

LAST STAND



SUNWARDENS
I GUARDIANI DEL SOLE

STORIA

I Guardiani del Sole: Storia e Leggenda

Figli di antichi popoli e razze hanno avuto un lunghissimo percorso evolutivo , uniti come una confraternita di cavalieri e studiosi durante l'epoca delle Tenebre, i Guardiani del Sole rappresentano il baluardo della luce e dell'onore in un mondo spesso avvolto dalle tenebre .

Il Sole , simbolo supremo di verità, vita e giustizia, è il cuore della loro fede.

La Doppia Anima del Cavaliere

Il loro credo si fonda su un principio fondamentale:

“Come il Sole dona luce e calore, così un cavaliere deve illuminare il cammino e proteggere i deboli, ma anche ardere implacabile contro il male.”

Tuttavia, dietro la facciata di onore e gentilezza

L'Arte della Difesa e della Creazione

I Guardiani del Sole eccellono nella costruzione di **roccaforti impenetrabili** e nella progettazione di **macchine da guerra avanzate** . Tra le loro opere più straordinarie si trovano:

1. La Fortezza di Aureon : Un castello costruito su una montagna che riflette la luce del sole, accecando gli assedianti. È circondato da mura concentriche e dotato di torri che fungono da specchi per focalizzare la luce come un'arma.
2. Il Carro Fiammeggiante : Una macchina da guerra in grado di sprigionare fiamme purificatrici, progettata per respingere le orde demoniache.

Il Culto della Luce

La fede è il cuore pulsante dell'ordine. Il culto del Sole ispira i Guardiani e li guida nel loro cammino. Le celebrazioni e i riti rafforzano il legame con la divinità solare e ricordano

La Benedizione dell'Aurora : Ogni giorno all'alba, i Guardiani si inginocchiano rivolti al sole .

L'Eclisse di Fuoco : Durante rare e sacre ceremonie, i maghi del Sole richiamano un'illusione di eclissi per evocare la potenza purificatrice del dio solare.

Un Ordine Pronto a Ogni Sfida

I Guardiani del Sole non sono solo un esercito, ma una forza organizzata e versatile, capace di affrontare nemici sia visibili che invisibili. Il loro ideale di onore, abbinato alla loro astuzia e abilità costruttiva, li rende un simbolo di speranza e giustizia



ARMI MAGICHE



REGOLA D'ARMATA

Scudo della Luce(solo se i guardiani del sole sono difensori)

Gli scudi dei Guardiani del Sole riflettono la luce, abbagliando i nemici vicini e riducendo la loro precisione. Questo effetto può essere usato una volta per partita, durando per due turni, creando un vantaggio difensivo strategico.

Effetto: meno 2 peggiorativo al CB (capacità balistiche) del avversario nel primo turno di gioco , meno 1 peggiorativo nel secondo turno di gioco ,nel terzo termina.

L'armatura dei Guardiani è creata con tecniche antiche che sfruttano la luce del sole, trasformando i loro scudi in strumenti per accecere i nemici in difesa della loro terra.

Effetto: meno uno al movimento di carica nemica , solo carica e non inseguimento .

Marchio della Luce Eterna

I Guardiani del Sole scelgono un nemico degno di essere "purificato" dalla luce, e il loro scopo è eliminare questa minaccia per onorare il loro dio del sole.

Effetto: All'inizio della battaglia, i Guardiani possono "marcare" una singola unità nemica con la Luce Eterna. Quest'unità riceve danni 2 incrementati dai Guardiani, e se viene sconfitta, il morale dei Guardiani aumenta ,+1 alla volontà dell'unità che la distrugge .

Benedizione del Sole: se scegli il libro della magia della luce ripeti il primo test di troppa magia .

SPADA DEL SOLE

(Solo Re)(100\$): Gli attacchi di questo modello hanno automaticamente successo nel tiro per colpire. Inoltre il modello guadagna FO+2, PE3 ed ogni punto vita inflitto ad una unità nemica sottrae 2 VI.

Porta fortuna della Principessa

(60\$): Quando questo modello è attaccato da una unità nemica puoi dichiarare che sta usando questo oggetto. Se lo fai, puoi ripetere tutti i TC falliti durante questo attacco. Alla fine di questo attacco scarta questo oggetto.

LAMA BENEDETTA

(70\$): Migliora di 1 il valore di CC del modello (ad esempio CC 4+ diventa CC 3+) fino ad un massimo di CC 2+. Inoltre gli attacchi di questo modello che hanno successo costringono il bersaglio a ripetere i TG che hanno avuto successo.

La Gioiosa

(Solo Cavaliere Imperiale) (60\$): Il modello ottiene +1 al suo TG (Oppure TG 6+ se quello attuale è "/"). Inoltre gli attacchi di questo modello colpiscono sempre con un tiro di 2+.

BASTONE DI LUCE (Solo Mago) (100\$): Una volta per turno, prima di lanciare una magia, dichiara che stai usando questo oggetto. Se lo fai, riduci di una sfera il costo di tale magia.

FUCILE DI PRECISIONE SPERIMENTALE

(Solo Ingegnere e Gran Consigliere) (80\$): Il Modello ottiene un'arma da tiro col seguente profilo:D'dATT1 CB2+ FO6 PE2 GITTATA 35"D'dQuando quest'arma infligge la perdita di punti vita, il bersaglio perde 2VI invece di 1.D'dQuando il tiro per colpire di quest'arma è pari ad 1, essa si rompe, non è più utilizzabile ed il modello perde 1 VI.

BAULE DEGLI ATTREZZI

(Solo Ingegnere) (50\$): Quando questo modello utilizza la regola RIPARAZIONI SUL CAMPO, il modello riparato guadagna +1 VI.

LIBRO DI ASTROLOGIA

(50\$): Quando questo modello è attaccato da una unità nemica puoi dichiarare che sta usando questo oggetto. Se lo fai, puoi ripetere tutti i TG falliti durante questo attacco. Alla fine di questo attacco scarta questo oggetto.

ARMATURA DEL CAVALIERE EUGENIO

(100\$): Quando questo modello è attaccato da una unità nemica ogni tiro per ferire effettuato da tale unità subirà un malus di -1 (es.: se per ferire ha bisogno di un 4+, ferirà solo con un 5+) ma può ripetere tutti i tiri per ferire.

ARMATURA INGEGNERISTICA A VAPORE

(80\$): Il modello migliora di +1 i suoi tiri per colpire sia con armi da Tiro che da Corpo a Corpo. (es.: se per colpire aveva bisogno di un tiro di 3+, ora gli basterà un tiro di 2+).

ARMATURA CON ONORIFICENZE:

Dostituisci l'attuale valore TC di questo modello con TC 2+.





Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
RE			EROE	20X20		Normale		180\$				
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR
4	8	5	4	6	5	2+	0	1+	2	11	0	0



Impeto: 1 att fo 6 pe2

Questa unità DEVE essere il Generale.

Re dei RE: Le unità amiche entro 8" da questo modello migliorano di 1 il loro valore di CC. (es.: CC 4+ diventa CC 3+).

Questo modello può acquistare una delle seguenti cavalcature:

- Becco duro (30\$)
- Grifone (60\$)
- Grande Grifone (200\$)

Max 1 Unità

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
DUCA GRAN CUSTODE			EROE	20X20		Normale		140\$				
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR
4	8	4	4	5	6	2+	3+	2+	1	11	5+	0



Impeto 1 att, fo 7 pe 1

Questo Modello può acquistare la seguente opzione:

Stendardo della Luce: Questo Modello ha la regola Standardiere dell'Esercito. (Max 1 Modello per Esercito).

Questo modello può acquistare una delle seguenti cavalcature:

- Becco duro (30\$)
- Grifone (60\$)
- Grande Grifone (200\$)

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
Gran maestro di Helios			Fanteria	20x20		Normale		180\$				
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR
4	8	3	3	5	3	3+	4+	5+	2	11	5+	/



Impeto ATT1 FO5 PE2

Questo Modello è un Mago di Liv.1, conosce le magie dal Libro della Luce ..

Questo Modello può scegliere la seguente opzione:

- Mago di Liv.2 (70\$)
- Questo Modello può acquistare 100\$ di Oggetti Magici, 200\$ se Generale.

Missionario della Luce: Questo modello può essere aggregato solo ad una unità di **Pellegrini di Helios o Cavalieri del Tempio**. Aggiungi 1 alle caratteristiche ATT e TG dell'unità cui è aggregato.

Armi Benedette: Gli attacchi in Corpo a Corpo di questo modello ignorano i TG del bersaglio.

Questo Modello può acquistare una delle seguenti cavalcature:

- Becco duro (30\$)

0-1 a 2000p \ 0-2 a 4000p

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
INGEGNERE			EROE	20X20		NORMALE		110\$				
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR
4	8	3	3	3	2	4+	3+	6+	1	10	0	0



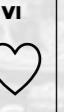
Impeto 1 att, fo 3 pe o // CB 3+ gittata 25" d3 colpi fo5ap2

MOSCHETTO MODIFICATO: Questo modello è armato con un'arma da Tiro dal seguente profilo:
ATTd3 FO5 PE2 GITTATA 25"

RIPARAZIONI SUL CAMPO: Alla fine della tua fase di movimento, questo modello può effettuare una Riparazione sul campo. Seleziona un modello di categoria MACCHINA DA GUERRA a 3" da questo modello, esso recupera 1 VI.

MAESTRO INGEGNERE: una Unità di Archibugieri, Moschettieri e di Categoria MACCHINA DA GUERRA a 3" da questo modello migliorano di 1 il loro valore di CB (es.: se prima era CB 4+ ora sarà CB 3+). Inoltre, una volta per Fase di Tiro, una unità di tipo MACCHINA DA GUERRA a 3" da questo modello può ripetere il suo tiro sulla tabella. **polveri impazzite**

Questo Modello può acquistare una delle seguenti Cavalcature:
-Becco duro (30\$)

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
Gran consigliere	Eroe	20x20	Normale	110\$
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
3	3	3	3	3+
2+	3+	3+	6+	1
10	0	0		
0	0			



Impeto 1 att fo 4 pe 0

PIÙ POLVERE DA SPARO!: se questo modello è il Generale, puoi aggiungere al tuo esercito 1 unità di ARTIGLIERIA oltre il limite consentito.

ANALISI DEL NEMICO:
Le unità di Moschettieri e **MACCHINE DA GUERRA** a 3" da questo modello migliorano di 1 il valore PE delle loro armi da Tiro.

Questo Modello può acquistare una delle seguenti Cavalcature:

-Carro da Guerra (300\$)(Non conta ai fini dei limiti delle unità acquistabili)

POSIZIONAMENTO SUL CAMPO:

aggiungi
Un miglioramento di uno al risultato del test per chi sarà attaccante o difensore



TRUPPE

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
MAGO	EROE	20X20	NORMALE	50\$
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
4	3	4	3	1
5+	5+	5+	6+	0
9	5+	5+		
0	0			



Impeto 1 att fo 4 pe 0

Quauesto modello è un Mago di 1° Livello, può scegliere uno fra i seguenti libri di magia: Acqua, Fuoco, Terra, Aria.
Questo modello può scegliere una fra le seguenti opzioni:
Mago 2° Livello (70\$)
Mago 3° Livello (220\$)

STUDIOSO ESOTERICO: Nella Fase di Mercatino è possibile spendere 50\$ per consentire a questo modello di apprendere una magia dal Libro della Magia presente nel codex dell'Esercito Nemico.

Inoltre, un modello per Esercito, può diventare Bibliotecario per 60\$, se lo fa aggiungi alla scelta dei libri di Magia anche quello di Vita, Luce, Morte, Ombra.

Se questo modello è il Generale, può diventare Arcimago per 270\$, ovvero un mago di 3° Livello che una volta per Partita può ripetere il tiro sulla tabella di Troppa Magia.
Questo Modello può prendere le seguenti Cavalcature:
-ecco duro (30\$)
-Carro Arcano(200\$)

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
PELEGRINI DI HELIOS	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M 60\$ \ 20M 120\$ \ 30M 180\$
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
9	3	1	3	2
5+	5+	4+	/	1
8	6+	0		



Impeto: ATT 1 FO 5 PE 2

Forza della Fede: non scappano mai automaticamente devono sempre testare anche se sono con un solo modello , non può mai dichiarare una Fuga come reazione ad una Carica, non può in alcun caso fuggire da un Corpo a Corpo.

Raggiungere la Meta: Ogni volta che questa unità partecipa o compie una Missione Segreta guadagni una Sfera Magica.

0-1 a 2250p \ 0-2 a 4500p

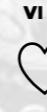
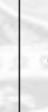
NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
MILIZIANO	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M90\$/20M180\$/30M270\$								
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR 
4	8	1	3	3	1	4+	0	5+	1	9	0	0



Impeto 1 att fo 4 pe 1 // Combattere con rango extra //

Campione; Stendardiere; Musico;
ARMI INASTATE: Questa unità ha la regola.

TESTUGGINE: All'inizio della tua Fase di Movimento puoi dichiarare che l'unità sta usando questa abilità, se lo fai, questa unità non potrà Muovere, Dichiare una Carica o una reazione di Fuga ad una carica nemica, perderà la regola
ARMI INASTATE, attaccherà per ultima, cambierà il suo valore di TC in 3+ e il suo valore di TG in 6+ fino all'inizio della tua prossima Fase di Movimento.

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
MERCENARIO	FANTERIA	20X20	NORMALE	5M65\$/10M130\$/15M195\$								
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR 
4	8	1	3	3	1	4+	4+	6+	0	9	0	0



Campione
Stendardo
Musico

Pagati bene ,nella fase di ricerca puoi spendere 50\$ per uno dei seguenti effetti : scartare e pescare una nuova carta artefice con questa unità , o ottenere una sfera aggiuntiva ,questa abilità può essere eseguita da una sola unità per turno.

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
ARCIERE	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M90\$ /20M180\$								
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR 
4	8	1	3	3	1	4+	4+	6+	0	9	0	0



Impeto 1 att fo 3 pe 1// CB4+ gittata 30" fo3 pe0

Campione
Stendardo
Musico

FRECCE DELLA LUCE: Quando questa unità effettua un attacco da tiro, prima di risolverlo, puoi dichiarare che sta usando questa abilità, se lo fai, spendi una sfera magica. Gli attacchi di questa unità guadagnano la regola ATTACCHI DI FUOCO fino alla fine della risoluzione di questo attacco.

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
GUERRIERO	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M110\$ / 20M220\$								
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 	ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 	VO 	TG 	TR 
4	8	1	3	5	1	4+	4+	4+	2	10	0	0



Campione
Stendardo
Musico

LAMA BENEDETTA DI HELIOS : Quando questa unità effettua un attacco, i TG superati con successo del bersaglio devono essere ripetuti.

Impeto: 1 attacchi fo5 ap2

0-1 unità per 2250P /0-3 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
BALESTRIERI	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M45\$/20M90\$
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
4	8	1	3	3
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
4	4	4+	4+	4+
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
1	1	4+	4+	4+
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
MOV 	COR 	VI 	RE 	

TRUPPE ELITARIE



NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
CAVALIERE SU GRIFONE	FANTERIA	40X40	GRANDE	3M108\$/6M216\$
MOV grifone	COR -	VI 3	RE 5	FO 4 3
10	14	-	5	1 3+
TC 1	ATT - 4+	CC -	CB -	PE 1 -
4+ 1	1	-	-	VO 9 -
TG -	TG -	TR -	TR -	TR -



Campione
Stendardo
Musico

abilità. **In picchiata dal sole**, l'unità avversaria non può dichiarare fuga o reazione ad una carica se caricati da questa unità

impeto cavaliere:1 attacco fo6 pe2// Invasori //form. Gruppo / volo

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
CANNONE	MACCHINA DA GUERRA	50X50	GRANDE	250\$
MOV 4 4	COR - 8	VI - 6	RE - 6	FO 4 -
4	8	6	6	1
TC 2	ATT - 4+	CC -	CB 4+	PE -
TG -	TG -	TR -	TR -	TR -



Regola Cannone:



Impeto: 0

0-1 unità per 2250P /0-2 unità per 4500P

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
MORTAIO			MACCHINA DA GUERRA	50X50		GRANDE		250\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
4	-	6	6	4	1	4+	4+	2	-	9	-	-



Regole Mortaio:

Impeto: 0

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
CAVALIERI DELLA LUCE			CAVALLERIA	25X50		GRANDE		5M150\$/10M300\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
10	14	2	4	5	1	4+	4+	2+	1	11	-	-



Campione Stendardo Musico

COMBATTERE CON ONORE: All'inizio della Fase di Combattimento puoi dichiarare che questa unità stia usando questa abilità, se lo fai spendi due sfere. Tutte le regole derivanti dalle abilità, dalle armi e dalle magie delle unità nemiche in contatto di basetta con questa unità non possono essere applicate fino alla fine di questa Fase di Combattimento.

impeto: 1 attacco fo7 pe2//

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
FUCILIERI DI ELIOS			FANTERIA	20X20		NORMALE		5M30\$/10M60\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
4	8	1	3	3	1	4+	4+	6+	0	9	0	0



Campione Stendardo Musico

Grande fucile ad energia solare , 1 colpo fo 4 pe 1 40" consumando una sfera magica aumenta la sua potenza a fo5 pe ferite multiple 2

Impeto 1 att fo 4 pe0// CB3+ gittata 25" 1 colpo fo5 pe2

0-1 unità per 2250P / 0-2 unità per 4500P

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
CAVALIERI DELLA LUCE			CAVALLERIA	25X50		GRANDE		5M150\$/10M300\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
10	14	2	4	5	1	3+	4+	2+	1	11	-	-



Campione Stendardo Musico

COMBATTERE CON ONORE: All'inizio della Fase di Combattimento puoi dichiarare che questa unità stia usando questa abilità, se lo fai spendi due sfere. Tutte le regole derivanti dalle abilità, dalle armi e dalle magie delle unità nemiche in contatto di basetta con questa unità non possono essere applicate fino alla fine di questa Fase di Combattimento.

impeto: 1 attacco fo7 pe2//

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

Nome			Categoria	Basetta		Grandezza		Costo				
GRANATIERI			FANTERIA	20X20		NORMALE		5M60\$/10M120\$				
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
4	8	1	3	3	1	4+	4+	5+	0	9	0	0



Campione Stendardo Musico

GRANATE: I modelli di questa unità sono equipaggiati con un'arma da tiro col seguente profilo:

ATT2 FO6 PE3 GITTATA 8"; (PROPOSTA:) Corre e Spara;

Ogni ferita inflitta al bersaglio da perdere d3 VI invece di 1.

Ogni 1 sul Tiro per Colpire effettuato con quest'arma che risulta in un 1 fa perdere d3 VI a questa unità e termina la sequenza di attacco per quel colpo.

Impeto 1 att fo 4 pe0// invasori //formazione in gruppo

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
GRANDE MITRAGLIA	MACCHINA DA GUERRA	50X50	GRANDE	250\$								
MOV 4 4	COR -	VI 6	RE 6	FO 4	ATT 1	CC 4+	CB 4+	TC 2	PE -	VO 9	TG -	TR -



Impeto: 0

Questo modello è equipaggiato con un'arma da tiro col seguente profilo:

ATT3d6 FO5 PE2 GITTATA 24"
ATT6d6 FO5 PE2 GITTATA 24" Potenziato;

Sventagliata Mortale: Quando questo modello effettua un attacco da tiro puoi dichiarare più unità nemiche come bersaglio di tale attacco; se lo fai, distribuisci come desideri il numero di ATT fra i bersagli ma sottrai 1 dal Tiro Per Colpire (es.: se prima avevi bisogno di un 4+ per colpire ora avrai bisogno di un 5+.)

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
GUARDIA DEL RE	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M150\$/20M300\$								
MOV 3	COR 6	VI 1	RE 4	FO 6	ATT 2	CC 3+	CB 0	TC 3+	PE 1	VO 8	TG 0	TR 0



Campione Stendardo Musicò

moriremo per il re
se il Re è aggregato a questa unità, esso non può mai subire ferite in nessun modo fin quando un modello di questa unità è in vita. Inoltre questa unità non fugge mai da un corpo a corpo.

Furia solare : Quando questa unità attacca in corpo a corpo, prima di effettuare tale attacco, puoi dichiarare che sta usando questa abilità, se lo fai spendi una sfera. Fino alla fine della risoluzione di questo attacco, le ferite inflitte da questa unità fanno ferite multiple 2

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
Razzi	ARTIGLIERIA	50X50	GRANDE	200								
MOV 4 4	COR -	VI 6	RE 6	FO 4	ATT 1	CC 4+	CB 4+	TC 2	PE -	VO 9	TG -	TR -



Impeto: 0

ATT3 FO5 PE2 GITTATA 35" Ferite Multiple d3
;ATTd3+3 FO6 PE3 GITTATA 45" Ferite Multiple 3; Potenziato;

TIRO INDIRETTO: Questo modello può bersagliare con attacchi da tiro anche unità che non sono entro la sua Linea di Visto (a patto che siano comunque nel suo arco frontale), se lo fa, il Tiro per Colpire subirà un malus di 1 (es.: se per colpire aveva bisogno di un tiro di 4+ ora avrà bisogno di un tiro di 5+).

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
DIRIGIBILE	ARTIGLIERIA	50X100	GRANDE	400\$								
MOV 6	COR 18	VI 10	RE 8	FO -	ATT -	CC 4+	CB 4+	TC 2	PE 0	VO 9	TG 0	TR 0



VOLO ALTO: Questo modello non può mai effettuare una carica

GATLING A VAPORE: Questo modello è armato con un'arma da tiro, prima di iniziare la sequenza di attacco seleziona uno fra i seguenti profili:

ATT1d6 FO4 PE1 GITTATA 12" CB2+
ATT2d6 FO4 PE1 GITTATA 12" CB3+
ATT3d6 FO4 PE1 GITTATA 12" CB4+
ATT4d6 FO4 PE1 GITTATA 12" CB5+A
ATT5d6 FO4 PE1 GITTATA 12" CB6+

BOMBARDIERE: Durante la tua Fase di Movimento se questo modello è passato sopra una o più unità nemiche, scegli una di esse. L'unità nemica scelta subirà immediatamente un attacco con un'arma dal seguente profilo (scegliere uno dei due profili): UTT1d8 FO5 PE1 Colpisce automaticamente; ATT1 FO10 PE3 Colpisce automaticamente; D3 ferite

0-1 unità per 2500P / 0-1 unità per 5000P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
CARRO DA GUERRA	CARRO	50X100	GIGANTE	450\$
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO
8	12	10	10	10
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE
1D8+2	5+	4+	2+	2
VO 	TG 	TR 	9	0
0	0	0		



Impeto 1 att fo10 pe2

Questo modello è armato con diverse armi da Tiro, all'inizio della tua Fase di Tiro sceglie una, il modello potrà usare solo l'arma selezionata fino alla tua prossima Fase di Tiro.

CANNONE

MORTAIO:

LANCIAFIAMME

COLOSSO D'ACCIAIO: Questo modello è immune alla Paura e non può mai fuggire da un combattimento.

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P



LEGGENDARIE

Nome			Categoria			Basetta			Grandezza			Costo		
Carro Arcano			Carro			50x100			Grande			200\$		
MOV 8 2 soldati	COR 14	VI 8	RE -	FO 8	ATT 3	CC 1	CB 4+	TC -	PE 4	VO 1	TG 0	TR 0		

ACCUMULATORE MAGICO: All'inizio di ogni Fase Magica, se questo modello è presente sul campo di battaglia, ottieni 1 Sfera Magica.

Cristallo Solare: l'unità ottiene la regola "Accumulatore di Luce Solare".

Accumulatore di Luce Solare:

A seconda del turno in corso, questa unità può effettuare un attacco da tiro. Consulta la tabella sottostante:

Gittata 48" vista frontale

1 turno: 2d8 colpi a forza 4 ap0

2 turno: 2D6 colpi fo5 ap1

3 turno: 2D8 colpi fo6 ap2

4 turno: 10 colpi fo 8 ap4

5 turno: 15 colpi fo 10 ap6



Impeto 1 att fo8 pe1

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

Nome			Categoria			Basetta			Grandezza			Costo		
Fortezza su Ruote			Carro			150x100			Titano			850\$		
MOV 4	COR 8	VI 16	RE 10	FO 10	ATT 2d8+4	CC 5+	CB 4+	TC 3+	PE 2	VO 9	TG 0	TR 0		

Trasporto

FORTEZZA SU RUOTE: Questo modello può trasportare altri 10 modelli di GRANDEZZA NORMALE e con basetta non più grande di 25x25.

Effetti sparano tutti i modelli al interno, +6 alla gittata, ignora cover 1. Se fortezza viene attaccata da tiro o magia le ferite vanno prima alla torretta fino alla sua distruzione

In corpo a corpo rispondono i modelli al interno ,
Questo modello è equipaggiato con ; CANNONE, MORTAIO: LANCIAFIAMME e può usarle tutte .

COLOSSO D'ACCIAIO: Questo modello è immune alla Paura e non può mai fuggire da un combattimento.



Impeto 4 att fo10 pe 2

0-1 unità per 2250P / 0-1 unità per 4500P

NOME		CATEGORIA	BSETTA		GRANDEZZA		COSTO	
CAVALIERE DELLA LUNA		CAVALLERIA	40X65		GRANDE	500\$		
MOV 10 grifone	COR 18 -	VI 8 -	RE 7 5	FO 6 3	ATT 4+ 2+	CC -	CB 3+ 1	TC +3 1
PE 2	VO 12 -	TG 5+ -	TR 6+ -					

FINO AL SORGERE DEL SOLE: Questo modello è immune a PAURA, non può mai fuggire da un combattimento né può mai dichiarare una fuga come reazione ad una carica.

BAGLIORE LUNARE: Questo modello non è mai influenzato dagli effetti delle Magie nemiche e le unità nemiche non possono effettuare Tiri Potenziati su di esso.

LUNA CRESCENTE: Questo modello può attraversare Modelli ed Elementi scenici intransitabile come se non esistessero a patto che termini il movimento oltre di essi, inoltre non è mai influenzato dalle regole dei terreni.

LUNA CALANTE: Gli attacchi di questo modello ignorano i TC del bersaglio, possono essere salvati solo con TG e TR. Inoltre, quando questo modello attacca in Corpo a Corpo ha la regola FERITE MULTIPLE D3.



Impeto 1 att fo6 pe 2

O-1 unità per 2250P / O-1 unità per 4500P

CAVALCATURE

NOME		CATEGORIA	BSETTA		GRANDEZZA		COSTO	
BECCODURO		CAVALLERIA	25X50		GRANDE	COME DA SCHEDA PERSONAGGIO		
MOV 10	COR 16	VI +1	RE +1	FO /	ATT /	CC /	CB /	TC +1
PE /	VO /	TG /	TR /					

Il Modello cui è assegnata questa cavalcatura cambia la sua Basetta in 25x50, la sua Categoria in Cavalleria e la sua Grandezza in Grande.

Il Modello cui è assegnata questa cavalcatura è dotato di un'arma da corpo a corpo i cui attacchi saranno effettuati in aggiunta a quello regolari col seguente profilo:

ATT1 CC4+ FO4 PEO

NOME		CATEGORIA	BSETTA		GRANDEZZA		COSTO	
GRIFONE		CAVALLERIA	40X40		GRANDE	COME DA SCHEDA PERSONAGGIO		
MOV 12	COR 18	VI +1	RE +1	FO /	ATT /	CC /	CB /	TC +1
PE /	VO /	TG /	TR /					

Il Modello cui è assegnata questa cavalcatura cambia la sua Basetta in 25x50, la sua Categoria in Cavalleria, la sua Grandezza in Grande e possiede la regola Volo.

Il Modello cui è assegnata questa cavalcatura è dotato di un'arma da corpo a corpo i cui attacchi saranno effettuati in aggiunta a quello regolari col seguente profilo:

ATT2 CC4+ FO4 PEO

NOME		CATEGORIA	BSETTA		GRANDEZZA		COSTO	
GRANDE GRIFONE		CAVALLERIA	50X100		GIGANTE	COME DA SCHEDA PERSONAGGIO		
MOV 8	COR 14	VI +4	RE 5	FO /	ATT /	CC /	CB /	TC +2
PE /	VO /	TG 5+	TR /					

Il Modello cui è assegnata questa cavalcatura cambia la sua Basetta in 50x100, la sua Categoria in Mostro, la sua Grandezza in Gigante e possiede la regola Volo.

Il Modello cui è assegnata questa cavalcatura è dotato di un'arma da corpo a corpo i cui attacchi saranno effettuati in aggiunta a quello regolari col seguente profilo:
ATT4 CC3+ FO6 PE1

Cambia inoltre il suo attacco Impeto nel seguente profilo: ATT1 FO8 PE1

