

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Legioni Demoniache

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione beta 2.2

12 giugno 2019

Regole dei modelli d'armata	2	Personaggi	6
Incantesimo ereditario	2	Cavalcature dei personaggi	14
Manifestazioni demoniache	3	Base	16
Organizzazione d'armata	6	Speciale	18
Tabella riassuntiva	27	Aves	25



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale comunitario. Puoi trovare le regole e fornire suggerimenti sul sito: the-ninth-age.com. Consulta il Regolamento per le istruzioni su Come leggere le voci delle unità. Le modifiche sono elencate all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html

Regole dei modelli d'armata

Abitanti del Reame immortale

I tiri di lancio effettuati dai modelli di un esercito di Legioni Demoniache con uno o due dadi ottengono un Modificatore al lancio di +1. Per i tiri di lancio con un singolo Dado magia, un risultato di '1' o '2' naturale è sempre un Tentativo di lancio fallito, a prescindere da qualsiasi modificatore. Inoltre, nelle partite che includono almeno un esercito di Legioni Demoniache, durante il passo Incanalare il velo di ogni Fase magica, il Giocatore attivo aggiunge +2 Segnalini velo alla propria Riserva di segnalini velo.

Egida

I profili delle unità in questo Libro dell'esercito contengono una Caratteristica addizionale, la quale corrisponde al Tiro Egida dell'unità, abbreviata Egi. Tale Caratteristica viene trattata come se l'unità avesse la Protezione personale Egida (X+) riportata sul proprio Profilo, dove X è il valore della Caratteristica Egi. Non possedere un valore Egi non impedisce a un'unità di essere bersaglio di un modificatore di Egida.

Regole universali

Dominio maggiore

All'inizio di ogni Turno del giocatore amico, puoi scegliere un'unità amica entro la gittata di Aura di comando di un modello con Dominio maggiore. Tutti i modelli R&F nell'unità scelta ottengono la regola Dominio fornita nella voce dell'unità del Personaggio fino alla fine del successivo Turno del giocatore.

Armeria

Fuoco oscuro – Arma da tiro

Gittata 18", Colpi 2, For 4, Pen 0, **Accurato**.

Quando tentano di salvare le ferite causate da Fuoco oscuro, i Tiri armatura con risultato di '1', '2', e '3' sono **sempre** considerati falliti.

Incantesimo ereditario

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E <i>rep</i>				
Lancia d'infinito				
4+	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce 1 colpo con Forza 2 [5], Penetrazione armatura 2, Attacco ad area (1×5), e [Ferite multiple (2)]. I colpi della <i>Lancia d'infinito</i> ottengono +1 Forza per ogni altro Incantesimo non attribuito lanciato con successo in questa Fase magica (incluse ulteriori istanze di <i>Lancia d'infinito</i>).

Manifestazioni demoniache

Gli eserciti di Legioni Demoniache possiedono una propria versione di Oggetti speciali, chiamati Manifestazioni Demoniache. Esse seguono le regole per gli Oggetti speciali, eccetto che non sono Unici e che i modelli non possono essere influenzati da più di un'istanza di ciascuna Manifestazione, salvo indicazione contraria.

Manifestazioni guida

Alcune Manifestazioni demoniache possiedono una versione Guida. Le Manifestazioni possono essere prese sia come versione normale "non Guida", sia come versione Guida. Salvo indicazione contraria, viene presa la versione normale delle Manifestazioni. In tal caso, ignora il testo **<contrassegnato con questo colore>**.

Solo i Personaggi possono prendere le Manifestazioni guida. In tal caso, deve essere indicata sulla tua Lista dell'esercito. Segui le regole indicate **<con questo colore>** e ignora i costi in punti riportati nel modo consueto.

Nota che per i Limiti alla duplicazione le Manifestazioni guida e non Guida sono considerate la stessa Manifestazione.

∞ Manifestazioni di Padre Caos

Guscio di ferro 110 pti
La Resilienza del modello è **fissata** a 6.

Marchio del campione eterno 45 pti
Se il portatore non è un Mago, diventa un **Mago apprendista** che non seleziona gli incantesimi come di consueto, ma conosce sempre *Lancia d'infinito* (Incantesimo ereditario). Se il portatore è già un Mago, conosce *Lancia d'infinito* in aggiunta ai suoi altri incantesimi e non può selezionarla durante la Selezione degli incantesimi.

Pelle caleidoscopica 45 **<65>** pti
<Dominante>.
Il modello **<e ogni modello R&F nella sua unità>** ottiene **Bersaglio difficile (1)**.

Scaglie riflettenti 45 **<70>** pti
<Dominante>.
Ogni Attacco da corpo a corpo assegnato al portatore **<e ogni modello R&F nella sua unità>** che ottiene un '1' naturale con il proprio tiro per colpire colpisce invece la Riserva di punti vita del modello attaccante.

Vapore avvizzente 45 pti
0-2 per Esercito.
Il portatore ottiene un **Attacco a soffio (For 3, Pen 2)**.

Antenne stregate 40 pti
0-2 per Esercito.
All'inizio del passo Incanalare il velo di ogni Fase magica amica, scegli una singola parte di modello in ogni unità con una o più istanze di questa Manifestazione. La parte di modello scelta ottiene **Canalizzare (1)** fino alla fine della Fase magica.

Mano a maglio 40 pti
Il modello ottiene +1 Numero di attacchi.

Zoccoli fessi 30 pti
Il modello ottiene **Colpi d'impatto (D3)**. Tali Colpi d'impatto vengono risolti con Forza 5 e Penetrazione armatura 2.

Arti da centipede 25 **<40>** pti
<Dominante>.
Il modello **<e ogni modello R&F nella sua unità>** ottiene +1" Avanzata.

Radici innaturali 25 pti
Alla fine di ogni Round di combattimento, una fazione con una o più unità con una o più istanze di questa Manifestazione Ingaggiate in combattimento aggiunge +1 al proprio Risultato di combattimento.

Scaglie chitinose 25 pti
Il modello ottiene +2 Armatura, fino a un massimo di 3.

Scudo vivente 25 **<55>** pti
<Dominante>.
Il modello **<e ogni modello R&F nella sua unità>** ottiene **Parata**.

Secrezioni di zolfo 25 **<35>** pti
<Dominante>.
Gli attacchi effettuati contro il modello **<e contro i modelli R&F nella sua unità>** perdono l'Attributo di attacco Attacchi divini (se presente).

Tentacoli carichi 25 pti
Alla fine del passo Incanalare il velo, ogni unità con una o più istanze di questa Manifestazione consente al proprietario di conservare un Segnalino velo aggiuntivo, fino a un massimo di 6.

Velloscuro 25 pts
Il modello ottiene **Esploratore** con la seguente eccezione: deve essere schierato completamente dentro la Zona di schieramento amica, e il proprietario deve schierare almeno un'unità normalmente.

Terzo occhio 20 pts
All'inizio di ogni Fase di carica amica, estrai la Carta del flusso di tale Turno del giocatore invece di estrarla al passo 2 della Sequenza della Fase magica.

Tentacoli abili 15 (35) pts
(Dominante).
Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene +1 Agilità.



Manifestazioni di Invidia

Occhi di verdefuoco 40 pts
Un solo uso. Devono essere attivati quando l'unità del modello fallisce il primo tiro per la Distanza di carica. L'unità deve ripetere il tiro per la Distanza di carica.

Punta penetrante 25 (60) pts
(Dominante).
Gli Attacchi da corpo a corpo effettuati dal modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottengono +1 Penetrazione armatura.

Sacche di veleno 25 (75) pts
(Dominante).
Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Attacchi venefici**. Se gli Attacchi da corpo a corpo del modello o quelli dei modelli R&F nella sua unità erano già Attacchi venefici a causa di una fonte differente da questa Manifestazione, feriscono automaticamente con un tiro per colpire inferiore di 1 rispetto al consueto (ovvero 5+, invece di 6+).



Manifestazioni di Gola

Madre della covata 60 (80) pts
Dominante.

Alla fine di ogni Round di combattimento durante il quale l'unità del modello era Ingaggiata in combattimento e durante il quale il modello (e i modelli R&F nell'unità del portatore) ha causato una perdita di tre o più Punti vita con gli Attacchi da corpo a corpo, l'unità Richiama D3 Punti vita.

Vomito digerente 45 (60) pts
(Dominante).

Un solo uso. Deve essere attivato alla prima Rotazione post-combattimento o Riorganizzazione post-combattimento dell'unità del portatore. Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene +1 Forza e +1 Penetrazione armatura fino alla fine della partita.

Mascella slogata 40 (55) pts
(Dominante).

Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) deve ripetere i tiri per Ferire falliti degli Attacchi da corpo a corpo contro modelli Grandi o Enormi.



Manifestazioni di Avarizia

Proboscide rapace 20 (25) pts
(Dominante).

Alla fine di ogni Round di combattimento durante il quale l'unità del modello era Ingaggiata in combattimento e durante il quale il modello (e i modelli R&F nell'unità del portatore) ha causato una perdita di tre o più Punti vita con gli Attacchi da corpo a corpo, aggiungi D3 Segnalini velo alla tua Riserva di segnalini velo.

Spire strangolatrici 20 (50) pts
(Dominante).

Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene +1 per Ferire con gli Attacchi da corpo a corpo effettuati contro modelli con Presidiante.

Grugno indagatore 15 (30) pts
(Dominante).

Quando Carica un'unità che contiene più di un Oggetto speciale, il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) deve ripetere i tiri per la Distanza di carica falliti quando tira per la Distanza di carica e ottiene +2" Avanzata per il tiro della Distanza di carica. Tali effetti si applicano soltanto se tutti i modelli dell'unità sono influenzati da questa Manifestazione.



Manifestazioni di Lussuria

Piumaggio ipnotico 40 pti
(Dominante).

Le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli con questa Manifestazione subiscono -1 Abilità offensiva e -1 Abilità difensiva.

Mani irrequiete 35 (40) pti
(Dominante).

Quando l'unità è Ingaggiata sul Fianco o sul Retro di un'unità nemica, il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene +1 Forza e +1 Penetrazione armatura.

Sangue caldo 10 (25) pti
(Dominante).

Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Carica devastante (+2 Agi)**.



Manifestazioni di Superbia

Imperturbabile 35 pti
Applica Tiro minimizzato ai Test di disciplina eseguiti dalle unità con almeno un modello con questa Manifestazione.

Spina dorsale bronzea 30 (70) pti
(Dominante).

Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Odio**.

Corna d'arroganza 25 (35) pti
(Dominante).

Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Avanguardia (6")**.



Manifestazioni di Accidia

Sbadiglio raggelante 75 pti
(Dominante).

Le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli con questa Manifestazione subiscono -2 Agilità.

Aura di disperazione 50 pti
(Dominante).

Le unità nemiche subiscono -2" Avanzata fino a un minimo di 1 quando tirano per la Distanza di carica contro le unità con almeno un modello con questa Manifestazione.

Guscio segmentato 30 (35) pti
(Dominante).

Quando il modello (o un modello R&F nella sua unità) subisce una Ferita da un attacco con Ferite multiple, il numero di Ferite ottenuto dalla moltiplicazione (a causa di Ferite multiple) è ridotto di 1, fino a un minimo di 1.



Manifestazioni di Ira

Coda biforcuta 50 (80) pti
(Dominante).

Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Riflessi fulminei**.

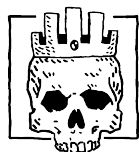
Impeto d'ira 40 (80) pti
(Dominante).

Gli Attacchi da corpo a corpo del modello (e quelli di ogni modello R&F nella sua unità) ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione armatura, tuttavia ciascuno di tali Attacchi da corpo a corpo che ottiene un '1' naturale viene distribuito sull'unità del portatore.

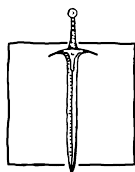
Icore incendiario 10 (30) pti
(Dominante).

Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Egida (2+, contro Attacchi infuocati)**. Tutti gli Attacchi da mischia (Attacchi speciali inclusi) e gli Attacchi da tiro effettuati dal modello con Icore incendiario (e ogni modello R&F nella sua unità) diventano **Attacchi infuocati**. Il portatore (e ogni modello R&F nella sua unità) fallisce automaticamente i tiri Tempra.

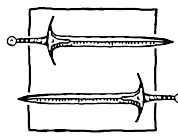
Organizzazione d'armata



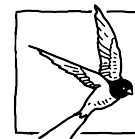
Personaggi
(max 40 %)



Base
(min 25 %)



Speciale
(nessun limite)



Aves
(max 35 %)

Personaggi (max 40 %)



Araldo di Padre Caos

160 pti

modello singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm



Una cavalcatura con [Av] e il suo cavaliere contano come Personaggi e Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Impassibile, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	3	5	4	0	4+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	3	5	5	2	5	

— Opzioni di magia — pti—

Mago apprendista 40

Mago adepto 115



Divinazione



Evocazione



Stregoneria



Taumaturgia

— Opzioni — pti—

Fuoco oscuro (3+) (solo a piedi) 10

Alfieri da battaglia 50

Manifestazioni di Padre Caos e quelle disponibili al Generale fino a 150

— Opzioni di cavalcatura — pti—

Pulpito oscuro 50

Cavallo esangue 75

Ruota in fiamme [Av] 85

Grande bestia della profezia [Av se prende Volo] 105



Mistificatore di Kuulima

335 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 25×25 mm



Le unità che acquistano Volo contano anche come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Dominio dell'Invidia , Impassibile, Magia proteiforme, Mago apprendista, Paura, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	6	5	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	6	5	2	5	Attacchi venefici, Conosci te stesso

— Regole del modello —

Conosci te stesso: Regola universale.

All'inizio del Livello di iniziativa nel quale gli Attacchi da corpo a corpo del portatore saranno effettuati, scegli una parte di modello da ogni modello nemico a contatto di base e aggiungi la sua Caratteristica Numero di attacchi, modificatori esclusi, al Numero di attacchi del Mistificatore di Kuulima. Alla fine di ogni Round di combattimento, il Numero di attacchi del portatore è **fissato** a 1.

Dominio dell'Invidia: Regola universale.

Gli Attacchi da corpo a corpo del modello assegnati a modelli nemici equipaggiati con Armi da corpo a corpo ad eccezione delle Armi a una mano (a prescindere dall'uso delle armi) ottengono +2 Abilità offensiva.

— Opzioni di magia —

Mago adepto 65
Mago maestro 190



Divinazione Evocazione Stregoneria Taumaturgia

— Opzioni —

Se Generale, **deve** prendere **Dominio maggiore** 30
Volo (7", 14") e Truppe leggere 40
Manifestazioni di Padre Chaos e Invidia fino a 150



Fauce di Akaan

570 pti

modello singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 150×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Dominio della Gola , Impassibile, Mago apprendista, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	9	5	5	0		Divorare , Egida (5+, contro Attacchi magici), Tempra (5+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	6	5	6	2	3	

Regole del modello

Divorare: Protezione personale.

Per ogni perdita di Punti vita che il modello causa con gli Attacchi da corpo a corpo, tira un D6 alla fine del Livello di iniziativa. Per ogni risultato di 4+, il modello ottiene +1 Punto vita.

Quando il modello possiede 18 Punti vita, tutte le unità entro 9" subiscono immediatamente 2D6 colpi con **Attacchi tossici**, e il modello viene rimosso come perdita.

Dominio della Gola: Regola universale.

Gli Attacchi da mischia del modello devono ripetere i tiri per Ferire falliti con risultato di '1' naturale.

Opzioni di magia

Mago adepto	75
Mago maestro	225



Evocazione



Stregoneria

Opzioni

Se Generale, deve prendere Dominio maggiore	60
Manifestazioni di Padre Caos e Gola	fino a 150



Assetato di Sugulag

670 pti

modello singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Dominio dell'Avarizia , Impassibile, Mago apprendista, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	6	6	7	0	5+	Dimezzare, Armatura abissale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	5	5	5	2	2	

Regole del modello

Armatura abissale: Armatura.

Segue le regole per l'Armatura a piastre. Per ogni Segnalino velo nella Riserva di segnalini velo del proprietario, gli attacchi contro il portatore subiscono -1 Penetrazione armatura.

Dimezzare: Protezione personale.

Se il modello subisce una Ferita da un attacco con Ferite multiple, il numero di ferite ottenuto dalla moltiplicazione (a causa di Ferite multiple) viene dimezzato, arrotondando per eccesso.

Dominio dell'Avarizia: Regola universale.

Quando la propria unità è a contatto di base con un'unità nemica Presidiante, il modello ottiene +2 Abilità difensiva.

Opzioni di magia

Mago adepto 75
Mago maestro 225



Divinazione



Evocazione



Taumaturgia

Opzioni

Se Generale, **deve** prendere **Dominio maggiore** 35
Manifestazioni di Padre Caos e Avarizia fino a 175



Cortigiana di Cibaresh

575 pti

modello singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	9	Distogli lo sguardo, Dominio della Lussuria, Impassibile, Mago apprendista, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	6	7	5	0	5+	Bersaglio difficile (1), Distrarre
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	6	7	5	4	7	Tentacoli lama

Regole del modello

Distogli lo sguardo: Regola universale.

Le unità entro 6" da uno o più modelli con Distogli lo sguardo subiscono -2 Disciplina quando eseguono i Test per la Riorganizzazione in combattimento.

Dominio della Lussuria: Regola universale.

Il modello ottiene **Viaggiatore** e deve ripetere i tiri per la Distanza di carica falliti quando Carica un'unità nemica sul Fianco o sul Retro.

Tentacoli lama: Attributo di attacco - Corpo a corpo.

Se l'attacco viene assegnato a un modello nemico R&F mentre l'attaccante è Ingaggiato sul Fianco o sul Retro dell'unità bersaglio, l'attacco ottiene **Attacco ad area (1×5)**, inoltre Forza e Penetrazione armatura dell'attacco sono **fissate** a un valore dimezzato di [pari alla] Forza e Penetrazione armatura del modello, arrotondando per eccesso.

Opzioni di magia

Mago adepto 75

Mago maestro 225



Divinazione



Stregoneria

Opzioni

Se Generale, **deve** prendere **Dominio maggiore** 35

Manifestazioni di Padre Caos e Lussuria fino a 150



Presagio di Savar

490 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 50×50 mm



Una cavalcatura con (Av) conta come Aves. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	18"	9	Diritto divino, Dominio della Superbia , Impassibile, Mago apprendista, Paura, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	7	5	0	6+	Egida (4+, contro Attacchi magici)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	D6+2	D6+5	6	3	6	

Regole del modello

Diritto divino: Regola universale.

Il modello non può aggregarsi a unità con altri Personaggi e gli altri Personaggi non possono aggregarsi alla sua unità. Il modello deve dichiarare un Duello ogniqualvolta possibile. I Duelli dichiarati da questo modello devono (se possibile) essere accettati da un Personaggio, a meno che un Campione accetti prima. Inoltre, quando si batte a Duello, il modello ottiene **Colpo letale** e **Ferite multiple (2)**.

Dominio della Superbia: Regola universale.

Le unità con più di metà dei modelli con questa regola possono ritirare i Test di disciplina falliti.

Opzioni di magia

Mago adepto 75
Mago maestro 225



Divinazione



Taumaturgia

Opzioni

Se Generale, **deve prendere Dominio maggiore** 40
Manifestazioni di Padre Caos e Superbia fino a 150

Opzioni di cavalcatura

Trono dello splendore soverchiante (Av) 185



Sentinella di Nukuja

620 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 50×100 mm



I modelli che acquistano **Spirito di strige** contano anche come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	2"	4"	9	Dominio dell'Accidia , Impassibile, Mago maestro, Onniscienza , Paura, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	5	5	0	4+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	5	5	2	1	Attacco distruttivo

—Regole del modello—

Dominio dell'Accidia: Regola universale.

Il modello ottiene **Egida (+1, contro Attacchi speciali)**.

Onniscienza: Regola universale.

Durante la Fase magica amica, se il modello non ha eseguito un Movimento di marcia o dichiarato una Carica in questo Turno del giocatore, il costo di conversione dei Segnalini velo in Dadi magia è ridotto a 2:1 durante questo Turno del giocatore (2 Segnalini velo per 1 Dado magia).

—Opzioni di magia—

pti-



Divinazione Evocazione Stregoneria Taumaturgia

—Opzioni—

pti-

Deve prendere uno tra i seguenti:

Trono dell'oracolo (cavalatura) gratis

Spirito di strige (0-1 unità/esercito) 20

Se Generale, **deve** prendere **Dominio maggiore** 30

Manifestazioni di Padre Caos e Accidia fino a 150

—Regole del modello opzionali—

Spirito di strige: Regola universale.

Il modello incrementa la sua Altezza a Enorme, ottiene **Volo (6", 18")**, **Truppe leggere**, e +1 Punto vita.



Flagello di Vanadra

725 pti

modello singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 50×100 mm

L'unità conta sia come Personaggi sia come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Suolo	8"	16"	9	Dominio dell'Ira, Il Cammino di Dal-Magoth,		
Volo	7"	14"		Impassibile, Supremo, Truppe leggere, Volo (7", 14")		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	6	4	6	0	5+	Egida (4+, contro Attacchi da mischia)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	5	9	7	4	0	Carica devastante (Distrarre), Estasi della battaglia, Rabbia

— Regole del modello —

Dominio dell'Ira: Regola universale.

Il modello non può beneficiare di Parata, e i propri attacchi ignorano la regola Parata.

Rabbia: Regola universale.

Ogniqualvolta il modello perde un Punto vita, ottiene +1 Numero di attacchi. Ogniqualvolta ottiene un Punto vita, subisce -1 Numero di attacchi.

— Opzioni di magia —

Mago apprendista

pti-

40

Mago adepto

115



Evocazione



Taumaturgia

— Opzioni —

Se Generale, **deve prendere Dominio maggiore** 35

Manifestazioni di Padre Caos e Ira

fino a 150

Cavalcature dei personaggi



Grande bestia della profezia

Altezza **Grande**
 Tipo **Cavalleria**
 Base 50×75 mm



Se acquista **Volo**, questa cavalcatura e il suo cavaliere contano anche come **Aves**.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P	Paura		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	5	P	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	3	5	5	2	2	Imbrigliato

Opzioni

Volo (7", 14") e Truppe leggere

pti-

60



Cavallo esangue

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	P	Avanguardia (12"), Elusivo, Fuga simulata, Truppe leggere, Viaggiatore		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	P	P	P	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	3	3	0	3	Imbrigliato

Regole del modello

Elusivo: Regola universale.

Le unità composte interamente da modelli con **Elusivo** possono dichiarare una Reazione alla carica di **Fuga** sebbene siano **Impassibili**.



Ruota in fiamme

Altezza **Grande**
 Tipo **Bestia**
 Base 50×50 mm



La cavalcatura e il cavaliere contano come **Personaggi** e **Aves**.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo 2"	4"	P	Alto, Truppe leggere, Volo (9", 18")		
	Volo 9"	18"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	P	P	P	P	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	2	4	4	1	4	Imbrigliato



Pulpito oscuro

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	P	Alto		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	P	P	1	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	3	3	0	2	Imbrigliato



Trono dello splendore soverchiante

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

La cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	9"	P	Alto, Falcata rapida, Presenza torreggiante, Stella nascente, Truppe leggere, Volo (9", 9")		
	9"	9"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	P	P	P	4+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Maestà serpeggianti	4	4	4	1	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6), Inanimato

— Regole del modello —

Stella nascente: Regola universale.

Ogniqualevolta il modello uccide un modello nemico in Duello, il modello ottiene un modificatore di +1 al Risultato di combattimento per il resto della partita.

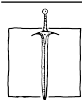


Trono dell'oracolo

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	P	Alto		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	P	P	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	3	3	0	2	Imbrigliato

Base (min 25 %)



Diavoli

215 pti + 15 pti/modello extra



10-25 modelli 0-40 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Impassibile, Presidiante, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	2	2	0	5+	Egida (3+, contro Attacchi da tiro)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	2	2	0	3	Dardi d'energia (4+)

— Regole del modello —

Dardi d'energia: Arma da tiro.
Gittata 24", Colpi 1, For 5, Pen 0, **Ricarica!**

— Opzioni —

Manifestazione (una sola scelta):

Icore incendiario	1/modello
Velloscuro	3/modello
Marchio del campione eterno (solo Campione)	30
Tentacoli carichi	30
Antenne stregate	45

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere con Ignifero	55
Campione	20
Musico	20

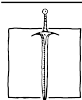
— Regole del modello opzionali —

Ignifero: Regola universale.

Scegli un incantesimo:

- **Fiamme purificatrici** (Taumaturgia)
- **Lancia d'infinito** (Incantesimo ereditario)

Questa scelta deve essere indicata sulla tua Lista dell'esercito. L'Alfiere può lanciare l'incantesimo scelto come un Incantesimo infuso con Livello di potere (5/8).



Succubi

210 pti + 19 pti/modello extra



10-25 modelli

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	7	Impassibile, Presidiante, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	4	3	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	3	4	3	1	5	Artigli falcati

— Opzioni —

Manifestazione (una sola scelta):

Velloscuro	1/modello
Piumaggio ipnotico	2/modello
Sbadiglio raggelante	4/modello
Spina dorsale bronzea	5/modello
Spire strangolatrici	6/modello

— Regole del modello —

Artigli falcati: Arma da corpo a corpo.

Gli attacchi effettuati con Artigli falcati ignorano la regola Parata e, se assegnati a Fanteria normale o Grande, ottengono un modificatore per colpire di +1.



Lemuri

200 pti + 27 pti/modello extra

10-25 modelli



Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Impassibile, Presidiante, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	3	5	0	5+	Parata
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	3	3	0	2	

Opzioni

pti-

Opzioni del gruppo di comando

pti-

Manifestazione (una sola scelta):

∞	Secrezioni di zolfo	1/modello
✂	Imperturbabile	2/modello
∞	Radici innaturali	2/modello
☠	Sacche di veleno	2/modello
⚠	Sbadiglio raggelante	3/modello

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20



Mirmidoni

215 pti + 22 pti/modello extra

10-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Impassibile, Presidiante, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	4	3	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	5	5	1	4	Carica devastante (Estasi della battaglia), Combattere su rango extra

Opzioni

pti-

Opzioni del gruppo di comando

pti-

Manifestazione (una sola scelta):

☠	Sangue caldo	1/modello
✂	Coda biforcuta	2/modello
☠	Mascella slogata	2/modello
☠	Punta penetrante	4/modello
✂	Spina dorsale bronzea	4/modello

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20

Speciale (nessun limite)



Eidolon

185 pti + 33 pti/modello extra

5-10 modelli 0-18 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25x25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	7	Conclave di maghi, Impassibile, Schermagliatore, Supremo, Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	2	4	0	6+	Bersaglio difficile (1), Egida (4+, contro Attacchi magici)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	2	2	0	3	Fuoco oscuro (4+)

Opzioni

Esploratore (0-1 unità/esercito)

Manifestazione (una sola scelta):

Icore incendiario

Aura di disperazione

Pelle caleidoscopica

Antenne stregate

4/modello

1/modello

4/modello

5/modello

35

Conclave di maghi

Deve selezionare due incantesimi da:

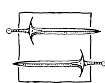
- Giudizio del fato (Divinazione)
- Affrettare l'ora (Evocazione)
- Fiamme purificatrici (Taumaturgia)
- Lancia d'infinito (Incantesimo ereditario)

Opzioni del gruppo di comando

Campione

pti-

120



Segugi infernali

170 pti + 20 pti/modello extra

5-15 modelli

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	7	Impassibile, Ringhio infernale, Supremo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	3	4	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	3	5	3	0	4	Colpo letale

Regole del modello

Ringhio infernale: Regola universale.

All'inizio di ogni Round di combattimento, le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli con Ringhio infernale devono eseguire un Test di disciplina con un modificatore di -1 alla Disciplina. Le unità che falliscono tale test subiscono -1 Forza, e gli attacchi dei modelli con Ringhio infernale contro queste ultime devono ripetere i tiri per Ferire falliti. Gli effetti durano fino alla fine del Round di combattimento.

Opzioni

Manifestazione (una sola scelta):

- Icore incendiario 1/modello
- Proboscide rapace 1/modello
- Sangue caldo 1/modello
- Corna d'arroganza 2/modello
- Vomito digerente 2/modello
- Arti da centipede 3/modello

Opzioni del gruppo di comando

Campione

pti-

20



Congegno trebbiatore

160 pti

modello singolo 0-5 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm



Le unità che acquistano Volo contano anche come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	10"	10"	7	Falcata rapida, Impassibile, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	4	4	0	5+	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Macchinisti (2)	2	4	3	3	3	
Bestie da soma (2)	1	3	3	0	3	Imbrigliato
Telaio			4	3		Colpi d'impatto (2D3), Inanimato

Opzioni

Una sola scelta:

Volo (9", 9") e Truppe leggere (0-2 unità/esercito) 30

Congegno dell'orda (0-3 unità/esercito) 75

Congegno della legione (0-2 unità/esercito) 140

Manifestazione (una sola scelta):

Grugno indagatore 15

Corna d'arroganza 20

Coda biforcuta 30

Marchio del campione eterno 35

Mani irrequiete 40

Opzioni del gruppo di comando

Alfieri 20

Regole del modello opzionali

Congegno della legione: Regola universale.

Il profilo del modello cambia:

- La dimensione della base è sostituita con una **100×150 mm**.
- I Punti vita sono **fissati a 8**.
- Ottiene **2** Macchinisti addizionali.
- Ottiene **2** Bestie da soma addizionali.
- Ottiene **Statura colossale**.
- Il Telaio ottiene **Colpi d'impatto (4D3)**.

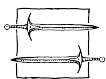
Congegno dell'orda: Regola universale.

Il profilo del modello cambia:

- La dimensione della base è sostituita con una **100×100 mm**.
- I Punti vita sono **fissati a 6**.
- Ottiene **1** Macchinista addizionale.
- Ottiene **1** Bestia da soma addizionale.
- Ottiene **Statura colossale**.
- Il Telaio ottiene **Colpi d'impatto (3D3)**.

Statura colossale: Regola universale.

Ai fini di determinare il numero di Ranghi completi il modello conta come Enorme.



Carro sterminatitani

205 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	8	Falcata rapida, Impassibile, Spaccamontagne , Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	4	5	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mirmidone (2)	1	5	5	1	4	Carica devastante (Estasi della battaglia)
Cospiratore ctonio	3	3	6	3	3	Imbrigliato
Telaio			7	2		Colpi d'impatto (D3+1), Inanimato

Regole del modello

Spaccamontagne: Regola universale.

Il modello ottiene +2" Avanzata quando tira per la Distanza di carica contro unità composte interamente da modelli con Presenza torreggiante. Inoltre, i Colpi d'impatto del modello ottengono **Ferite multiple (D3, contro Presenza torreggiante)**.

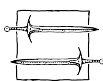
Opzioni

Manifestazione (una sola scelta):

	Imperturbabile	10
	Grugno indagatore	15
	Guscio segmentato	20
	Vomito digerente	20
	Arti da centipede	25

Opzioni del gruppo di comando

Alfiere	20
---------	----



Spiritelli guastamagia

170 pti + 39 pti/modello extra

2-4 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Impassibile, Predatore del velo , Schermagliatore, Superno, Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	3	3	0	5+	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	5	3	2	0	2	Attacchi venefici, Sete di magia

Regole del modello

Predatore del velo: Regola universale.

Il modello segue le regole per Agguato con le seguenti eccezioni.

Quando l'unità entra nel Campo di battaglia, può scegliere di essere posizionata entro 6" da un modello nemico con Canalizzare (invece di avere il proprio Retro a contatto con il Bordo del tavolo). In tal caso, non può eseguire Movimenti di avanzata in questa Fase di movimento (nota che ciò non impedisce all'unità di eseguire una Riorganizzazione).

Sete di magia : Attributo di attacco – Corpo a corpo.

Il modello può eseguire fino a 3 Attacchi di supporto. Quando determini il Risultato di combattimento, una fazione con almeno un modello con Sete di magia Ingaggiato in combattimento aggiunge +X al Risultato di combattimento della sua fazione, dove X è il numero di Incantesimi non infusi non attribuito conosciuti dai Maghi nemici nell'unità a contatto di base con esso.

Opzioni

Manifestazione (una sola scelta):

	Occhi di verdefuoco	3/modello
	Radici innaturali	7/modello
	Scudo vivente	8/modello
	Punta penetrante	9/modello
	Sacche di veleno	13/modello

pti-



Immondi artiglieri

280 pti + 97 pti/modello extra

3-6 modelli



0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	7	Impassibile, Presidiante, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	3	4	4	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	3	4	4	2	4	Soffocare

Regole del modello

Soffocare: Attributo di attacco - Corpo a corpo.

Se l'attacco viene assegnato a un modello Grande, ottiene +1 per Colpire e +1 per Ferire.

Opzioni

Manifestazione (una sola scelta):

	Velloscuro	6/modello
	Piumaggio ipnotico	8/modello
	Punta penetrante	12/modello
	Mascella slogata	13/modello
	Madre della covata	15/modello

Opzioni del gruppo di comando

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20



Sanguisughe

295 pti + 118 pti/modello extra

3-6 modelli



0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Impassibile, Paura, Presidiante, Superno, Viaggiatore		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	5	5	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	3	3	4	1	2	Morsa stritolante

Regole del modello

Morsa stritolante: Attacco speciale.

Il modello ottiene **Attacchi stritolanti (X)**, e può effettuare Attacchi stritolanti come Attacchi di supporto, ignorando il numero massimo di Attacchi di supporto. Quando il modello è Ingaggiato in combattimento, X è **fissato** a 0.

Alla fine di ogni Round di combattimento di un combattimento in cui era Ingaggiato, X viene incrementato di +1 (per es. Attacchi stritolanti (0) diventa Attacchi stritolanti (1)).

Opzioni

Fino a due Manifestazioni:

	Proboscide rapace	3/modello
	Tentacoli abili	3/modello
	Pelle caleidoscopica	4/modello
	Grugno indagatore	5/modello
	Radici innaturali	8/modello
	Spire strangolatrici	12/modello

Opzioni del gruppo di comando

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20



Sirene

195 pti + 28 pti/modello extra

5-15 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	9	Avanguardia (12"), Elusivo , Fuga simulata, Impassibile, Superno, Truppe leggere, Viaggiatore		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	5	3	0	5+	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sirena	2	5	4	1	4	
Destriero esangue	1	3	3	0	3	Imbrigliato

— Regole del modello —

Elusivo: Regola universale.

Le unità composte interamente da modelli con Elusivo possono dichiarare una Reazione alla carica di Fuga sebbene siano Impassibili.

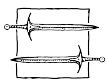
— Opzioni —

Manifestazione (una sola scelta):

∞ Arti da centipede	2/modello
⊕ Sangue caldo	2/modello
⊕ Piumaggio ipnotico	5/modello
⊕ Mani irrequiete	7/modello
∞ Mano a maglio	8/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20



Glorie fatue

320 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×50 mm



Le unità che acquistano Volo contano anche come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Impassibile, Paura, Presenza torreggiante, Stella cadente , Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	*	5	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	5	*	5	5	5	

— Regole del modello —

Stella cadente: Regola universale.

L'Abilità offensiva e l'Abilità difensiva del modello sono **fissate** al doppio del numero corrente di Punti vita del modello.

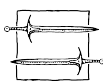
Ai fini dei Duelli il modello conta come Personaggio. Quando il modello si batte a Duello durante un Round di combattimento, ottiene **Determinato** fino alla fine del Round di combattimento.

— Opzioni —

Volo (8", 16") e Truppe leggere 60

Manifestazione (una sola scelta):

∞ Secrezioni di zolfo	10
∞ Zoccoli fessi	10
⊕ Corna d'arroganza	15
⊕ Imperturbabile	20
⊕ Spina dorsale bronzea	35



Mietitore di speranza

285 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Il Congegno della dannazione è 0-1 unità/esercito se l'esercito include uno o più Personaggi Enormi, eccetto per la Sentinella di Nukuja con Spirito di strige.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	7	Impassibile, Non un capo, Paura, Piattaforma di guerra, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	4	5	3	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	4	6	3	1	Accumulatore d'etere (3+)

— Regole del modello —

Accumulatore d'etere: Arma d'artiglieria.

Arma a raffica. Gittata 18", Colpi 2D6*2, For 4, Pen 1. Prima di tirare per il numero di colpi, il proprietario può scegliere di scartare 1-3 Segnalini velo dalla sua Riserva di segnalini velo. In tal caso, il numero di colpi viene incrementato di +3 per ogni Segnalino velo scartato.

— Opzioni —

Congegno della dannazione

Manifestazione (una sola scelta):

△ Guscio segmentato	30
∞ Antenne stregate	40
△ Aura di disperazione	40
∞ Marchio del campione eterno	50
△ Sbadiglio raggelante	65

— pti —

— Regole del modello opzionali —

Congegno della dannazione: Regola universale.

La dimensione della base del modello è sostituita con una 150×100 mm e l'Altezza viene incrementata a Enorme. I suoi Punti vita sono **fissati** a 7, la Resilienza è **fissata** a 6, la Marcia è **fissata** a 15", e perde Piattaforma di guerra.



Bestie di bronzo

350 pti + 102 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	Impassibile, Paura, Presidiante, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	3	4	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Indemoniato	1	5	3	0	4	Carica devastante (+2 Att,+2 For, +2 Pen), Estasi della battaglia
Bestia	2	4	5	2	2	Colpi d'impatto (2), Estasi della battaglia, Imbrigliato
Opzioni			Opzioni del gruppo di comando			pti-
Manifestazione (una sola scelta):			Alfieri			20
☹ Icore incendiario			3/modello	Campione		20
∞ Arti da centipede			8/modello	Musico		20
∞ Scaglie chitinose			8/modello			
☹ Coda biforcuta			12/modello			
☹ Impeto d'ira			21/modello			

Aves (max 35 %)



Furie

160 pti + 13 pti/modello extra

5-15 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	Suolo	4"	8"	5	Impassibile, Schermagliatore, Superno, Truppe leggere, Volo (10", 20")		
	Volo	10"	20"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	Bersaglio difficile (1)	
	1	3	3	0	6+		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Carica devastante (+1 For)	
	1	3	4	1	4		

Opzioni

pti-

Manifestazione (una sola scelta):

Impeto d'ira	1/modello
Sacche di veleno	1/modello
Pelle caleidoscopica	2/modello
Velloscuro	2/modello
Piumaggio ipnotico	3/modello



Serpi del velo

250 pti + 55 pti/modello extra

3-6 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	Suolo	2"	4"	7	Conclave di maghi, Impassibile, Multiforma , Superno, Truppe leggere, Volo (9", 12")		
	Volo	9"	12"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi		
	3	4	4	0	5+		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
	3	4	4	1	4		

Regole del modello

Multiforma: Regola universale.

Durante la Selezione degli incantesimi, ogni unità di Serpi del velo **deve** scegliere una Manifestazione dalla lista seguente e applicarne gli effetti durante la partita.

Scaglie riflettenti
Piumaggio ipnotico
Sbadiglio raggelante

Conclave di maghi

Deve selezionare due incantesimi da:

- *Punire i miscredenti* (Taumaturgia)
- *Fascino ingannevole* (Stregoneria)
- *Effigie contorta* (Stregoneria)
- *Lancia d'infinito* (Incantesimo ereditario)

Opzioni del gruppo di comando

pti-

Campione

120



Mosche rigonfie

310 pti + 100 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza **Grande**

Tipo **Bestia**

Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo 2"	4"	8	Impassibile, Paura, Superno, Truppe leggere, Volo (6", 12")		
	Volo 6"	12"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	3	4	0	5+	Tempra (5+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	3	4	2	3	Sangue acido

—Regole del modello—

Sangue acido: Attacco speciale.

Per ogni tiro Tempra che il modello fallisce contro gli Attacchi da mischia, il modello che ha inflitto la ferita non salvata subisce immediatamente 1 colpo con Attacchi tossici, prima di rimuovere qualsiasi perdita, distribuito sulla Riserva di punti vita del modello.

—Opzioni—

Manifestazione (una sola scelta):

☹	Mascella slogata	7/modello
∞	Tentacoli abili	7/modello
☹	Vomito digerente	10/modello
∞	Pelle caleidoscopica	11/modello
☹	Madre della covata	15/modello

—Opzioni del gruppo di comando—

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20

Tabella riassuntiva

Personaggi

Araldo del Caos	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Impassibile, Superno
Normale, Bestia	Vit	3	Dif	5	Res	4	Arm	0	Egi	4+		
	Att	3	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	5		
Misticatore di Kuulima	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Dominio dell'Invidia , Impassibile, Magia proteiforme, Mago apprendista, Paura, Superno
Normale, Bestia	Vit	4	Dif	6	Res	5	Arm	0	Egi	5+		
	Att	1	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	5		Attacchi venefici, Conosci te stesso
Fauce di Akaan	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9						Dominio della Gola , Impassibile, Mago apprendista, Superno
Enorme, Bestia	Vit	9	Dif	5	Res	5	Arm	0	Egi			Divorare , Egida (5+, contro Attacchi magici), Tempra (5+)
	Att	6	Off	5	For	6	Pen	2	Agi	3		
Assetato di Sugulag	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9						Dominio dell'Avarizia , Impassibile, Mago apprendista, Superno
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	6	Res	7	Arm	0	Egi	5+		Dimezzare , Armatura abissale
	Att	5	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	2		
Cortigiana di Cibaresh	Ava	9"	Mar	18"	Dis	9						Distogli lo sguardo , Dominio della Lussuria , Impassibile, Mago apprendista, Superno
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	7	Res	5	Arm	0	Egi	5+		Bersaglio difficile (1), Distrarre
	Att	6	Off	7	For	5	Pen	4	Agi	7		Tentacoli lama
Presagio di Savar	Ava	6"	Mar	18"	Dis	9						Diritto divino , Dominio della Superbia , Impassibile, Mago apprendista, Paura, Superno
Normale, Bestia	Vit	4	Dif	7	Res	5	Arm	0	Egi	6+		Egida (4+, contro Attacchi magici)
	Att	D6+2	Off	D6+5	For	6	Pen	3	Agi	6		
Sentinella di Nukuja	Ava	2"	Mar	4"	Dis	9						Dominio dell'Accidia , Impassibile, Mago maestro, Onniscienza , Paura, Superno
Normale, Bestia	Vit	5	Dif	5	Res	5	Arm	0	Egi	4+		
	Att	1	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	1		Attacco distruttivo
Flagello di Vanadra	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9						Dominio dell'Ira , Il Cammino di Dal-Magoth , Impassibile, Superno, Truppe leggere, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	4	Res	6	Arm	0	Egi	5+		Egida (4+, contro Attacchi da mischia)
	Att	5	Off	9	For	7	Pen	4	Agi	0		Carica devastante (Distrarre), Estasi della battaglia, Rabbia

Cavalcature dei personaggi

Grande bestia	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Paura
Grande, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	5	Arm	P	Egi	P		
	Att	3	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	2		Imbrigliato
Cavallo esangue	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P						Avanguardia (12"), Elusivo , Fuga simulata, Truppe leggere, Viaggiatore
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P	Egi	P		Bersaglio difficile (1)
	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Ruota in fiamme	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P						Alto, Truppe leggere, Volo (9", 18")
Grande, Bestia	Vit	4	Dif	P	Res	P	Arm	P	Egi	P		Bersaglio difficile (1)
	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
Pulpito oscuro	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P						Alto
Normale, Bestia	Vit	4	Dif	P	Res	P	Arm	1	Egi	P		
	Att	4	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	2		Imbrigliato
Trono dello splendore sovrachante	Ava	9"	Mar	9"	Dis	P						Alto, Falcata rapida, Presenza torreggiante, Stella nascente , Truppe leggere, Volo (9", 9")
Grande, Costrutto	Vit	5	Dif	P	Res	P	Arm	P	Egi	4+		
Maestà serpeggianti	Att	4	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi			Colpi d'impatto (D6), Inanimato
Trono dell'oracolo	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P						Alto
Normale, Bestia	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P	Egi	P		
	Att	4	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	2		Imbrigliato

Base

Diavoli	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6							Impassibile, Presidiante, Superno
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	2	Res	2	Arm	0	Egi	5+			Egida (3+, contro Attacchi da tiro)
	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3			Dardi d'energia (4+)
Succubi	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7							Impassibile, Presidiante, Superno
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	0	Egi	5+			
	Att	3	Off	4	For	3	Pen	1	Agi	5			Artigli falcati
Lemuri	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7							Impassibile, Presidiante, Superno
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	3	Res	5	Arm	0	Egi	5+			Parata
	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	2			
Mirmidoni	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8							Impassibile, Presidiante, Superno
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	0	Egi	5+			
	Att	1	Off	5	For	5	Pen	1	Agi	4			Carica devastante (Estasi della battaglia), Combattere su rango extra

Speciale

Eidolon	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7							Conclave di maghi, Impassibile, Schermagliatore, Superno, Truppe leggere
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	2	Res	4	Arm	0	Egi	6+			Bersaglio difficile (1), Egida (4+, contro Attacchi magici)
	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3			Fuoco oscuro (4+)
Segugi infernali	Ava	9"	Mar	18"	Dis	7							Impassibile, Ringhio infernale , Superno
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	3	Res	4	Arm	0	Egi	5+			
	Att	3	Off	5	For	3	Pen	0	Agi	4			Colpo letale
Congegno trebbiatore	Ava	10"	Mar	10"	Dis	7							Falcata rapida, Impassibile, Superno
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	4	Res	4	Arm	0	Egi	5+			Bersaglio difficile (1)
Macchinisti (2)	Att	2	Off	4	For	3	Pen	3	Agi	3			
Bestie da soma (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3			Imbrigliato
Telaio					For	4	Pen	3	Agi				Colpi d'impatto (2D3), Inanimato
Carro sterminatitani	Ava	7"	Mar	7"	Dis	8							Falcata rapida, Impassibile, Spaccamontagne , Superno
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	4	Res	5	Arm	0	Egi	5+			
Mirmidone (2)	Att	1	Off	5	For	5	Pen	1	Agi	4			Carica devastante (Estasi della battaglia)
Cospiratore ctonio	Att	3	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	3			Imbrigliato
Telaio					For	7	Pen	2	Agi				Colpi d'impatto (D3+1), Inanimato
Spiritelli guastamagia	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6							Impassibile, Predatore del velo , Schermagliatore, Superno, Truppe leggere
Normale, Bestia	Vit	5	Dif	3	Res	3	Arm	0	Egi	5+			Bersaglio difficile (1)
	Att	5	Off	3	For	2	Pen	0	Agi	2			Attacchi venefici, Sete di magia
Immondi artigliati	Ava	9"	Mar	18"	Dis	7							Impassibile, Presidiante, Superno
Grande, Bestia	Vit	3	Dif	4	Res	4	Arm	0	Egi	5+			
	Att	3	Off	4	For	4	Pen	2	Agi	4			Soffocare
Sanguisughe	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8							Impassibile, Paura, Presidiante, Superno, Viaggiatore
Grande, Bestia	Vit	4	Dif	5	Res	5	Arm	0	Egi	5+			
	Att	3	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2			Morsa stritolante
Sirene	Ava	9"	Mar	18"	Dis	9							Avanguardia (12"), Elusivo , Fuga simulata, Impassibile, Superno, Truppe leggere, Viaggiatore
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	5	Res	3	Arm	0	Egi	5+			Bersaglio difficile (1)
Sirena	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4			
Destriero esangue	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3			Imbrigliato
Glorie fatue	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8							Impassibile, Paura, Presenza torreggiante, Stella cadente , Superno
Grande, Bestia	Vit	5	Dif	*	Res	5	Arm	0	Egi	5+			
	Att	5	Off	*	For	5	Pen	5	Agi	5			
Mietitore di speranza	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7							Impassibile, Non un capo, Paura, Piattaforma di guerra, Superno
Grande, Bestia	Vit	5	Dif	4	Res	5	Arm	3	Egi	5+			
	Att	4	Off	4	For	6	Pen	3	Agi	1			Accumulatore d'etere (3+)
Bestie di bronzo	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8							Impassibile, Paura, Presidiante, Superno
Grande, Cavalleria	Vit	4	Dif	3	Res	4	Arm	0	Egi	5+			
Indemoniato	Att	1	Off	5	For	3	Pen	0	Agi	4			Carica devastante (+2 Att,+2 For,+2 Pen), Estasi della battaglia
Bestia	Att	2	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	2			Colpi d'impatto (2), Estasi della battaglia, Imbrigliato

Aves

Furie	<i>Ava</i> 4" <i>Mar</i> 8" <i>Dis</i> 5	Impassibile, Schermagliatore, Superno, Truppe leggere, Volo (10", 20")
Normale, Bestia	<i>Vit</i> 1 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0 <i>Egi</i> 6+ <i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4	Bersaglio difficile (1) Carica devastante (+1 For)
Serpi del velo	<i>Ava</i> 2" <i>Mar</i> 4" <i>Dis</i> 7	Conclave di maghi, Impassibile, Multiforma , Superno, Truppe leggere, Volo (9", 12")
Grande, Bestia	<i>Vit</i> 3 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 0 <i>Egi</i> 5+ <i>Att</i> 3 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4	
Mosche rigonfie	<i>Ava</i> 2" <i>Mar</i> 4" <i>Dis</i> 8	Impassibile, Paura, Superno, Truppe leggere, Volo (6", 12")
Grande, Bestia	<i>Vit</i> 4 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 0 <i>Egi</i> 5+ <i>Att</i> 4 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 3	Tempra (5+) Sangue acido

Armi da tiro

Nome	Artiglieria	Mira	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Fuoco oscuro	-	3+/4+*	18"	4	0	2	Accurato I Tiri armatura del bersaglio con risultato di '1', '2', '3' falliscono sempre
Dardi d'energia	-	4+	24"	5	0	1	Ricarica!
Accumulatore d'etere	Arma a raffica	3+	18"	4	1	2D6*2	Scarta 1-3 Segnalini velo: Colpi +3/segnalino scartato

* Araldo/Eidolon.

