

LA IX ERA

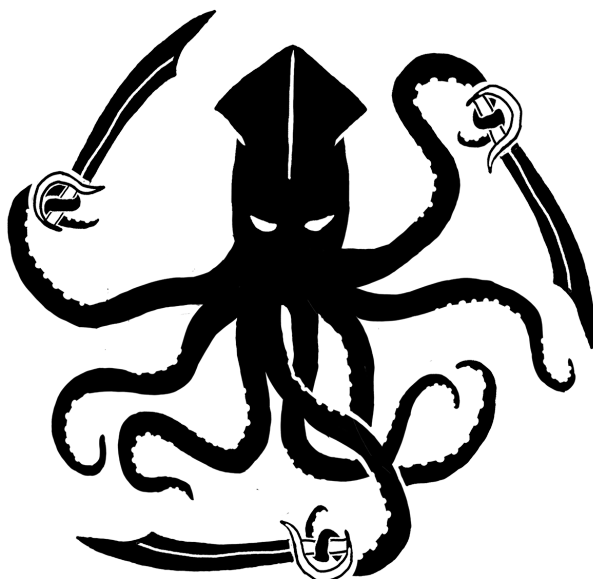
BATTAGLIE FANTASY



Flotte del Terrore

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Flotte del Terrore

Supplemento al Libro dell'Armata: Elfi del Terrore
Seconda Edizione, versione 2023 alpha 1 – 5 Ottobre, 2023

Regole dei Modelli dell'Armata	2	Personaggi	5
Incantesimo Ereditario	3	Cavalcature dei Personaggi	9
Oggetti Speciali	4	Base	11
Organizzazione d'Armata	4	Speciale	12
Tabella Riassuntiva	18	Serraglio della Flotta	15



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale comunitario. Tutte le regole in questo libro sono supplementari al Regolamento di La Nona Era. Questo manuale è prodotto dai nostri team ed è utilizzabile in qualsiasi modalità di partita, ma è consigliabile chiedere il consenso del tuo avversario o di eventuali organizzatori di torneo, in quanto il loro uso aumenta significativamente la complessità del gioco. Tutte le regole possono essere consultate a the-ninth-age.com. Fai riferimento al Regolamento per le istruzioni su Come Leggere le Voci delle Unità.

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

Le imbarcazioni degli elfi non sono mai amichevoli, anche quando sventolano i colori del Trono di Perla. Ci aspettavamo che la nave che ci stava inseguendo richiedesse nient'altro che un'ispezione di routine del nostro carico. Ma non appena furono a portata di arco, vedemmo una vista temuta da tutti coloro che solcano l'oceano. I colori di Arandai svanirono, sostituiti improvvisamente dalla Bandiera Nera della Flotte del Terrore. Sapevamo cosa significava: una scelta tra una vita di schiavitù più dura, o una tomba nell'abisso marino. Alcuni degli uomini hanno già scelto la seconda. Lascio questo registro qui nella speranza che il nostro destino possa essere ricordato.

—Diario del capitano Adèmar de Talherme, Serember
12, 944 AS, dal relitto del vessillo mercantile Irene.

Regole dell'Armata

Avvolto dalla Nebbia

Applica le seguenti regole durante il primo Turno di Gioco:

- Tutte le unità (amiche o nemiche) sono considerate essere in Copertura Leggera ai fini degli Attacchi da Tiro effettuati da una distanza superiore a 12".
- Tutte le unità (amiche o nemiche) ottengono Minimizzato (Distanza di Carica) quando caricano un'unità da una distanza superiore a 12", a meno che più di metà dei modelli dell'unità in Carica non possiedano Predatore Costiero.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Predatore Costiero

Il modello ottiene **Viaggiatore (Terreno Acquatico)**. Inoltre, le unità ottengono **Carica Devastante (+2" Ava)** e **Bersaglio Difficile (1)** mentre entrambe le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- Più di metà dei loro modelli possiedono Predatore Costiero.
- Più di metà dei loro modelli hanno il loro centro in un Elemento di Terreno Acquatico.

I personaggi senza Predatore Costiero che Caricano al di fuori di un'unità non beneficiano da Predatore Costiero.

Reti Uncinate

All'inizio di ogni Round di Combattimento in cui l'unità del modello è Ingaggiata, ogni unità con uno o più modelli con Reti Uncinate deve selezionare un'unità nemica a contatto di base e tirare un D6. Con un risultato di 2+, l'unità scelta è Intrappolata. Le unità con una o più istanze di Intrappolata subiscono -1 Forza e -1 Penetrazione Armatura fino alla fine del Round di Combattimento.

Terrori del Profondo

Il numero di modelli con Terrori del Profondo nell'esercito è limitato ad 1 per ogni 1500 punti dell'esercito, arrotondando per eccesso.

Attributi di Attacco

Efficienza Spietata – Corpo a Corpo

L'attacco ottiene +1 a ferire durante il Primo Round di Combattimento.

Armeria

Scaglie del Serpente Marino – Equipaggiamento Difensivo

Il portatore ottiene +1 Armatura.

Arco Corto a Ripetizione [X] – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi X, For 3, Pen 0, **Accurato, Rapido a Tirare**. Quando tira dalla Gittata Corta, l'attacco ottiene +1 Penetrazione Armatura.

Incantesimo Ereditario

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Tempesta della Strega dei Mari <6+> {7+}	18"	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio può immediatamente effettuare un Movimento Magico di 12"; inoltre esso perde Presidiante fino all'inizio della prossima Fase Magica amica. {Inoltre, il bersaglio ottiene Predatore Costiero.}

Harag, la Strega delle Tempeste, è una delle divinità principali degli elfi Silexiani. Dea del mare e delle tempeste, è sia volubile che vendicativa. I riti di Harag tendono al drammatico, per usare un eufemismo, e includono frequentemente rituali sacrificali in cui le vittime sono gettate nell'oceano. Alcuni sostengono che le nebbie di cui son circondate le navi elfiche siano prova dell'arte magica dei suoi sacerdoti, e spesso le loro incursioni marine sfruttano le improvvise coltri di nebbia per coprire il loro avvicinamento.

—Da "Gli Dei Elfici" della Dama Guérarde Stockmunde

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Tocco Lacerante 65 pts
Incantamento: Coppia d'Armi.
Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +2 Penetrazione Armatura. Mentre usa quest'arma, il portatore ottiene +2 Numero di Attacchi e **Paura**.

Furia dell'Uragano 40 pts
Incantamento: Arco Corto a Ripetizione.
Gittata 18", Colpi 2D6. Le unità colpite da uno o più attacchi effettuati con quest'arma subiscono -1 a colpire con gli Attacchi da Tiro fino alla fine del prossimo Turno del Giocatore.

Incanti di Stendardo

Bandiera Nera 50 pts
Non può essere preso da unità che contano come Base.
L'unità del portatore ottiene **Paura**; le unità nemiche a contatto di base con l'unità del portatore ottengono **Massimizzato (Test di Paura)**. Inoltre, le unità amiche Ingaggiate nello stesso Combattimento dell'unità del portatore devono ripetere i tiri per ferire con risultato naturale di '1'.

Vessillo delle Maree 30 pts
0-2 per esercito. Solo modelli di Fanteria.
L'unità del portatore ottiene **Fuga Simulata**.

Artefatti

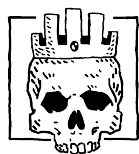
Velo di Harag 50 pts
Il portatore può lanciare *Tempesta della Strega dei Mari* (Incantesimo Ereditario) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Manto della Tempesta 45 pts
Il portatore ottiene **Bersaglio Difficile (1)** e **Resistenza alla Magia (2)**.

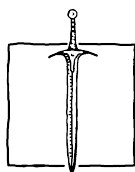
Forziere delle Nebbie 40 pts
Solo modelli a piedi.

Un solo uso. Il proprietario può attivare questo Artefatto alla fine di ogni Fase di Movimento amica e posizionare un Elemento di Terreno Acquatico a contatto di base con il portatore ed ad almeno 1" di distanza da unità nemiche e altri Elementi di Terreno. Il terreno acquatico **deve** essere compreso in un cerchio di diametro 6".

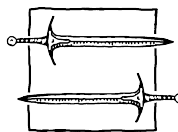
Organizzazione d'Armata



Personaggi
massimo 40%



Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Serraglio della Flotta
massimo 40%

La bellicosa Principessa Urchein è diventata Console del Conflitto, e vede negli Schiavisti, detentori del Console del Commercio, dei naturali alleati. Di conseguenza, è diventato sempre più semplice per la nobiltà autorizzare incursioni approvate dal Senato. Mentre dovremmo aspettarci un aumento nella frequenza delle incursioni dei Daeb, è improbabile che tentino un'invasione delle Isole Bianche. Questa situazione si protrarrà almeno fino alle prossime elezioni, dove prevedo che i senatori della Madrepatria utilizzeranno i propri favori per radunare il supporto necessario ad una mobilitazione su larga scala.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla presso Rathaen

Personaggi (massimo 40%)



Tetro Capitano

145 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (SdF) conta come Serraglio della Flotta. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Urchein è parte della fazione degli Schiavisti, rinomata sia come duellante che come razziatrice. La sua maestria con la spada è leggendaria e ritengo probabile fosse il capitano della nave che ha affondato o catturato la maggior parte del nostro terzo squadrone sette anni fa al largo di Gan Dareb. Le mie fonti mi hanno informato che sta ammassando ricchezze, facendo affari con le scuole di domatori e preparando navi e forniture in vista di ulteriori imprese belliche. La marina della Repubblica non la supporterà, ma ella probabilmente recluterà un esercito di corsari, filibustieri e fuorilegge provenienti da tutto il nord di Silexia.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Paura, Viaggiatore (Acqua)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	6	3	0	Armatura Pesante, Scaglie del Serpente Marino	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Tetro Capitano	3	7	4	1	8	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

— Opzioni — pti —

Alfiere da Battaglia	50
Ammiraglio di Ossidiana (Solo Generale)	50
Oggetti Speciali	fino a 100
Arco Corto a Ripetizione [2] (2+)	5
Una sola scelta:	
Coppia d'Armi	5
Alabarda	10
Grande Arma	10
Lancia Pesante	15

— Opzioni di Cavalcatura — pti —

Pegaso della Flotta	95
Terrore degli Oceani (SdF)	190
Kraken Colossale (SdF)	390

— Regola del Modello Opzionale —

Ammiraglio di Ossidiana: Regola Universale.
La parte di modello ottiene +2 Numero di Attacchi e il suo limite di Oggetti Speciali aumenta di 100 pti.



Assassino Rinnegato

165 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Vi è una figura vestita di nero tra la ciurma di Urchein, che sembra suscitare timore anche nei Daeb più impassibili. Si dice sia il perfetto assassino, preso alla nascita e plasmato, privato di nome, famiglia, e volontà, se non quella delle Loggia della Caccia di Caedhren (Cadaron) dove è stato addestrato. Conosciamo da tempo l'orribile efficienza e precisione di questi latori di morte, la cui presenza è ristretta unicamente alle missioni autorizzate dal Senato e mai presenti in milizie private o flotte da incursioni. Eppure, questo individuo sembra essere riuscito in qualche modo a sfuggire al giogo dei suoi padroni e ad ottenere l'autonomia. Braccato, ma finalmente libero, ha accettato i contratti di Urchein, presumibilmente per allontanarsi il più possibile dalle coste di Silexia.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla presso Rathaen

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Celato, Cortesia Professionale , Non un Capo, Viaggiatore (Acqua)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	7	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Assassino Rinnegato	3	7	4	3	9	Arte della Morte , Attacchi Venefici, Ferite Multiple (2, contro Personaggi), Riflessi Fulminei, Arco Corto a Ripetizione [3] (2+), Coppia d'Armi

—Regole del Modello—

Arte della Morte: Regola Universale.

L'attacco ottiene +1 per ferire. Gli attacchi con Arte della Morte perdono Efficienza Spietata, se la possedevano.

Cortesia Professionale: Regola Universale.

Il modello non può aggregarsi ad unità che contengono un altro modello con questa regola.



Stregone Pirata

240 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (SdF) conta come Serraglio della Flotta. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Aspettatevi incursioni nella prossima stagione: Urchein ha già radunato una flotta di oltre quaranta navi. Siate anche consapevoli del fatto che ci saranno almeno sei maghi di grande abilità a bordo. Questi cercatori di fortuna sono mercenari, assunti dalle comunità esiliate; alcuni di essi addirittura traditori espulsi dai nostri stessi collegi. Il Trono può trovare un rapporto completo su questi "stregoni" nei suoi archivi, ma sottolineo comunque il considerevole potere che essi possiedono.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla presso Rathaen

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Diffidato , Mago Adepto, Viaggiatore (Acqua), Volontà Inarrestabile		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	4	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Stregone Pirata	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

—Regole del Modello—

Diffidato: Regola Universale.

Se il modello è il Generale, i Test di Disciplina effettuati utilizzando la sua Aura di Comando subiscono -1 Disciplina.

Volontà Inarrestabile: Regola Universale.

I Tiri di Dispersione contro gli incantesimi lanciati dal modello subiscono un Modificatore di Dispersione di -2 se il Tentativo di Lancio è stato effettuato con 4 o più Dadi Magia.

—Opzioni magiche—

Mago Maestro

pti-
170



Cosmologia



Sciamanesimo



Stregoneria

—Opzioni—

Oggetti Speciali

pti-

Se Mago Maestro

fino a 100

fino a 200

Coppia d'Armi

10

Armatura Leggera

5

—Opzioni di Cavalcatura—

Pegaso della Flotta

pti-

50

Terrore degli Oceani (SdF) (Solo Mago Maestro)

80

Kraken Colossale (SdF) (Solo Mago Maestro)

375



Esarca Navale

340 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Fui rudemente costretto a inginocchiarmi. L'aspetto della sacerdotessa della Strega delle Tempeste era selvaggio: tutt'uno con il vento e la schiuma, vestita in vesti lacere di eleganza spettrale, logore e ornate con ossa di balena. Incapace e riluttante a guardarla negli occhi, chinai il capo mentre si avvicinava, i suoi piedi nudi a pochi centimetri dal mio naso prima di fermarsi bruscamente. La morte del marinaio al mio fianco fu silenziosa e improvvisa. Il liquido cremisi era a malapena distinguibile sui ponti profondamente macchiati di sangue della galera, l'orribile testimonianza di secoli di sacrifici ad Harag.

—Estratto dal racconto di un sopravvissuto

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Mago Adepto, Non un Capo, Tessinebbie		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	3	0	Egida (4+, contro Attacchi da Mischia), Scaglie del Serpente Marino, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Esarca Navale	3	5	4	1	6	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

—Regole del Modello—

Tessinebbie: Regola Universale.

L'unità del modello ottiene **Predatore Costiero e Carica Devastante (Colpo Letale)**.

—Opzioni magiche—



Sciamanesimo



Stregoneria

—Opzioni—

Cantore della Tempesta (0–1 unità/esercito) 40 pti
Oggetti Speciali fino a 100

Una sola scelta:

Alabarda	10
Coppia d'Armi	10
Grande Arma	10
Picca	10

—Regola del Modello Opzionale—

Cantore della Tempesta: Regola Universale.

Il modello può selezionare i suoi incantesimi tra tutti gli Incantesimi Appresi del suo Sentiero e l'Incantesimo Ereditario. Questa regola sostituisce la consueta Selezione degli Incantesimi di un Mago Adepto.

Cavalcature dei Personaggi



Pegaso della Flotta

Altezza Grande
 0-3 Tipo Cavalleria
 cavalcature/esercito Base 40×40 mm

Con il loro fisico pensato per il volo, i pegasi sono creature leggere ed ideali per essere utilizzate come cavalcature in alto mare, specialmente sulle snelle navi Daeb, costruite per la velocità, ed incapaci di trasportare la cavalleria convenzionale. Il loro valore strategico nelle azioni navali è evidente. I pegasi marittimi richiedono regimi di addestramento diversi rispetto a quelli classici applicati a resto della loro specie, ma non per questo meno crudeli. Aspettatevi di vederli accompagnare i propri padroni in qualsiasi assalto oceanico.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla presso Rathaen

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



Terrore degli Oceani

Altezza Grande
 0-2 Tipo Cavalleria
 cavalcature/esercito Base 50×75 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Serraglio della Flotta.

Ahh, ne ho sentite di strane bestie degli abissi, cari miei! Più di quante se ne possono contare, e nessuna che non succhi il midollo dalle ossa con la stessa rapidità con cui sputo! Crostacei, molluschi, conchiglie che camminano! Cose fatte solo di denti! Ascoltate il vecchio Jack, marinai d'acqua dolce, solo mostri vivono nel Mare Spezzato!

—Conversazione udita nella taverna dell'Ultima Ancora nell'approdo di Bradpole

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	14"	P	Paura, Predatore Costiero, Presenza Torreggiante, Terrore	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	P	5	P	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Terrore degli Oceani	4	4	6	2	4 Attacchi di Calpestamento (D3), Attacchi Venefici, Carica Devastante (Distrarre), Imbrigliato



Kraken Colossale

Altezza **Enorme**

Tipo **Bestia**

0-1 cavalc./esercito **Base 100×150 mm**

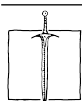
La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Serraglio della Flotta.

Il primo e più grande dei kraken, si dice, è un gigantesco cefalopode che dimora nelle oscure profondità dell'oceano e si nutre di balene come se fossero stuzzichini. Se tale bestia titanica esiste, tuttavia, non è mai stata avvistata. Invece, la più grande specie verificata conosciuta con il nome di kraken è il grande animale anfibio che vive principalmente nei Mari del Sud. Come tutti i kraken costieri, è difficile categorizzarlo; i suoi movimenti suggeriscono una struttura scheletrica, la quale tuttavia sembrerebbe incompatibile con il resto della sua bizzarra anatomia. Ritenuta una preda estremamente ambita per gli elfi occidentali, si narra che i loro marinai più feroci siano stati osservati cavalcare tali giganti come destrieri da battaglia.

—Da De Monstri Corporis Fabrica di Grégoire Kléber

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	P	Predatore Costiero, Terrori del Profondo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	5	5	3	Bersaglio Difficile (1), Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Kraken Colossale	4	5	7	3	3	Ferite Multiple (D3), Imbrigliato, Odio (contro Grande, Enorme)

Base (minimo 25%)



Corsari

170 pti + 14 pti/modello extra

10-25 modelli

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm

Come i lupi attorno ai recinti delle pecore, i corsari infestano le coste da Destria a Tsuandan. Predano su di noi, veloci e leteli, i loro occhi acuti e i loro manti spessi. Nessuno sa quando arriveranno, ma tutti sanno che un giorno verranno scorti all'orizzonte. Tutti i marinai conoscono i racconti sui predoni elfici che battono la Bandiera Nera, e tutti giustamente li temono.

—Avvertimento di un pescatore al figlio

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Viaggiatore (Acqua)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura Leggera, Scaglie del Serpente Marino	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Corsaro	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Coppia d'Armi

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Assalitori Corsari gratuito

Incursori Corsari (0-3 unità/esercito) gratuito

Arco Corto a Ripetizione [2] (4+) 2/modello

Avanguardia (0-2 unità/esercito)* 1/modello

*I Personaggi aggregati a questa unità ottengono

Avanguardia

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere 10

Incanto di Stendardo Senza limiti

Campione 10

Musico 10

Regola del Modello Opzionale

Assalitori Corsari: Regola Universale.

Il modello ottiene Armatura Pesante e **Presidiante**.

Incursori Corsari: Regola Universale.

Il modello ottiene **Bersaglio Difficile ((1))**, **Truppe LeggereSupporto Aggiuntivo(2)** e **Schermagliatore**. Inoltre, i modelli nemici che non sono immuni a Paura nelle unità a contatto di base con uno o più modelli dotati di Incursori Corsarisubiscono -1 Disciplina.



Segugi Acquatico

150 pti + 12 pti/modello extra

5-10 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 25×50 mm

Delirante. Febbre alta. Ferita superficiale sulla coscia destra. Amministrato l'antiveleno, continuiamo a cercar di far scendere la temperatura della paziente. La paziente rimane delirante. Le uniche parole che pronuncia sono incoerenti balbettii su serpenti aqumatici con lingue biforcute. Deceduta. I suoi commilitoni riportano che gli incursori elfici guidavano gruppi di un qualche tipo di rettile marino contro di loro. Ho sentito chiamarli "lobos", anche se non so se sia un nome o una descrizione della bestia. Preparerò il corpo della paziente per l'autopsia sperando di ottenere ulteriori informazioni.

—Appunti medici da un'infermeria di Santa Genoveva

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	14"	6	Avanguardia, Insignificante, Predatore Costiero		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	4	2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Segugio Acquatico	2	4	4	0	4	Attacchi Venefici

Speciale (nessun limite)



Tetri Marinai

195 pti + 16 pti/modello extra

10-20 modelli 0-5 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Dopo che gli arpioni avevano agganciatole nostre cime, respingemmo la prima ondata di assalitori dopo una feroce mischia. La seconda ondata era diversa. Calmi e raccolti, con una disciplina maturata in anni o forse secoli di navigazione, i predoni elfici si lanciarono con eleganza innaturale sul ponte della Irène. Cinti di traslucide pelli di kraken, sembravano fondersi con l'ambiente circostante. Impugnando uncinata spade a due lame, si aprirono strada tra i miei uomini con noncuranza. Sono sopravvissuto solo gettandomi in acqua, unendomi ai miei uomini caduti e ponendomi alla mercé del mare.

—Diario del capitano Adèmar de Talherme, Serember 12, 944 AS, dal relitto del vessillo mercantile Irene.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Impassibile, Presidiante, Viaggiatore (Acqua)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura Leggera, Scaglie del Serpente Marino	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Tetro Marinaio	2	5	3	1	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Grande Arma

— Opzioni — pti —

Avanguardia (0-2 unità/esercito)* 2/modello

*I Personaggi aggregati a questa unità ottengono

Avanguardia

— Opzioni del Gruppo di Comando — pti —

Alfiere 10

Incanto di Stendardo Senza limiti

Campione 10

Musico 10



Solcatempeste

260 pti + 63 pti/modello extra

3-4 modelli

0-8 modelli/esercito

Altezza Grande

Tipo Cavalleria

Base 40x40 mm

In questi mesi Urchein è stata assai impegnata nel procurarsi sostenitori. Come sapevamo, le scuole di domatori dei Daeb sono sue affiliate in molte delle sue incursioni, e prevedo che le future razzie non saranno diverse. Ha reclutato ufficiali dalla nobiltà minore, conosciuti per l'uso dei pegasi marittimi e per l'adesione al culto di Harag, guadagnando ulteriore favore tra i marinai, che si definiscono araldi delle tempeste, e posso testimoniare i vantaggi alla morale dei loro sottoposti che essi apportano a qualsiasi flotta da incursione.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla presso Rathaen.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
Terra	7"	14"	9	Avanguardia, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (8", 16")			
Volo	8"	16"					
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	2	5	4	1	Armatura Leggera, Bersaglio Difficile (1), Scaglie del Serpente Marino		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Solcatempesta	1	5	4	1	5	Carica Devastante (+1 Att), Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Arco Corto a Ripetizione [2] (3+), Lancia Leggera	
Pegaso della Flotta	2	4	4	1	4	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato	
Opzioni		pti-		Opzioni del Gruppo di Comando		pti-	
Reti Uncinate		50		Alfiere		10	
				Incanto di Stendardo		Senza limiti	
				Campione		10	
				Musico		10	



Veterani del Sale

150 pti + 25 pti/modello extra

5-12 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Mi sono infiltrato in un equipaggio diretto a nord, fingendomi un novizio in una squadra di corsari veterani. Non ho mai visto guerrieri così crudeli nel modo di agire e nell'aspetto. Oltre alle spesse pelli d'oceano macchiate di sale comuni a tutti i membri della flotta, la pelle dei prigionieri che catturano adorna le loro armature, accanto a trofei di uccisioni passate. Il silenzio li avvolge mentre si pavoneggiano per le strade di Rathaen, sfoggiando lame uncinata elaboratamente lavorate. Il loro contegno è cupo e risoluto, al punto che son temuti dai loro stessi equipaggi. Gruppi simili non sono rari tra le flotte e sono da considerare altamente pericolosi.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla presso Rathaen.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Esploratore, Ordini del Capitano , Paura, Viaggiatore (Acqua)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura Leggera, Scaglie del Serpente Marino	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Veterano del Sale	2	5	3	1	5	Efficienza Spietata, Reti Uncinate, Riflessi Fulminei, Alabarda

—Regole del Modello—

Ordini del Capitano: Regola Universale.

Al passo 8 della Sequenza Pre-Partita (dopo la Selezione degli Incantesimi), il proprietario **deve** scegliere una delle seguenti opzioni ed applicarla a tutti i modelli con Ordini del Capitano nell'esercito:

- **Nessun Superstite:** Il modello ottiene **Presidiante**.
- **Depredazione:** Il modello ottiene **Truppe Leggere**.

—Opzioni—

Arco Corto a Ripetizione [2] (4+) 4/modello

—Opzioni del Gruppo di Comando—

Campione 10
Musico 10

Serraglio della Flotta (massimo 40%)



Tritoni

230 pti + 100 pti/modello extra

2-4 modelli

0-2 unità/esercito
0-6 modelli/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 40×40 mm

Sappiamo che le gorgoni sono state create dal Tempio di Yema attraverso un rituale di fusione tra un superno e ed un elfo, ma la maggior parte dei Daeb evita tali pratiche a causa dell'alto rischio e del sacrificio richiesto. L'unico altro culto conosciuto che ha tentato questa unione profana sono le sette militanti devota alla Strega delle Tempeste. Gli immortali servi di Harag, quando legati con successo ad un ospite, assumono la forma di streghe fatate capaci di respirare sia aria che acqua. Come conviene a tali figlie delle onde, queste sono mutevoli e capricciosi, note per la loro magia e per tessere crudeli tentazioni in piccole congreghe. È possibile udirle sentire di notte dal mare, mentre seguono la nostra nave giorno dopo giorno.

—Rapporto di spionaggio da parte di un infiltrato anonimo del Trono di Perla presso Rathaen.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Canto della Sirena , Conclave di Maghi, Impassibile, Paura, Predatore Costiero, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Tritone	3	5	4	1	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

— Regole del Modello —

Canto della Sirena: Regola Universale.

I Test di Marcia e di Riorganizzazione in Combattimento effettuati da unità nemiche entro 8" da uno o più modelli con Canto della Sirena subiscono -2 Disciplina.

— Opzioni —

Una sola scelta:

Coppia d'Armi
Alabarda

5/modello
15/modello

— Conclave di Maghi —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Giudizio del Fato* (Divinazione)
- *Ululato Raggelante* (Sciamanesimo)
- *Fuoco Fatuo* (Stregoneria)
- *Tempesta della Strega dei Mari* (Incantesimo Ereditario)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-
120



Kraken

375 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Arrivò, improvvisa, tumultuosa e imponente dalle acque basse a nostra dritta, proprio quando pensavamo di essere al sicuro. L'acqua ribollì mentre avanzava, come una criniera bianca spumeggiante, il suo grande occhio malefico fisso su di noi, con tutto il disprezzo della sua maligna intelligenza. Prima che potessimo far fuoco con i cannoni, afferrò il bompresso e l'albero di maestra, issandosi pesantemente sul ponte, spazzando via con lunghi tentacoli ondegianti ogni cosa attorno a sé. Vidi un marinaio essere afferrato per le caviglie e scaraventato tra le sue fauci, mentre l'albero si spezzava e crollava intorno a noi.

—Dalle memorie dell'Ammiraglio Egberta van Luten

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Predatore Costiero, Terrori del Profondo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	5	5	3	Bersaglio Difficile (1), Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Kraken	4	5	7	3	3	Ferite Multiple (D3), Imbrigliato, Odio contro Grande, Enorme
Domatore (2)	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Opzioni			pti	Regola del Modello Opzionale		
Kraken Colossale (0-1 unità/esercito)			65	Kraken Colossale: Regola Universale. Il modello ottiene +2 Punti Vita, 2 Domatori addizionali, e le dimensioni della sua base diventano 100×150 mm.		



Avatar di Harag

380 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×75 mm

Si dice che i superni fedeli ad Harag siano in grado di possedere occasionalmente alcuni mostri marini, o addirittura di manifestare nuove forme in zone di magia intensa nelle profondità degli oceani. Se chiamati dai suoi sacerdoti, talvolta si avvicineranno alla riva per combattere: l'incarnazione dell'implacabile capriccio della loro padrona. Molti credono che possano trasformare addirittura la terra stessa in mare, o almeno in una palude salmastra, in previsione degli attacchi dei Daeb. Forse questa è semplicemente una spiegazione popolare per le onde di marea anomale che spesso precedono l'arrivo dei corsari elfici.

—Da "Gli Dei Elfici" della Dama Guérarde Stockmunde

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	14"	9	Agguato SpecialeAcqua, Impassibile, Paura, Predatore Costiero, Presagio della Flotta Nera , Supremo, Terrori del Profondo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	5	5	2	Egida (5+), Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Avatar di Harag	5	5	5	3	5	Odio contro non-Superno, Schiuma Tossica
Regole del Modello						

Presagio della Flotta Nera: Regola Universale.

Dopo aver determinato le Zone di Schieramento (alla fine del passo 6 della Sequenza Pre-Partita), puoi scegliere un singolo Elemento di Terreno Campo, Rovine, o Foresta; tale terreno diventa Acqua. Inoltre, mentre il modello è sul Campo di Battaglia, gli Elementi di Terreno Acqua sono considerati Terreno Pericoloso (1) per tutti i modelli.

Schiuma Tossica: Regola Universale.

Al Passo di Iniziativa 10, tutte le unità (amiche e nemiche) Ingaggiate nello stesso Combattimento del modello subiscono D6+1 colpi con **Attacchi Tossici**.



Leviatano delle Nebbie

230 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 100×100 mm

Mentre il racconto proseguiva, la luce pallida tracciava orribili smorfie sui i contorni del suo viso rugoso. "La nebbia era densa come una zuppa, strisciando fuori dal mare, sopra i moli, sopra l'intera città; così innaturale, così straordinariamente veloce che non potevi nemmeno vedere la tua mano davanti al viso. Le urla iniziarono sul molo, mentre una grande forma nera emergeva dalle onde, lanciandosi su di noi. Arpioni e lame scivolavano senza penetrare la carne di quei tentacoli viscidii, il cui orrido tocco mutava le ossa in gelatina, impedendoci di fare qualsiasi cosa che non fosse urlare dal dolore."

—Frammento da "La Vendetta di Glaucan", di Tassiades Antigoni

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	2"	4"	8	Avanzata Plumbea , Terrori del Profondo, Truppe		
Volo	7"	14"		Leggere, Volo (7", 14")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	8	3	5	0	Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Leviatano delle Nebbie	4	3	4	3	3	Imbrigliato
Domatore (4)	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

—Regole del Modello—

Avanzata Plumbea: Regola Universale.

Le unità nemiche entro 8" da uno o più Leviatani delle Nebbie subiscono -1 a colpire con gli Attacchi da Tiro. Inoltre, la durata di Avvolto dalla Nebbia è estesa fino alla fine del Secondo Turno del Giocatore.

La nostra storia inizia qui Una nave chiamata la Buon Marie Con venti in vela partirà Fuggendo ai tetri elfi. Hey! Guarda, la Buon Marie Solcando i mari notte e di Vele dietro di noi, Marie sfuggi ai Daeb!

Salpava da un mese i mari All'orizzonte i neri corsari L'urlo a poppa risuono "Attenti ai neri Daeb!"

Guarda, la Buon Marie Solcando i mari notte e di Vele dietro di noi, Marie sfuggi ai Daeb!

La flotta veloce e tetra Falciava le onde con la prua retta Ma Buon Marie, ebra di libertà Si lasciò gli elfi addietro. Hey!

Guarda, la Buon Marie Solcando i mari notte e di Vele dietro di noi, Marie sfuggi ai Daeb!

Per dieci di e dieci ancora Nelle vele della nave gelida bora Davanti ai corsari e oltre la costa Avanti senza sosta. Hey!

Guarda, la Buon Marie Solcando i mari notte e di Vele dietro di noi, Marie sfuggi ai Daeb!

Nel mosso mare la Buon Marie Un terrore avvistò, che la ghermì Non più speranza per la nostra Marie Il Kraken era giunto! Hey!

Non ci fu scampo per la Buon Marie Solco il mare nel suo ultimo di I flutti si chiusero sopra di lei E non sfuggì più ai Daeb!

—Canzone marinairesca di Destria

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Tetro Capitano	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9					Paura, Viaggiatore (Acqua)
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	3	Arm	0			Armatura Pesante, Scaglie del Serpente Marino
Tetro Capitano	Att	3	Off	7	For	4	Pen	1	Agi	8	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Assassino Rinnegato	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9					Celato, Cortesia Professionale, Non un Capo, Viaggiatore (Acqua)
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	3	Arm	0			
Assassino Rinnegato	Att	3	Off	7	For	4	Pen	3	Agi	9	Arte della Morte, Attacchi Venefici, Ferite Multiple (2, contro Personaggi), Riflessi Fulminei, Arco Corto a Ripetizione [3] (2+), Coppia d'Armi
Stregone Pirata	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9					Diffidato, Mago Adepto, Viaggiatore (Acqua), Volontà Inarrestabile
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	3	Arm	0			
Stregone Pirata	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Esarca Navale	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9					Mago Adepto, Non un Capo, Tessinebbie
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	3	Arm	0			Egida (4+, contro Attacchi da Mischia), Scaglie del Serpente Marino, Armatura Leggera
Esarca Navale	Att	3	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	6	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

Cavalcature dei Personaggi

Pegaso della Flotta	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Avanguardia, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1			Bersaglio Difficile (1)
Pegaso della Flotta	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Terrone degli Oceani	Ava	8"	Mar	14"	Dis	P					Paura, Predatore Costiero, Presenza Torreggiante, Terrone
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P			Bersaglio Difficile (1)
Terrone degli Oceani	Att	4	Off	4	For	6	Pen	2	Agi	4	Attacchi di Calpestanto (D3), Attacchi Venefici, Carica Devastante (Distrarre), Imbrigliato
Kraken Colossale	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P					Predatore Costiero, Terrori del Profondo
Enorme, Bestia	PV	7	Dif	5	Res	5	Arm	3			Bersaglio Difficile (1), Distrarre
Kraken Colossale	Att	4	Off	5	For	7	Pen	3	Agi	3	Ferite Multiple (D3), Imbrigliato, Odio (contro Grande, Enorme)

Base

Corsari	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8					Viaggiatore (Acqua)
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0			Armatura Leggera, Scaglie del Serpente Marino
Corsaro	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Coppia d'Armi
Segugi Acquatico	Ava	5"	Mar	14"	Dis	6					Avanguardia, Insignificante, Predatore Costiero
Normale, Bestia	PV	1	Dif	3	Res	4	Arm	2			
Segugio Acquatico	Att	2	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	4	Attacchi Venefici

Speciale

Tetri Marinai	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9					Impassibile, Presidiante, Viaggiatore (Acqua)
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	3	Arm	0			Armatura Leggera, Scaglie del Serpente Marino
Tetro Marinaio	Att	2	Off	5	For	3	Pen	1	Agi	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Grande Arma
Solcatempeste	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9					Avanguardia, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	2	Dif	5	Res	4	Arm	1			Armatura Leggera, Bersaglio Difficile (1), Scaglie del Serpente Marino
Solcatempesta	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5	Carica Devastante (+1 Att), Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Arco Corto a Ripetizione [2] (3+), Lancia Leggera
Pegaso della Flotta	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Veterani del Sale	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8					Esploratore, Ordini del Capitano, Paura, Viaggiatore (Acqua)
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	3	Arm	0			Armatura Leggera, Scaglie del Serpente Marino
Veterano del Sale	Att	2	Off	5	For	3	Pen	1	Agi	5	Efficienza Spietata, Reti Uncinate, Riflessi Fulminei, Alabarda

Serraglio della Flotta

Tritoni	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8					Canto della Sirena, Conclave di Maghi, Impassibile, Paura, Predatore Costiero, Superno
Grande, Bestia	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0			Egida (5+)
Tritone	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Kraken	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8					Predatore Costiero, Terrori del Profondo
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	3			Bersaglio Difficile (1), Distrarre
Kraken	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	7	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	3	Ferite Multiple (D3), Imbrigliato, Odio contro Grande, Enorme
Domatore (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Avatar di Harag	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	9					Agguato SpecialeAcqua, Impassibile, Paura, Predatore Costiero, Presagio della Flotta Nera, Superno, Terrori del Profondo
Grande, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	2			Egida (5+), Tempra (5+)
Avatar di Harag	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	5	Odio contro non-Superno, Schiuma Tossica
Leviatano delle Nebbie	<i>Ava</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	8					Avanzata Plumbea, Terrori del Profondo, Truppe Leggere, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	8	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0			Distrarre
Leviatano delle Nebbie	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	3	Imbrigliato
Domatore (4)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei