

Battistrada dell'Impero

Come le voci della scoperta della Corona Nemesi si sono sparse in tutto il paese, le varie province dell'Impero hanno inviato bande di veloci cavalieri per esplorare la Grande Foresta.

La loro missione non è di prendere il nemico in un scontro frontale. Invece il loro ruolo è di furtività. Superandolo in manovra in modo da lasciare il nemico a mani vuote mentre galoppo in via con il bottino.

Avventurieri: i Battistrada dell'Impero possono essere accompagnati solo da Avventurieri su montatura. Questo include il Bacchelliere a cavallo dal Regolamento di Mordheim e il Guardastrada nel supplemento Impero in Fiamme. Il bandito si mantiene a una distanza di sicurezza da eventuali rappresentanti ufficiali dell'Impero e quindi non può essere assunto.



Scelta dei guerrieri

Una banda di Battistrada dell'Impero deve comprendere un minimo di tre modelli. Si dispone di 500 corone d'oro per reclutare la tua banda iniziale. Il numero massimo di guerrieri nella banda non può mai superare i 12.

Cavaliere: ogni banda Battistrada deve avere un Cavaliere, niente di più, niente di meno!

Battistrada: la tua banda può includere fino a 2 Battistrada.

Esploratori: la tua banda può includere fino a 2 Esploratori.

Cacciatori: la tua banda può includere fino a 5 Cacciatori.

Ussari: la tua banda può includere fino a 5 Ussari.

Stallieri: la tua banda può includere fino a due stallieri.

Esperienza Iniziale

Il **Cavaliere** inizia con 20 di esperienza.

I **Battistrada** iniziano con 8 esperienza.

Gli **Esploratori** iniziano con 0 esperienza.

Tutte le **Truppe** iniziano con 0 esperienza.

Tabella Abilità Battistrada dell'Impero

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed	Cavalry
Knight	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Outrider	✓	✓		✓		✓
Scout	✓	✓			✓	✓

Lista Equipaggiamento Battistrada dell'Impero

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Battistrada dell'Impero

Armi da Corpo a Corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Mazzafrusto	15 co
Lancia	10 co
Lancia da Cavaliere	40 co

Armature

Bardatura	80 co
Buckler5 co
Armatura di Gromril	150 co
Armatura pesante	50 co
Elmo	10 gc
Armatura di Ithilmar90 co
Armatura leggera20 co
Scudo5 co

Armi da Tiro Battistrada

Pistola	15 co
Archibugio35 co
Trombone	30 co
Moschetto "Hochland"200 co

Armi da Tiro Esploratori

Coltelli da Lancio	15 co
------------------------------	-------



1 Cavaliere

85 Corone d'oro

I Cavalieri che presentano le maggiori potenzialità sono spesso scelti per condurre piccole bande per missioni in territori pericolosi, al fine di dimostrare il loro valore.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	4	1	8

Armi/Armature: il cavaliere può essere equipaggiato con armi da corpo a corpo e armature scelte dalla Lista Equipaggiamenti Battistrada dell'Impero. Il Cavaliere è dotato di un Cavallo. Questo può essere promosso a una Destriero per ulteriori 40 co.

REGOLE SPECIALI

Comandante: i guerrieri amici entro 6" dal Cavaliere possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

Cavalcare: il Cavaliere ha l'abilità *Cavalcare* come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.

0-2 Battistrada

65 Corone d'oro

Di solito la prole della nobiltà, i Battistrada sono spesso giovani arroganti con pistole e fiduciosi in sella. Desiderosi di guadagnare i loro speroni hanno prontamente firmato per missioni pericolose che richiedono velocità, furtività e coraggio.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: i Battistrada possono essere equipaggiati con armi da corpo a corpo e armature

scelte dalla Lista Equipaggiamenti Battistrada dell'Impero. Possono essere equipaggiati con armi da tiro dalla lista Armi da Tiro Battistrada. I Battistrada dispongono di un Cavallo. Questo può essere promosso a una Destriero per ulteriori 40 co.

REGOLE SPECIALI

Cavalcare: i Battistrada hanno l'abilità *Cavalcare* come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.

0-2 Esploratori

45 Corone d'oro

Abituati a cavalcare veloci sulle lunghe distanze, i corrieri dell'Impero sono una scelta ovvia da includere nelle incursioni nelle terre selvagge. Meno esperti a combattere, hanno bisogno di imparare rapidamente o rischiano di cadere nel dimenticatoio.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armi/Armature: gli Esploratori possono essere equipaggiati con armi da corpo a corpo e armature scelte dalla Lista Equipaggiamenti Battistrada dell'Impero. Possono essere equipaggiati con armi da tiro dalla lista Armi da Tiro Esploratori. Gli Esploratori dispongono di un Cavallo.

REGOLE SPECIALI

Cavalcare: gli Esploratori hanno l'abilità *Cavalcare* come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.

Truppe (organizzate in gruppi di 1-5)

0-5 Cacciatori

55 Corone d'oro

Abili a sparare con una serie di armi a polvere nera dalla sella, questi uomini sono considerati come le migliori giovani speranze del esercito dell'Impero. I Cacciatori forniscono il tiro di copertura di vitale importanza per la banda.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	4	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: i Cacciatori possono essere equipaggiati con armi da corpo a corpo e armature scelte dalla Lista Equipaggiamenti Battistrada dell'Impero. Possono essere equipaggiati con armi da tiro dalla lista Armi da Tiro Battistrada. I Cacciatori dispongono di un Cavallo.

REGOLE SPECIALI

Cavalcare: i Cacciatori hanno l'abilità *Cavalcare* come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.



0-5 Ussari

60 Corone d'oro

Selezionati per la loro abilità di combattimento, questi guerrieri brizzolati rappresentano il pugno duro delle cariche dei Battistrada.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: gli Ussari possono essere equipaggiati con armi da corpo a corpo e armature scelte dalla Lista Equipaggiamenti Battistrada dell'Impero. Gli Ussari sono dotati di un Cavallo. Questo può essere promosso a una Destriero per ulteriori 40 co.

REGOLE SPECIALI

Cavalcare: gli Ussari hanno l'abilità *Cavalcare* come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.

Combattere a Cavallo: gli Ussari hanno l'abilità *Combattere a Cavallo* come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.

0-2 Stallieri

50 Corone d'oro

Non qualificati nei modi di guerra, tuttavia questi giovani hanno una grande empatia con i destrieri. Gli Stallieri hanno un ruolo vitale da svolgere nel loro gruppo.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	2	3	3	1	3	1	6

Armi/Armature: gli Stallieri possono essere equipaggiati con armi da corpo a corpo e armature scelte dalla Lista Equipaggiamenti Battistrada dell'Impero. Possono essere equipaggiati con armi da tiro dalla lista Armi da Tiro Esploratori. Gli Stallieri dispongono di un Cavallo.

REGOLE SPECIALI

Cavalcare: gli Stallieri hanno l'abilità *Cavalcare* come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.

Addestratori di cavalli: gli Stallieri hanno l'abilità *Addestratore di Animali*, come descritto nel supplemento *Impero in Fiamme*.

Ulteriori regole per le Cavalcature

Le regole per guerrieri a cavallo si possono trovare a pagina 163 del Regolamento di Mordheim e nel supplemento *Impero in Fiamme*.

I chiarimenti di seguito generalmente lavorano su quelle regole.

Combattere con due Armi

I Guerrieri a cavallo non possono combattere con due armi, anche se uno Scudo o Buckler può essere utilizzato normalmente. Armi a due mani non sono consentite. L'uso di una pistola nel primo turno di combattimento corpo a corpo sostituisce arma abituale del modello.

Bersagliare guerrieri a cavallo

I nemici non possono colpire un cavallo cavalcato, sia con armi da tiro che nel combattimento corpo a corpo. Il cavaliere sarà sempre visto come la minaccia maggiore. Grazie alla loro importanza, qualsiasi guerriero a cavallo può sempre essere scelta come bersaglio di un tiratore anche se ci sono nemici più vicini. Tuttavia i tiratori non guadagnano il +1 per colpire - il pilota ha ancora la stessa dimensione come prima.

Ferite

Per determinare gli effetti delle ferite sui modelli su cavalcature, utilizzare la Tabella "Ehi, Attento!" del supplemento *Impero in Fiamme*.

Cavalieri storditi

I Cavalieri storditi cadranno dai loro cavalli, come indicato sulla Tabella "Ehi, Attento!". Cavalcature

che successivamente scappano possono essere rimontate se il guerriero arriva in contatto di base con il cavallo prima che lasci il tavolo.

Si noti che a prescindere che la cavalcatura lasci il tavolo o no, sarà recuperata illesa dopo la battaglia.

Modelli Fuori Combattimento

E' possibile per un cavaliere essere ucciso mentre la sua cavalcatura sopravvive. In questo caso la cavalcatura può essere guidata con il rimpiazzo del modello morto, riducendo il suo costo di 40co.

Morte dei Cavalli

Il rimpiazzo dei cavalli morti deve essere prioritario a costo di vendere tutti i tesori raccolti. Qualsiasi modello senza una cavalcatura non può prendere parte alla battaglia.

Terreni densi

I Battistrada Imepriali possono ignorare la normale limitazione alle bande di due cavalieri in aree di terreno denso.

Scenari

Diversi scenari implicano lo spostamento di modelli su tutta la linea per raggiungere l'obiettivo, sia a caccia di tesori o per uscire dal tavolo. In questi scenari i giocatori devono posizionare le aree consistenti in terreno denso in modo tale che sia impossibile attraversare il tavolo senza entrarvi. Questo costringerà i Battistrada a smontare e quindi migliorerà il gioco.