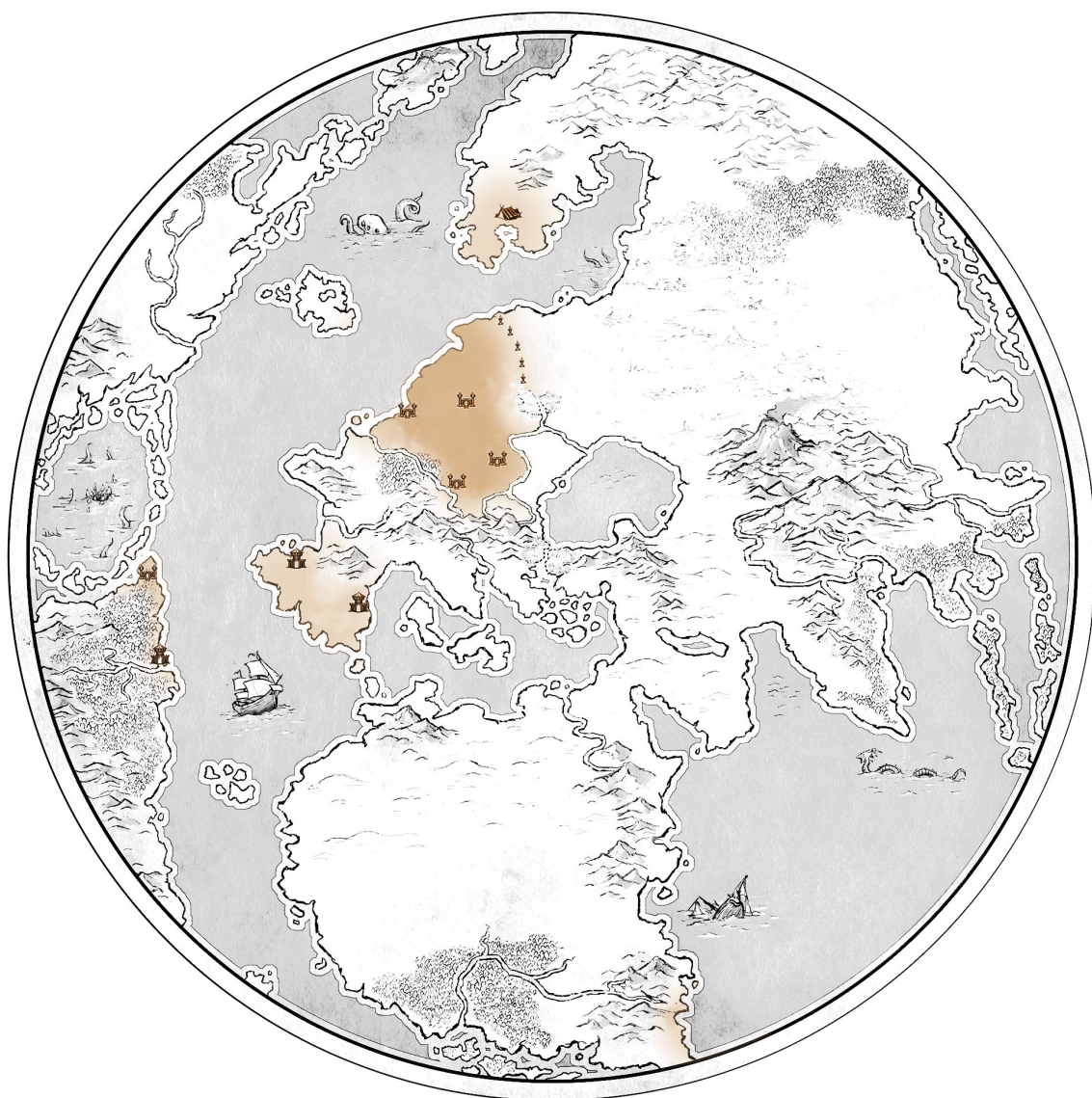
Regole e commenti all'indirizzo: the-ninth-age.com

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

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

Impero di Sonnstahl

Fondata nel terzo secolo della Nona Era, Sonnstahl è tra le più giovani delle grandi potenze del mondo, ma anche tra le più ambiziose. Una grande e prospera nazione umana, la sua impressionante forza economica ha spinto la sua ascesa a una posizione preminente nel continente di Vetia, sempre difesa dalle sue ampie e altamente addestrate armate, devote alla Dea del Sole. Ultimamente la nazione ha intrapreso una nuova era di colonizzazione globale e la sua ascesa non mostra segni di fermarsi, travolgendo l'uno dopo l'altro coloro che si pongono sulla sua strada.



L'Impero di Sonnstahl, fondato ad immagine della sua dea principale, rappresenta uno dei grandi poteri dell'umanità. Dai suoi ampi territori nel cuore di Vetia sino alle sue recenti colonie ed ai suoi alleati politici, il nome di Sunna unisce l'umanità nella sua ricerca di conoscenza, ricchezza e potere.

Sunna

Grande eroina guerriera che guidò l'umanità dalle Ere alla Nona Era, Sunna è considerata l'incarnazione divina della Dea del Sole e resta di gran lunga la divinità più popolare in Sonnstahl. Il nome della nazione stessa deriva da quello dell'arma prediletta di Sunna, il Sonnstahl; sin dalla sua fondazione, l'Impero si è dichiarato la spada metaforica della dea.

Guidata dai suoi potenti prelati e supportata dai criptici inquisitori, la Chiesa di Sunna esercita un grande controllo sui cuori e sulle anime dell'Impero, senza menzionare poi il suo impatto sulla politica e l'economia imperiali. L'immagine di Sunna precede gli eserciti di Sonnstahl, tra i quali vi sono molti popolani così devoti alla dea da unirsi alle battaglie come fanatici inesperti.

Nonostante la preminenza di Sunna, altri dei dell'antico pantheon del nord di Vetia godono ancora di un consistente numero di seguaci, specialmente Ullor, Dio dell'Inverno, e Volund, il Dio della Forgia.

Potere e Ricchezza

Presentandosi come un Impero all'immagine della prestigiosa e antica Avras; la città più grande del mondo, che Sunna ha famosamente liberato, Sonnstahl è governata da un imperatore scelto da un conclave di elettori. Questi individui vengono selezionati da famiglie nobili, così come dai sindaci, prelati, gran maestri degli ordini cavallereschi e mercanti sufficientemente ricchi, molti dei quali mantengono le proprie forze militari, pronte ad unirsi agli eserciti imperiali se necessario.

Magia e Tecnologia

Sonnstahl è tra i più grandi centri di apprendimento del mondo; le sue molte università spingono i confini delle scienze naturali e innaturali, mentre le sue scuole di ingegneria sviluppano regolarmente nuove armi e macchine sia per l'industria che per la guerra. Gli stregoni imperiali sono addestrati in accademie e società famose, molti tra i quali esperti nella magia da battaglia.

Armate

Per sopravvivere in un mondo popolato da mostri e poteri oscuri, gli eserciti umani di Sonnstahl hanno imparato a compensare ciò che manca loro in termini di dimensioni e natura con armi e disciplina. Le truppe dell'Impero sono addestrate utilizzando manuali e regolamenti codificati, garantendo che ogni unità dell'esercito combatta sincronizzata con le sue commilitoni, come arti di un unico organismo. In battaglia, la direzione degli eserciti è affidata a marescialli esperti, e la trasmissione degli ordini è assicurata da una catena di ufficiali e sergenti.

Supportati dalla fede e da un enorme arsenale di polvere nera, senza dimenticare la magia e a volte potenti cavalcature, questi soldati sono regolarmente in grado di abbattere nemici più grandi, più vecchi, più strani e più feroci di loro stessi.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Benedizioni

L'unità del modello ottiene **Odio**. Le parti di modello con Imbrigliato non sono influenzate. Il modello può lanciare i seguenti Incantesimi Infusi con Livello di Potere (4/8), Tipo: Unità della Fonte, Benedizione, e Durata: Un Turno.



Benedizione di Ullor

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



Benedizione di Sunna

Il bersaglio ottiene **Attacchi Infuocati**. Tutte le unità nemiche a contatto di base con uno o più bersagli di questo incantesimo quando viene lanciato soffrono D6 Colpi con Forza 4, Penetrazione dell'Armatura 1, **Attacchi Infuocati**, e **Attacchi Magici**.



Benedizione di Volund

I tiri per ferire falliti del bersaglio con **Attacchi da Mischia** **devono** essere ripetuti.

Ordini

Un Personaggio con Ordini può dare un singolo Ordine a una unità Madre o a una unità di Supporto entro 8". Un Generale con Ordini può invece dare un singolo Ordine a una unità Madre o a una unità di Supporto amica entro la gittata della sua Aura di Comando. Gli Ordini sono dati all'inizio di ciascun Turno del Giocatore amico, e il loro effetto dura fino alla fine del successivo Turno del Giocatore. Una unità non può ricevere lo stesso Ordine più di una volta durante lo stesso Turno del Giocatore. Solo i modelli di altezza Normale sono influenzati. Gli Ordini disponibili sono elencati di seguito:

Di Corsa! Il bersaglio ottiene +1" Avanzata e +4" Marcia.

Mantenete la Posizione!

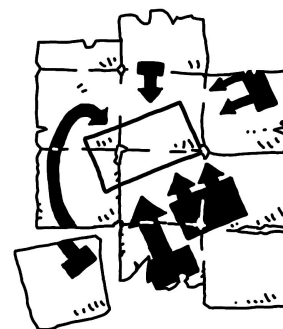
Il bersaglio ottiene **Minimizzato (Test di Disciplina)**. Una unità che riceve questo Ordine e supera un Test di Chiamata a Raccolta non diventa Scossa, e la Riorganizzazione effettuata dopo la Chiamata a Raccolta non impedisce all'unità da muovere e/o tirare (ma conta comunque come se avesse mosso ai fini del Tiro).

Prepararsi all'Impatto!

Il bersaglio ottiene **Combattere su Rango Extra**.

Pronti! Mirare! Fuoco!

Il bersaglio ottiene **Accurato**.



Unità di Supporto

Un'unità è considerata Unità di Supporto se almeno metà dei suoi modelli hanno questa Regola Universale. Le Unità di Supporto sono considerate come **Insignificanti** dalle Unità Madre.

Le Unità di Supporto entro 8" da almeno un'Unità Madre ottiene **Combattere su Rango Extra** e **Tirare su Rango Aggiuntivo**. Se l'Unità di Supporto ha almeno un Rango Completo, questa conta come avere lo stesso numero di Ranghi Completati di un'Unità Madre entro 8" ai fini di Incrollabile, qualora avesse meno Ranghi Completati dell'Unità Madre.

Durante la Fase di Carica avversaria, le Unità di Supporto possono eseguire una delle seguenti azioni:

1. Immediatamente dopo che una Unità Madre non Ingaggiata entro 8" dichiara una Reazione alla Carica diversa da Fuga, l'Unità di Supporto può Resistere e Tirare come se l'avversario avesse dichiarato una Carica contro di essa nella sua posizione attuale (applica le normali regole per la Reazione alla Carica Resistere e Tirare).
2. Immediatamente dopo che tutte le unità nemiche hanno completato i loro Movimenti di Carica, le Unità di Supporto entro 8" da una qualunque Unità Madre che è stata Caricata con successo in questa fase possono Contro Caricare. Per fare ciò, scegli una unità nemica che ha Caricato con successo una Unità Madre e dichiara una Carica con l'intera Unità di Supporto. Applica tutte le normali regole delle Cariche per questa Carica fuori sequenza (come Linea di Vista, Arco del Fronte, tiro per la Distanza di Carica, massimo una Conversione, ecc.). Quando calcoli il Risultato del Combattimento nella seguente Fase di Mischia, puoi combinare il bonus dei ranghi dell'Unità Madre e dei ranghi di una singola Unità di Supporto che abbia effettuato con successo una Contro Carica (seguendo tutte le normali restrizioni), fino a un massimo di +6.

La maggior parte delle esercitazioni militari di Sonnstahl ruotano attorno ai reggimenti di soldati a piedi pensantemente armati. Plotoni minori, comunemente equipaggiati con armi da tiri, sono addestrati in una varietà di manovre atte a supportare queste formazioni da prima linea, creando un impatto più grande rispetto alla forza individuale di ogni sua singola parte.

Unità Madre

Una unità è considerata Unità Madre se almeno metà dei suoi modelli hanno questa Regola Universale. Le unità Madre considerano le Unità di Supporto come **Insignificanti**.

Subito dopo che un'Unità Madre ha superato un Tiro per la Distanza di Carica contro una unità nemica non in Fuga, prima di effettuare il Movimento di Marcia, tutte le Unità di Supporto entro 8" dall'Unità Madre possono effettuare una Carica di Supporto. Per fare ciò, l'intera Unità di Supporto dichiara una Carica contro la medesima unità nemica. Applica tutte le regole per le Cariche per questa Carica fuori sequenza (come Linea di Vista, Arco del Fronte, deve tirare per la Distanza di Carica, massimo una Conversione, ecc.), con l'eccezione che l'unità nemica non può scegliere una Reazione alla Carica diversa da Tenere la Posizione. Per lo scopo dei Movimenti di Carica, considera questa azione come ogni altro caso di Cariche Combinate. Quando calcoli il Risultato del Combattimento nella seguente Fase di Mischia, puoi combinare il Bonus dei Ranghi dell'Unità Madre e dei ranghi di una singola Unità di Supporto che abbia effettuato con successo una Carica di Supporto (seguendo tutte le normali restrizioni), fino a un massimo di +6.

Armeria

Carabina a Ripetizione – Arma da Tiro

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

Coppia di Pistole – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi 2, For 4, Pen 2, **Rapido a Tirare**. Conta come Coppia d'Armi in corpo a corpo.

Fucile a Canna Lunga – Arma da Tiro

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

Pistola a Ripetizione – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi 3, For 4, Pen 2, **Rapido a Tirare**. Se il modello è equipaggiato anche con una Pistola, quest'arma ottiene Colpi 4.

Piccozza da Cavaliere – Arma da Corpo a Corpo

Gli Attacchi effettuati con quest'arma ottengono +2 Penetrazione dell'Armatura.

Incantesimo Ereditario

Gli studiosi di Sonnstahl possono vantare una vasta lettura ed un'estesa educazione: mentre per la maggior parte degli stregoni è impossibile padroneggiare più di un Sentiero, i colleghi imperiali incoraggiano gli studenti a padroneggiare le basi di più scuole di magia prima di specializzarsi.

Incantesimi Fluidi

Durante la Selezione degli Incantesimi, se un Mago dell'Impero di Sonnstahl sceglie l'Incantesimo Ereditario o lo ottiene attraverso un altro metodo, **deve** invece scegliere un singolo Sentiero fra quelli a lui disponibili escluso il Sentiero già scelto. Il Mago ottiene l'Incantesimo Appreso 1 da quel sentiero.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

La Luce di Sonnstahl 150 pti

Incantamento: Arma a Una Mano.

Gli attacchi effettuati con quest'arma feriscono automaticamente e hanno **sempre** Penetrazione Armatura 10.

Condanna a Morte 60 pti

Incantamento: Arma a Una Mano.

Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Estasi della Battaglia**. Quando un'unità nemica subisce un colpo effettuato con quest'arma, i modelli amici con Unità Madre o Unità di Supporto ottengono **Estasi della Battaglia** per gli attacchi allocati contro la medesima unità nemica nei Livelli di Iniziativa successivi della stessa fase.

Malleus Maleficarum 45 pti

Incantamento: Arma a Una Mano.

Il Numero di Attacchi del portatore è **fissato** a 5 mentre usa quest'arma e gli attacchi effettuati con essa ottengono **Estasi della Battaglia (contro Incanalare (X))**.

Incanti d'Armatura

Sigillo Imperiale 100 pti

Solo modelli a piedi.

Incantamento: Armatura a Piastre.

Il portatore ottiene +3 Armatura e +1 Disciplina. L'unità del portatore non può dichiarare volontariamente Fuga come Reazione alla Carica.

Acciaio Nero 40 pti

Incantamento: Armatura a Piastre.

Il portatore ottiene +1 Armatura e **Paura**. Se preso da un modello a piedi, il portatore ottiene un +1 Armatura addizionale.

Guardia del Fuoco Stregato 35 pti

Incantamento: Scudo.

Il portatore ottiene **Egida (4+, contro Attacchi Magici)** mentre usa questo Scudo.

Scudo di Volund 10 pti

Non può essere preso da modelli Enormi.

Incantamento: Scudo.

Quando utilizza questo Scudo, il modello del portatore ottiene **Immune (Colpo letale, Estasi della battaglia)**.

Incanti di Stendardo

Stendardo della Casata 55 pts
Se il Generale fa parte dell'unità del portatore, questi ottiene **Aura di Comando (+6")**.

Stendardo dell'Unione 30 pts
Solo Unità Madre.
Ogni volta che l'unità del portatore è il bersaglio di un Ordine, può immediatamente dare un Ordine a una singola Unità di Supporto entro 8" dall'unità del portatore.

Vessillo del Tiratore Scelto 10 pts
L'unità del portatore ottiene **Mira Salda**.

Artefatti

Ciondolo di Sunna 85 pts
Quando il portatore combatte un Duello, scegli una singola parte di modello che non sia Imbrigliato o Inanimato con cui esso sta combattendo. Il portatore e la parte di modello scelta **devono** scambiare i rispettivi valori di Caratteristica non modificati di Forza, Numero di Attacchi, Penetrazione Armatura e Resilienza. Questo avviene prima di applicare eventuali altri modificatori. Se il modello e/o la parte di modello scelta sono un Modello Multiparte, viene usata la Resilienza del Modello Multiparte.

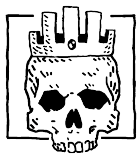
Manto dell'Inverno 70 pts
Il portatore ottiene **Distrarre, Egida (3+, contro Attacchi infiammati)** ed **Egida (5+)**. Il portatore fallisce automaticamente tutti i Tiri Tempra.

Fiamma dell'Esemplare 40 pts
Solo Maghi e Prelati.
Il portatore può lanciare *Gloria dell'Oro* (Alchimia) come Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

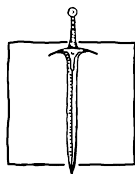
Corsiero di Karadon 20 pts
Solo Cavalier Comandante e Maresciallo su Cavallo.
Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di ogni Turno del Giocatore amico. Per la durata di questo Turno del Giocatore, le unità amiche entro 6" dal portatore **devono** ripetere i Tiri per la Distanza di Carica falliti.

Cappa di Ullor 10 pts
Le unità nemiche entro 6" dal portatore non ottengono il +1 Agilità dato da Impeto della Carica.

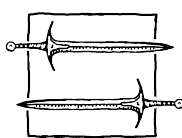
Organizzazione d'Armata



Personaggi
massimo 40%



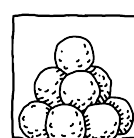
Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Ausiliari Imperiali
massimo 35%



Armeria Imperiale
massimo 20%



Furia di Sunna
massimo 30%

Personaggi (massimo 40%)

I Marescialli imperiali sono soldati professionisti istruiti nell'arte della guerra. Alcuni sono nobili talentuosi nati per comandare, altri sono veterani stanchi dalle file, ma tutti eccellono in strategia e tattica. Le uniche altre qualifiche per la posizione sono una fedeltà incrollabile a Sunna e all'Imperatore, e la capacità di inculcare tale fede nelle loro truppe.



Maresciallo

140 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (FdS) conta come Furia di Sunna. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	9	Ordini	
Defensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	5	4	0	Armatura a Piastre
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Maresciallo	3	5	4	1	5
Opzioni			pti-		Opzioni di Cavalcatura
Alfiere da Battaglia			gratuito		Cavallo
Una sola scelta:					Pegaso
Grande Stratega (0-1 unità/esercito)			65		Grifone Superiore* (FdS)
Principe Imperiale (Solo Generale)			115		Drago Imperiale (Solo Principe Imperiale) (FdS)
Oggetti Speciali			fino a 200		*Non può essere preso dall'Alfiere da Battaglia.
se Alfiere da Battaglia			fino a 100		
Scudo			10		Regola del Modello Opzionale
Pistola (2+)			5		Grande Stratega: Regola Universale.
Pistola a Ripetizione (3+)			10		Il modello può dare due Ordini per turno invece di uno.
Una sola scelta:					Principe Imperiale: Regola Universale.
Alabarda			5		La parte di modello ottiene +1 Numero di Attacchi,
Coppia d'Armi			5		è equipaggiato con un'Arma a una Mano incantata
Grande Arma			5		con La Luce di Sonnstahl , e può scegliere fino a 50
Lancia Pesante			5		punti di Oggetti Speciali.

Questi leader emergono dalle file degli Ordini Cavallereschi. Un prerequisito fondamentale per il rango sono vaste ricchezze, per patronico od eredità, necessarie a sostenere i costi di armature e cavalcature, ma questi guerrieri dotati non sono pavoni corazzati. Veterani di numerose battaglie, vengono scelti per il loro comando e la loro abilità di combattimento.



Cavaliere Comandante

180 pti

Mod. singolo

0-3 unità/esercito

Altezza vedi cavalcatura

Tipo Cavalleria

Base vedi cavalcatura

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	9	Primo Cavaliere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	6	4	0	Armatura a Piastre
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavaliere Comandante	4	6	4	1	6

Regole del Modello

Primo Cavaliere: Regola Universale.

Quando il modello è aggregato a un'unità di Ordini Cavallereschi, l'unità ottiene le seguenti regole:

- **Impassibile.**
- Se il modello è il Generale, i modelli di R&F ottengono anche **Unità Madre.**

Opzioni

Oggetti Speciali	pti-
Scudo	fino a 200
Una sola scelta:	gratuito
Alabarda	5
Grande Arma	5
Lancia Pesante	10
Piccozza da Cavaliere	30

Opzioni di Cavalcatura

Deve prendere una cavalcatura:	pti-
Cavallo	gratuito
Grifone Giovane	30

Lo studio del Velo e della sua manipolazione non è un ozioso passatempo per gli stregoni di Sonnstahl. Addestrati dai migliori colleghi del mondo mortale, sono spesso immersi nel mondo accademico, e solo coloro con la giusta attitudine e il controllo della loro arte sono ammessi in battaglia.



Mago

115 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (FdS) conta come Furia di Sunna. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Mago Apprendista	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	3	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Mago	1	3	3	0	3
Opzioni magiche			pti-	Opzioni	
Mago Adepto			95	Oggetti Speciali	fino a 100
Mago Maestro			265	Se Mago Maestro	fino a 200
				Armatura Leggera	5
				Opzioni di Cavalcatura	
				Cavallo	10
				Pegaso	45
				Grifone Superiore (FdS)	85
				Congegno Arcano	160



Alchimia



Cosmologia



Divinazione



Piromanzia

Questi sacerdoti della Dea e delle altre chiese di Sonnstahl sono tanto abili dal pulpito quanto nella mischia; affrontando entrambe le situazioni con lunghe orazioni dei libri sacri. Amanti del fuoco, zolfo e della distruzione degli eretici, tali preti da battaglia sviluppano un potente collegamento con le loro divinità, usando incantesimi e preghiere per benedire le truppe.



Prelato

140 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (FdS) conta come Furia di Sunna. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Benedizioni, Canalizzare (1)	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	5	4	0	Armatura Pesante
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Prelato	2	5	4	1	4
Opzioni			pti-	Opzioni di Cavalcatura	
Oggetti Speciali			fino a 200	Cavallo	50
Scudo			15	Altare della Battaglia (FdS)	315
Armatura a Piastre			25		
Una sola scelta:					
Coppia d'Armi			5		
Grande Arma			15		

Le accademie militari di Sonnstahl reclutano le menti più eccelse per sviluppare e operare le armi più formidabili dell'impero. Molti di questi artigiani sono considerati un po' strani dai loro compagni a causa dei loro vestiti sporchi di fuliggine, dei mormorii indecifrabili e dalla comune sordità, ma pochi ne dubitano dell'impatto sul campo di battaglia.



Artificiere

105 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Ingegnere (3+), Mastro Artificiere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	2	3	3	0	Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Artificiere	1	3	3	0	3

Regole del Modello

Mastro Artificiere: Regola Universale.

Il Maestro Artificiere può dare l'Ordine **Pronti! Mirare! Fuoco!** a una Unità Madre o di Supporto a cui è aggregato.

Opzioni

Oggetti Speciali	pti-
Una sola scelta:	fino a 50
Archibugio (3+)	5
Pistola a Ripetizione (4+)	5
Carabina a Ripetizione (4+)	10
Fucile a Canna Lunga (3+)	10

Opzioni di Cavalcatura

Cavallo	pti-
	20

Rispondendo direttamente alla Suprema Prelate stessa, gli inquisitori sono incaricati di sradicare gli elementi insidiosi all'interno della società imperiale. Cultisti, schiavi vampirici e semplici ficcanaso sono tutti preda di questi killer dagli occhi d'acciaio. Vestiti con abiti neri semplici e consumati; riconoscibili a qualsiasi Sonnstahler, la loro competenza nelle arti della morte li rende universalmente temuti.



Inquisitore

90 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Se prende **Proiettili d'Argento**, l'unità conta anche come Ausiliari Imperiali.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Impassibile, Non un Capo		
Defensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0	Armatura a Piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Inquisitore	2	5	4	1	4	Colpo Letale, Ferite Multiple (D3)
Opzioni			pti-	Opzioni di Cavalcatura		pti-
Una sola scelta:				Cavallo e Truppe Leggere		105
Proiettili d'Argento (0-1 unità/esercito)			65	Regola del Modello Opzionale		
Acciaio Benedetto			70			
Oggetti Speciali	fino a 100			Acciaio Benedetto: Attributo di Attacco - Corpo a		
Scudo	5			Corpo.		
Una sola scelta:				La parte di modello ottiene +2 Agilità. Gli Attacchi		
Balestra (2+)			5	da Corpo a Corpo effettuati dalla parte di modello		
Coppia di Pistole (3+)			15	ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.		
Pistola a Ripetizione (3+)			25	Proiettili d'Argento: Attributo di Attacco - Tiro.		
Una sola scelta:				L'attacco ottiene Colpo Letale, Ferite Multiple (D3),		
Coppia d'Armi			5	e deve ripetere i tiri per ferire falliti.		
Alabarda			10			
Grande Arma			10			

Cavalcature dei Personaggi

Il valore militare della cavalleria è stato riconosciuto da tempo in Sonnstahl, e l'esercito imperiale mantiene una razza di cavalli da guerra strettamente custodita, oltre alle cavalcature private di coloro che possono permetterselo.



Cavallo

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

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

Domare i selvaggi pegasi di Vetia non è impresa facile; si dice che sia il cavallo a scegliere il cavaliere. Quelli che superano la severa attenzione di questi nobili animali si librano sopra i loro commilitoni meno fortunati in battaglia.



Pegaso

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P	Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	4	P+1	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Pegaso	2	4	4	1	4	Imbrigliato

Combinando aquila e leone, il grifone rimane un predatore terrificante nella natura, sebbene quelli cavalcati in battaglia siano stati allevati in cattività. Comunemente chiamati giovani, questi grifoni più piccoli sono quelli castrati nel loro primo anno per limitarne la crescita e renderli più facili da addestrare.



Grifone Giovane

Altezza **Grande**
 0-3
 Tipo **Cavalleria**
 Base 50×75 mm
 cavalcature/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	P	Paura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Grifone Giovane	3	4	5	3	4 Imbrigliato

I grifoni lasciati crescere a piena taglia sviluppano ali abbastanza grandi da volare. Cavalcature difficili da padroneggiare ma tremendamente potenti in battaglia, vengono custoditi solo da coloro in possesso di una forte volontà.



Grifone Superiore

Altezza **Grande**
 0-2
 Tipo **Cavalleria**
 Base 50×100 mm
 cavalcature/esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	P	Paura, Presenza Torreggiante, Truppe Leggere, Volo (8", 16")	
	8"	16"			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	P	5	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Grifone Superiore	4	5	6	3	5 Imbrigliato

Indiscussi re delle bestie, i draghi sono raramente disposti ad accettare un cavaliere. In Sonnstahl quell'opportunità è davvero rara, e coloro che riescono a guadagnarsi il rispetto di una tale creatura si trovano presto in grande favore con il trono imperiale, se non lo erano già. Ordini punteggiati dal ruggito di un drago possono cambiare il corso di una battaglia.



Drago Imperiale

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra	7"	14"	P	Truppe Leggere, Unione di Menti , Volo (7", 14")	
	Volo	7"	14"			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	5	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Drago Imperiale	5	5	6	3	3	Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato

Regole del Modello

Unione di Menti: Regola Universale.

Il modello può impartire due Ordini a turno invece di uno.

I chierici più zelanti di Sonnstahl a volte vanno in battaglia con grande pompa, cavalcando grandi e spaventosi carri, declamando violente diatribe contro i nemici di Sunna. Una tale vista può ispirare i soldati alla furia e potenziare i loro assalti con potenza magica. Spesso equipaggiati con potenti strumenti arcani, questi costrutti eseguono la giustizia divina con magia mortale.



Altare della Battaglia

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm
0-1 cavalc./esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	8"	P	Determinato, Falcata Rapida, Presenza Torreggiante, Sacra Reliquia		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	P	5	P	Egida (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavallo (2)	1	3	3	0	3	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

Regole del Modello

Sacra Reliquia: Regola Universale.

Le unità amiche entro 8" dal modello ottengono **Odio**. Le parti di modello con Imbrigliato non sono influenzate. Per gli Incantesimi Infusi delle Benedizioni lanciate dal cavaliere, il Tipo: Unità del Lanciatore è sostituito con Tipo: Aura 8". Il modello può lanciare *Colpo Infallibile* (Divinazione) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).



Congegno Arcano

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	P	Canalizzare (1), Falcata Rapida, Presenza Torreggiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	P	5	P+2	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Equipaggio (2)	1	3	3	0	3
Cavallo (2)	1	3	3	0	3
Telaio			5	2	

— Opzioni — pti —

Deve scegliere (una sola scelta):

Preveggenza

Scudo Arcano

gratuito

20

— Regola del Modello Opzionale —

Preveggenza: Regola Universale.

Le unità amiche entro 8" dal modello ottengono **Riflessi Fulminei**. Il modello può lanciare *Ghiaccio e Fuoco* (Cosmologia) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Scudo Arcano: Regola Universale.

Le unità amiche entro 8" dal modello ottengono **Distrarre**. Il modello può lanciare *Percezione della Forza* (Cosmologia) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Base (minimo 25%)

La spina dorsale della forza militare di Sonnstahl è sempre stata rappresentata dalle file serrate di fanteria che ciascuna autorità locale mantiene. Armati ed addestrati in modo comune in tutto il paese, anche se i nomi e le uniformi di ciascun reggimento variano, tattica e disciplina sono inculcate rigorosamente in ciascuno di questi soldati.



Fanteria Pesante

140 pti + 7 pti/modello extra

20-50 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

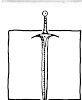
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Presidiante, Unità di Supporto [†] , Unità Madre*	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	3	3	0	Armatura Leggera, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Fanteria Pesante	1	3	3	0	3

Opzioni	pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	pti-
Una sola scelta:		Alfiere	10
Alabarda	1/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Picca	1/modello	Campione	10
		Musico	10

*Se le dimensioni di partenza dell'unità sono di 21 o più modelli

[†]Se la dimensione di partenza dell'unità è di 20 modelli

Il supporto a distanza è uno dei cardini del metodo militare di Sonnstahl. Potenti balestre combinano una portata tremenda con una notevole forza d'impatto. Le nuove tecnologie a polvere nera sono sempre più disponibili, permettendo di perforare anche le migliori corazze.



Fanteria Leggera

120 pti + 12 pti/modello extra 10-20 modelli



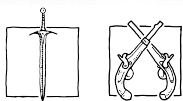
Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

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

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

Opzioni	pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	pti-
Deve scegliere (una sola scelta):		Alfiere	10
Archibugio (4+)	gratuito	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Balestra (4+)	2/modello	Campione	10
		Musico	10

In tempo di necessità, i cittadini possono essere chiamati a unirsi all'esercito come milizie locali. Molti sono ex soldati, altri sono contadini o addirittura bande cittadine. Armati con una gamma più ampia di armi rispetto ai soldati convenzionali, questi coscritti mancano di addestramento, ma possono comunque fiancheggiare il nemico con manovre non ortodosse.



Milizia di Stato

140 pti + 6 pti/modello extra 10-25 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Riserve, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Milizia di Stato	1	3	3	0	3	Arco (4+), Coppia d'Armi, Pistola (4+)
— Regole del Modello —			— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Riserve: Regola Universale.			Alfiere			10
L'unità è considerata come Insignificante dalle			Campione			10
Unità Madre e di Supporto.			Musico			10
— Opzioni —			— Regola del Modello Opzionale —			pti-
Irregolari (0-15 modelli/unità)			gratuito			
			Irregolari: Regola Universale.			
			Il modello ottiene Bersaglio Difficile(1) e Schermagliatore.			

Mentre le classi inferiori combattono a piedi, i cittadini più ricchi, quando chiamati alla guerra, si trovano comunemente a cavallo, su destrieri da guerra pesantemente corazzati. Tali reggimenti sono solitamente mantenuti dagli Elettori, coloro che partecipano alle votazioni per il nuovo Imperatore. Questi cavalieri sostengono di portare un senso di classe a ciò che altrimenti sarebbe solo una rissa volgare.



Cavalieri dell'Elettore

155 pti + 20 pti/modello extra 5-20 modelli 0-4* unità/esercito

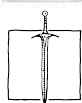


Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

* Per ogni unità di Ordini Cavallereschinell'esercito, il numero massimo è ridotto di 1.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	7"	14"	8	Presidiante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	3	3	2	Armatura a Piastre		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Cavaliere	1	3	3	0	3		
Cavallo	1	3	3	0	3	Imbrigliato	
Opzioni			pti-		Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Scudo			3/modello		Alfiere		10
Una sola scelta:					Incanto di Stendardo		Senza limiti
Grande Arma			1/modello		Campione		10
Lancia Pesante			1/modello		Musico		10

I guerrieri che hanno dimostrato il loro valore e compiuto grandi gesta sul campo di battaglia possono essere onorati con l'ingresso in un ordine. Tali compagnie si basano su un codice di principi e dogmi, ed è a loro che i poteri imperiali affidano le missioni più delicate. Il più famoso è l'Ordine dell'Occhio Bianco, che sovrintende le difese vitali dei Fari al confine orientale di Sonnstahl.



Ordini Cavallereschi

175 pti + 32 pti/modello extra

5-15 modelli



Unico*

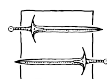
Altezza **Normale**
Tipo **Cavalleria**
Base **25×50 mm**

*0-4 Units/Army se l'armata include un Cavalier Comandante.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	8	Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	2	Armatura a Piastre
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavaliere	1	4	4	1	3
Cavallo	1	3	3	0	3 Imbrigliato
Opzioni			pti-		Opzioni del Gruppo di Comando
Scudo			4/modello		Alfiere
Una sola scelta:					Incanto di Stendardo
Piccozza da Cavaliere			gratuito/modello		Campione
Lancia Pesante			2/modello		Musico
					Senza limiti
					10
					10

Speciale (nessun limite)

Reclutati dai vari reggimenti in base agli anni di servizio e all'abilità, questi corpi specializzati sono utilizzati per custodire luoghi e persone di vitale importanza. Altamente qualificati e splendidamente equipaggiati, queste forze sono rinomate per la loro lealtà tanto quanto per la loro bravura nell'arte della guerra.



Guardia Imperiale

170 pti + 16 pti/modello extra

15-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Guardia del Corpo, Presidiante, Unità Madre	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	0	Armatura a Piastre
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guardia Imperiale	1	4	4	1	3
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	
Deve scegliere (una sola scelta):				Alfiere	10
Scudo			gratuito	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Grande Arma			2/modello	Campione	10
				Musico	10

Tracciando le loro origini ai giorni di Sunna, i Cavalieri del Sol Grifo sono forse l'ordine di cavalieri più prestigioso di Sonnstahl. Oggi, i suoi membri cavalcano esclusivamente grifoni, sfruttando il mortale vantaggio concesso da queste cavalcature. Con artigli e becchi velenosi, questi destrieri forniscono ai loro abili maestri un superbo supporto.



Cavalieri del Sol Grifo

275 pti + 59 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito



Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	8	Paura, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	1	Armatura a Piastre, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavaliere	1	4	4	1	4
Grifone Giovane	3	4	5	3	4
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	
Deve scegliere (una sola scelta):				Alfiere	10
Alabarda			gratuito	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Lancia Pesante			10/modello	Campione	10
				Musico	10

Complesse piattaforme ruotanti che portano artefatti caricati magicamente, tomi antichi o altri oggetti che sfruttano le energie del Velo, questi potenti meccanismi vengono trainati in battaglia da poderosi cavalli da guerra. Combinando il meglio della scienza e della magia, carro e incantesimo, sono pericolosi sia fisicamente che magicamente, aumentando esponenzialmente la capacità bellica dell'esercito.



Congegno Arcano

245 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	7	Canalizzare (1), Falcata Rapida, Presenza Torreggiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	3	5	2	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Equipaggio (2)	1	3	3	0	3
Cavallo (2)	1	3	3	0	3
Telaio			5	2	
Colpi d'Impatto (D6), Inanimato					

Opzioni

pti-

Deve scegliere (una sola scelta):

Preveggenza

gratuito

Scudo Arcano

20

Regola del Modello Opzionale

Preveggenza: Regola Universale.

Le unità amiche entro 8" dal modello ottengono **Riflessi Fulminei**. Il modello può lanciare *Ghiaccio e Fuoco* (Cosmologia) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Scudo Arcano: Regola Universale.

Le unità amiche entro 8" dal modello ottengono **Distrarre**. Il modello può lanciare *Percezione della Forza* (Cosmologia) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Ausiliari Imperiali (massimo 35%)

Comunemente schierati sulle frontiere di Sonnstahl, i ranger monitorano le regioni più remote e pericolose dell'Impero. Esperti nei molteplici pericoli della natura selvaggia, sono particolarmente familiari con le creature mostruose. Sparando con il doppio della velocità di un normale arciere, sanno esattamente dove posizionare le loro frecce; coloro che non son stati abbastanza rapidi a sviluppare questa maestria con l'arco hanno lasciato le loro ossa nelle terre selvagge.



Ranger Imperiali

90 pti + 11 pti/modello extra

5-10 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Esploratore, Schermagliatore, Truppe Leggere, Uomini di Frontiera		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ranger Imperiale	1	3	3	0	3	Cacciatori di Bestie , Arco (4+)

— Regole del Modello —

Cacciatori di Bestie: Attributo di Attacco – Tiro.

Quando usa un Arco, gli Attacchi da Tiro ottengono

Colpo Letale (contro Bestie) e Colpi 2.

Uomini di Frontiera: Regola Universale.

Il modello passa automaticamente i Test di Panico causati da Terrore.

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-

10

La prima avanguardia degli eserciti imperiali, i raitri sono in grado di accerchiare e tormentare i soldati nemici con i loro veloci cavalli e le loro armi da fuoco. Le loro file provengono da tutte le fasce sociali ed è comune veder cavalcare assieme rampolli nobili e persone di nascita molto meno elevata.



Raitri

140 pti + 20 pti/modello extra

5-10 modelli

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

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	7	Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	1	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Raitro	1	3	3	0	3	Fuoco all'Impatto!
Cavallo	1	3	3	0	3	Imbrigliato

Regole del Modello

Fuoco all'Impatto!: Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

Una parte di modello con Fuoco all'impatto! che utilizza una Pistola o una Coppia di Pistole in Carica attacca **sempre** al Livello di Iniziativa 10 e la Forza dei propri Attacchi da Corpo a Corpo è **sempre** fissata a 4 e la Penetrazione Armatura è **sempre** fissata a 2.

Opzioni

Armatura Pesante	3/modello
Deve scegliere (una sola scelta):	
Lancia Leggera e Scudo	gratuito
Pistola (3+)	3/modello
Carabina a Ripetizione (4+)	8/modello
Coppia di Pistole (4+)	8/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Campione	10
Musico	10

Armeria Imperiale (massimo 20%)

Grazie a gilde ingegneristiche di prima classe e alle accademie militari, l'Armeria Imperiale vanta ora una variegata collezione di armi a polvere nera in grado di infliggere devastanti attacchi a distanza. Attraverso l'esplosione di razzi o bombe a mortaio, grandinate di proiettili solidi o una singola maestosa palla di cannone scagliata attraverso il campo di battaglia, i più grandi nemici dell'Impero hanno giustamente imparato a temere questi congegni letali.



Artiglieria

145 pts

Mod. singolo

0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Costrutto

Base 60 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	4"	7	Macchina da Guerra	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	1	4	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Equipaggio	3	3	3	0	3

Muovere o Tirare

Opzioni

pts

Deve scegliere (una sola scelta):

Lanciarazzi Imperiale (4+) (0-2 unità/esercito) **gratuito**

Arma a Raffica (4+) (0-2 unità/esercito) **25**

Mortaio (4+) (0-2 unità/esercito) **35**

Cannone (4+) (0-2 unità/esercito) **90**

Regola del Modello Opzionale

Arma a Raffica: Arma d'Artiglieria.

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

Cannone: Arma d'Artiglieria.

Questa Arma d'Artiglieria può sparare in due modi:

- **Cannone,** Gittata 72", Colpi 1, For 4 [10], Pen 0 [10], **Attacco ad Area (1×5), [Ferite Multiple (D3+1)]**
- **Arma a Raffica,** Gittata 12", Colpi 2D6, For 4, Pen 4

Lanciarazzi Imperiale: Arma d'Artiglieria.

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

Questa arma considera ogni risultato sulla Tabella delle Avarie come Malfunzionamento (ogni singolo tiro può causare un Malfunzionamento).

Mortaio: Arma d'Artiglieria.

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

Furia di Sunna (massimo 30%)

I più pii Sunnani a volte vengono radicalizzati dai culti più estremi della Dea; indottrinati a mostrare devozione e pentimento attraverso la flagellazione, sia verso se stessi che verso coloro giudicati nemici di Sunna, spesso si uniscono agli eserciti di Sonnstahl senza necessità di reclutamento. Il loro aiuto non è mai respinto, poiché sono formidabili in battaglia; con nulla ad accompagnarli in battaglia eccetto la fede, sono incapaci di provare paura.



Flagellanti

170 pti + 15 pti/modello extra

15-30 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Fanatico, Furia, Impassibile, Irriducibile, Zeloti		
Defensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	1	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Flagellante	1	3	3	0	3	Estasi della Battaglia, Grande Arma

Regole del Modello

Fanatico: Regola Universale.

Quando un modello con Fanatico è ucciso da un Attacco da Mischia durante un Livello di Iniziativa qualsiasi di un Round di Combattimento in cui sta combattendo, rimuovilo come perdita solo al Livello di Iniziativa 0.

Zeloti: Regola Universale.

I Prelati possono unirsi all'unità e ottengono **Impassibile** e **Irriducibile** mentre sono aggregati all'unità.

Opzioni del Gruppo di Comando

Campione

pti-
10

Il culmine delle arti tecnologiche di Sonnstahl è il nuovo colosso d'acciaio noto come il Carro a vapore. Alimentati da ingegnose macchine, questi goffi mastodonti si lanciano in battaglia sputando vapore e promettendo morte. Equipaggiato con poderose macchine d'artiglieria, tale carroa è terrificante a qualsiasi distanza, complice anche la tendenza dei suoi piloti a varie forme di pazzia e ossessione.



Carro a Vapore

460 pti

Mod. singolo

0-1 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	2D6"		7	Alimentato a Vapore , Impassibile, Irriducibile, Movimento Casuale (2D6"), Presenza Torreggiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	1	6	6		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Telaio			5	2	2	Attacchi Stritolanti (3D3), Attacco a Soffio (For 2, Pen 3), Cannone a Vapore (3+)

Regole del Modello

Alimentato a Vapore: Regola Universale.

Il modello può scegliere di non muovere pur avendo Movimento Casuale, supera **sempre** i Test per Trattenere l'Inseguimento e le Distanze di Inseguimento e Sfondamento nella Fase di Mischia sono **sempre** pari a 0". Nella Fase di Movimento, i tiri per la Distanza di Inseguimento del modello sono soggetti a Tiro Massimizzato.

Cannone a Vapore: Arma d'Artiglieria.

Cannone, Gittata 36", Colpi 1, For 4 [10], Pen 0 [10], **Attacco ad Area (1×5)**, [Ferite Multiple (D3+1)].

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Maresciallo	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9						Ordini
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0				Armatura a Piastre
Maresciallo	Att	3	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5		
Cavalier Comandante	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9						Primo Cavaliere
vedi cavalcatura, Cavalleria	PV	3	Dif	6	Res	4	Arm	0				Armatura a Piastre
Cavalier Comandante	Att	4	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	6		
Mago	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Mago Apprendista
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	3	Arm	0				
Mago	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		
Prelato	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Benedizioni, Canalizzare (1)
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0				Armatura Pesante
Prelato	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4		Attacchi Divini
Artificiere	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Ingegnere (3+), Mastro Artificiere
Normale, Fanteria	PV	2	Dif	3	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera
Artificiere	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		
Inquisitore	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Impassibile, Non un Capo
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0				Armatura a Piastre
Inquisitore	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4		Colpo Letale, Ferite Multiple (D3)

Cavalcature dei Personaggi

Cavallo	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Cavallo	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Pegaso	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				Bersaglio Difficile (1)
Pegaso	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
Grifone Giovane	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Paura
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1				
Grifone Giovane	Att	3	Off	4	For	5	Pen	3	Agi	4		Imbrigliato
Grifone Superiore	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Paura, Presenza Torreggiante, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P				
Grifone Superiore	Att	4	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	5		Imbrigliato
Drago Imperiale	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Truppe Leggere, Unione di Menti , Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	5	Res	6	Arm	4				
Drago Imperiale	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3		Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato
Altare della Battaglia	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P						Determinato, Falcata Rapida, Presenza Torreggiante, Sacra Reliquia
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	P	Res	5	Arm	P				Egida (4+)
Cavallo (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2				Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
Congegno Arcano	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P						Canalizzare (1), Falcata Rapida, Presenza Torreggiante
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	P	Res	5	Arm	P+2				
Equipaggio (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		
Cavallo (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2				Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

Base

Fanteria Pesante	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Presidiante, Unità di Supporto, Unità Madre
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera, Scudo
Fanteria Pesante	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		
Fanteria Leggera	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Presidiante, Unità di Supporto
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0				
Fanteria Leggera	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		

Milizia di Stato	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	6										Riserve, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0								
Milizia di Stato	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Arco (4+), Coppia d'Armi, Pistola (4+)
Cavalieri dell'Elettore	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8										Presidiante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	2								Armatura a Piastre
Cavaliere	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						
Cavallo	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Imbrigliato
Ordini Cavallereschi	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8										Presidiante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	2								Armatura a Piastre
Cavaliere	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3						
Cavallo	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Imbrigliato

Speciale

Guardia Imperiale	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	8										Guardia del Corpo, Presidiante, Unità Madre
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0								Armatura a Piastre
Guardia Imperiale	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3						
Cavaliere del Sol Grifo	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8										Paura, Presidiante
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	1								Armatura a Piastre, Scudo
Cavaliere	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	4						
Grifone Giovane	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	4						Imbrigliato
Congegno Arcano	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7										Canalizzare (1), Falcata Rapida, Presenza Torreggiante
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	2								
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						
Cavallo (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2								Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

Ausiliari Imperiali

Ranger Imperiali	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7										Esploratore, Schermagliatore, Truppe Leggere, Uomini di Frontiera
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0								Bersaglio Difficile (1)
Ranger Imperiale	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Cacciatori di Bestie, Arco (4+)
Raitri	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	7										Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1								Armatura Leggera
Raitro	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Fuoco all'Impatto!
Cavallo	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Imbrigliato

Armeria Imperiale

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

Furia di Sunna

Flagellanti	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	6										Fanatico, Furia, Impassibile, Irriducibile, Zeloti
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0								
Flagellante	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3						Estasi della Battaglia, Grande Arma
Carro a Vapore	<i>Ava</i>	2D6"			<i>Dis</i>	7										Alimentato a Vapore, Impassibile, Irriducibile, Movimento Casuale (2D6"), Presenza Torreggiante
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	6	<i>Dif</i>	1	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	6								
Telaio					<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	2						Attacchi Stritolanti (3D3), Attacco a Soffio (For 2, Pen 3), Cannone a Vapore (3+)

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Coppia di Pistole	-	12"	4	2	2	Rapido a Tirare
Fucile a Canna Lunga	-	48"	5	3	1	Ferite Multiple (2, contro Normale), Ingombrante
Carabina a Ripetizione	-	24"	4	2	3	Ingombrante
Pistola a Ripetizione	-	12"	4	2	3	Rapido a Tirare, +1 Colpi con Pistola o Coppia di Pistole
Cannone (1)	Cannone	72"	4 [10]	0 [10]	1	Attacco ad Area (1×5) [Ferite Multiple (D3+1)]
Cannone (2)	Arma a Raffica	12"	4	4	2D6	-
Mortaio	Catapulta (6×6)	12-48"	3 [6]	1 [4]	1	[Ferite Multiple (D3)]
Lanciarazzi Imperiale	Catapulta (1×1)	15-48"	5	3	3	[Ferite Multiple (D3)]
Cannone a Vapore	Cannone	36"	4 [10]	0 [10]	1	Attacco ad Area (1×5) [Ferite Multiple (D3+1)]
Arma a Raffica	Arma a Raffica	24"	5	3	3D6×2	-

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Arco	4+	Ranger Imperiale, Milizia di Stato
Coppia di Pistole	3+	Inquisitore
	4+	Raitri
Balestra	2+	Inquisitore
	4+	Fanteria Leggera
Archibugio	3+	Artificiere
	4+	Fanteria Leggera
Fucile a Canna Lunga	3+	Artificiere
Pistola	2+	Maresciallo
	3+	Raitri
	4+	Milizia di Stato
Carabina a Ripetizione	4+	Artificiere, Raitri
Pistola a Ripetizione	3+	Inquisitore, Maresciallo
	4+	Artificiere
Cannone (1) e (2)	4+	Artiglieria
Mortaio	4+	Artiglieria
Lanciarazzi Imperiale	4+	Artiglieria
Arma a Raffica	4+	Artiglieria
Cannone a Vapore	3+	Carro a Vapore

Registro delle Modifiche

2024 Review 2

- Stendardo dell'Unione: Costo base 40 ↘ 30
- Artificiere: Costo base 110 ↘ 105
- Maresciallo Grande Stratega: Costo base 75 ↘ 65
- Prelato: Costo base 145 ↘ 140
- Prelato Altare della Battaglia: Costo base 325 ↘ 315
- Mago Congegno Arcano: Costo base 170 ↘ 160
- Ordini Cavallereschi Piccozza da Cavaliere: Costo base 1 ↘ gratuito
- Congegno Arcano: Costo base 255 ↘ 245
- Guardia Imperiale: Modelli extra 17 ↘ 16
- Carro a Vapore: Costo base 450 ↗ 460
- Artiglieria: Costo base 150 ↘ 145
- Artiglieria: Cannone 85 ↗ 90
- Artiglieria: Mortaio 30 ↗ 35