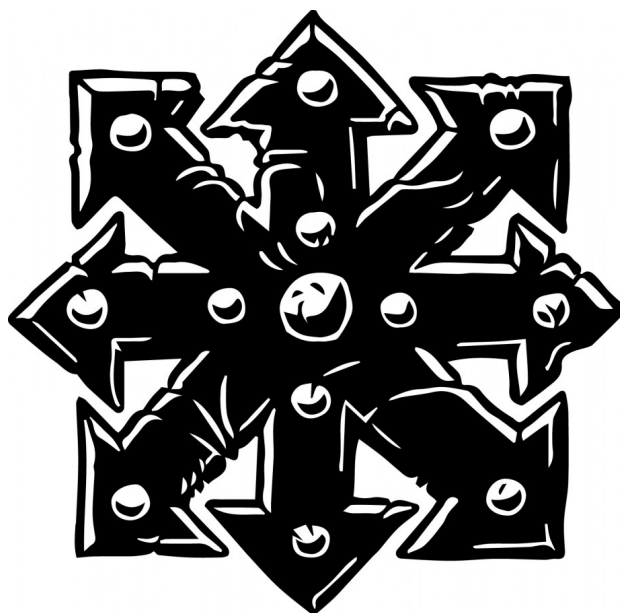


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Guerrieri degli Dei oscuri

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione 2020 – 23 ottobre 2020

Regole dei modelli d'armata	2	Personaggi	5
Incantesimo ereditario	4	Cavalcature dei personaggi	10
Oggetti speciali	4	Base	14
Organizzazione d'armata	5	Speciale	16
Tabella riassuntiva	25	Bestie legendarie	22



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

Favori degli Dei oscuri

Un Personaggio con un Favore non può aggregarsi a un'unità che contiene modelli con un Favore diverso.



Favore di Nukuja, Dea dell'Accidia
Regola universale

I modelli con questo Favore ottengono +1 Resilienza. Se un modello con questo Favore dichiara una Carica contro un'unità nemica a più di 10" di distanza o esegue un Movimento di marcia o Avanzata superiore a 10"*, tale effetto non si applica fino all'inizio della successiva Fase di mischia del successivo Turno del giocatore.

* Se il modello è Enorme, tali distanze sono ridotte a 6".



Favore di Sugulag, Dio dell'Avarizia
Regola universale

Il portatore ottiene Grande arma, Alabarda, Coppia d'armi e **Maestro d'armi**. Un Personaggio con questo Favore può acquistare 50 punti extra di Oggetti speciali.



Favore di Akaan, Dio della Gola
Attributo di attacco – Corpo a corpo

La prima volta che un modello con questo Favore Carica con successo un'unità in Fuga o vince un combattimento e non Insegue né Sfonda, ciascuna delle sue parti di modello con questo Favore ottiene +1 Forza con tutti gli Attacchi da corpo a corpo per il resto della partita.



Favore di Kuulima, Dea dell'Invidia
Attributo di attacco – Corpo a corpo

Il modello ottiene **Falcata rapida**. Inoltre una parte di modello in Carica con questo Attributo di attacco **deve** ritirare ogni risultato di '1' naturale al tiro per colpire. Le unità composte interamente da modelli con questo

Favore devono ripetere ogni risultato di '1' naturale quando tirano per la Distanza di carica.



Favore di Vanadra, Dea dell'Ira
Attributo di attacco – Corpo a corpo

La parte di modello ottiene **Riflessi fulminei** e +1 Agilità. Gli Attacchi da corpo a corpo assegnati al modello ottengono +1 per colpire. Tali effetti si applicano solo nel Primo round di combattimento.



Favore di Cibaresh, Dio della Lussuria
Regola universale

Il modello ottiene **Viaggiatore**. Inoltre, le unità con più di metà dei modelli con questo Favore sono soggette alle seguenti regole:

- Ottengono **Fuga simulata**.
- Possono dichiarare Fuga come Reazione alla carica anche se possiedono Impassibile.
- I propri Test di Chiamata nel Turno del giocatore amico successivo a una dichiarazione volontaria di Fuga come Reazione alla carica sono soggetti a Tiro minimizzato. Ciò non si applica se l'unità fallisce il Test di chiamata a raccolta nel successivo Turno del giocatore amico o se Fugge involontariamente.



Favore di Savar, Dio della Superbia
Regola universale

Applica Tiro minimizzato ai Test di Disciplina eseguiti dalle unità con almeno un modello con questo Favore.

Regole universali

Brama di battaglia

Le unità con più di metà dei modelli con Brama di battaglia **devono** ripetere i Test di Panico e i Test di rotta falliti.

Cammino del favorito

Le unità con più di metà dei modelli con Cammino del favorito **devono** ripetere i Test di rotta falliti. Inoltre, le parti di modello con Cammino del favorito promosse a Campione ottengono +1 Punto vita fino a un massimo di 3 Punti vita, e la loro Disciplina è **fissata** a 9.

Cammino dell'esiliato

Le unità con più di metà dei modelli con Cammino dell'esiliato **devono** ripetere i Test di rotta falliti. Alla fine del passo 7 di un Round di combattimento (dopo aver eseguito i Test di rotta), i modelli con Cammino dell'esiliato di un'unità che fallisce un Test di rotta effettuano simultaneamente gli Attacchi da corpo a corpo (ignorando le regole per l'Ordine di iniziativa, seguendo tuttavia le consuete regole come gli Attacchi di supporto e Assegnare gli attacchi). Successivamente vengono rimossi come perdite. I modelli con Cammino dell'esiliato non possono aggregarsi a modelli con Cammino del favorito e viceversa.

Errante del velo

Quando un modello con Errante del velo lancia un Incantesimo non infuso, puoi scartare un singolo Segnalino velo mentre dichiari i/il bersagli(o) dell'incantesimo e attivare uno tra i seguenti effetti:

- *Segreto della carne*: I tiri per ferire falliti dell'incantesimo effettuati durante una Fase magica **devono** essere ripetuti.
- *Segreto della separazione*: La gittata dell'incantesimo è incrementata di 6". Gli incantesimi Aura ottengono solo un incremento di gittata di +3". Gli incantesimi di tipo: Fonte non vengono influenzati.
- *Segreto della sostanza*: I Tiri armatura effettuati con successo contro le ferite causate dall'effetto dell'incantesimo **devono** essere ripetuti.

Irredento

Il modello non può effettuare Attacchi di calpestamento e, se è nel secondo rango e non si trova a contatto di base con modelli nemici, può eseguire Attacchi stritolanti attraverso i modelli direttamente davanti a sé nel primo rango. Quando un modello con Irredento viene rimosso come perdita a causa di un Attacco da mischia, rimuovilo solo alla fine del Livello di iniziativa 0. Un'unità con almeno un modello con Irredento non può mai avere più ranghi che file.

Trofeo di guerra

L'unità del portatore può ripetere i Test di disciplina falliti a meno che sia in Fuga. Ogniqualvolta gli attacchi effettuati dal modello del portatore rimuovono come perdita un modello nemico con cui è impegnato in un Duello, il modello del portatore ottiene un modificatore di +1 al Risultato di combattimento per il resto della partita (ciò si applica anche agli attacchi effettuati al di fuori della Fase di mischia). Inoltre, il modello del portatore può prendere un singolo Incanto di stendardo (usando la quantità di Oggetti speciali acquistabili dal portatore come di consueto).

Protezioni personali

Stirpe di drago

I tiri per ferire con Attacchi infuocati effettuati con successo contro il modello **devono** essere ripetuti. Inoltre, il modello considera tutte le unità composte interamente da modelli senza la regola Stirpe di drago come Insignificanti.

Armeria

Armatura infernale – Armatura

Segue le regole per l'Armatura a piastre (può essere incantata come se fosse un'Armatura a piastre). Il modello del portatore ottiene **Egida (5+, contro Attacchi tossici)**.

Scudo chiodato – Armatura

Solo modelli a piedi.

Segue le regole per gli Scudi (può essere incantato come se fosse uno Scudo). Mentre il portatore usa uno Scudo chiodato, per ogni suo Tiro armatura **superato** con **4+** contro un Attacco da mischia, il modello che ha causato la ferita subisce immediatamente un colpo con Forza e Penetrazione armatura del portatore, prima di rimuovere qualsiasi perdita, distribuito sulla Riserva di punti vita del modello. Ciò è considerato un Attacco speciale.

Incantesimo ereditario

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Fuoco infernale <6+> {10+}	18"	Danni* Diretto Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce <2D3> {2D6} colpi con Forza 6, Penetrazione armatura 0 e Attacchi magici.

* L'incantesimo può bersagliare anche le unità nemiche Ingaggiate con il Fronte della Fonte.

Oggetti speciali

Incanti d'arma

Portento in fiamme 135 pts
Incanto: Arma a una mano.
Gli attacchi di questa arma diventano **Attacchi infuocati** e **Attacchi magici**, ottengono **Ferite multiple (D3)** e la loro Penetrazione armatura è **fissata** a 10.

Simbolo del massacro 35 pts
Incanto: Arma a una mano e Coppia d'armi.
Mentre usa questa arma, il portatore ottiene +2 Numero di attacchi, +2 Agilità e **Attacchi magici**. Gli Attacchi da corpo a corpo effettuati contro il modello del portatore ottengono +1 per colpire.

Incanti d'armatura

Triforgiata 60 pts
Incanto: Corazza.
Il portatore ottiene +3 Armatura. Se il modello del portatore possiede Presenza torreggiante, la sua Armatura non può essere migliore di 5.

Spirito del gladiatore 35 pts
Incanto: Corazza.
Il portatore ottiene +1 Armatura e **Parata**.

Incanti di stendardo

Stendardo degli zeloti 60 pts
0-3 per esercito.
Il numero massimo di Attacchi di supporto che i modelli nel secondo rango dell'unità del portatore possono effettuare è incrementato di 1.

Icona dell'infinito 40 pts
0-2 per esercito.
Non acquistabile da unità che contano come Base.
Il portatore di una o più Icone dell'infinito può lanciare **Fuoco infernale** (Incantesimo ereditario) come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

Torcia della Desolazione 30 pts
L'unità del portatore ottiene **Viaggiatore (Rovine)**. Dopo aver determinato le Zone di schieramento (alla fine del passo 6 della Sequenza pre-partita), puoi scegliere un singolo Elemento di terreno Campo o Foresta, il quale diventa un Elemento di terreno Rovine. L'unità del portatore ottiene **Attacchi infuocati** durante il Primo round di combattimento.

Artefatti

Grimorio delle anime 75 pts
Dominante.
Immediatamente prima di rimuovere un modello amico senza Insignificante in un'unità entro 9" dal modello del portatore a causa di attacchi nemici, ottieni un Segnalino velo pari ai Punti vita avuti dal modello al suo primo ingresso sul Campo di battaglia.

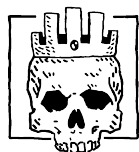
Guanti d'arme immortali 45 pts
All'inizio di un Round di combattimento puoi scartare un Segnalino velo dalla tua riserva di Segnalini velo. In tal caso scegli tra Attacchi divini, Attacchi infuocati o Attacchi magici. Gli Attacchi da corpo a corpo del portatore ottengono l'Attributo di attacco scelto. L'effetto scelto dura fino alla fine della fase.

Signore della dannazione 35 pts
Solo Stregoni, Signori dei dannati e Apostoli d'altare.
Ogni unità con Irredento entro 18" dal modello del portatore può ripetere i tiri per la distanza coperta con Movimento casuale nella Fase di movimento.

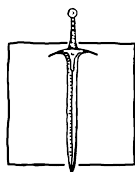
Pietra dell'idolatria 15 pts
Un solo uso. **Deve** essere attivata quando il modello del portatore subisce il primo colpo della partita. Tale colpo viene ignorato. Se il portatore viene colpito da più attacchi contemporaneamente, quest'ultimo sceglie quale attacco ignorare.

Orbe dei veli 10 pts
Alla fine del passo Incanalare il velo, l'esercito può conservare fino a 6 Segnalini velo invece di 3.

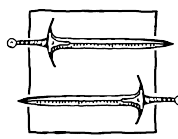
Organizzazione d'armata



Personaggi
max 45%



Base
min 20%



Speciale
nessun limite



Bestie leggendarie
max 35%

Personaggi (max 45%)



Araldo esaltato

820 pts

modello singolo

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 50x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	16"	9	Impassibile, Mago adepto, Manifestazione , Paura, Superno	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	5	8	5	3	Egida (4+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Araldo esaltato	6	9	5	2	8

Regole del modello

Manifestazione: Regola universale.

Durante la Selezione degli incantesimi, ogni Araldo esaltato **deve** scegliere due diverse Manifestazioni dalla lista seguente e applicarne gli effetti durante la partita. Il modello **deve** selezionare 3 incantesimi tra quelli indicati nelle Manifestazioni scelte, *Ira di dio* (Taumaturgia) e *Fuoco infernale* (Incantesimo ereditario). Ciò sostituisce le consuete regole per la Selezione degli incantesimi associate all'essere un Mago adepto. Inoltre, *Luce guida* (Divinazione) diventa l'Incantesimo attributo per tutti gli Incantesimi non attributo lanciati dal modello, sostituendo il corrispondente Attributo degli incantesimi, se applicabile.

Regole del modello opzionali

	L'Araldo esaltato ottiene	L'Araldo esaltato ha accesso a
Emissario del caos	Alto, Attacchi di calpestamento (D6), Determinato e Terrore	Pentagramma del dolore (Occultismo)
Empia incarnazione	+1 Forza, +1 Penetrazione armatura, e Attacchi divini	Il Marcio dentro (Occultismo)
Marchio del drago	Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Falcata rapida, Truppe leggere e Volo (8", 16")	Alito di corruzione (Occultismo)
Spirito granitico	Bersaglio difficile (1). Alla fine di ogni Fase di mischia amica, se ha vinto un combattimento, Recupera 1 Punto vita.	Punire i miscredenti (Taumaturgia)
Stregone immortale	Errante del velo	Condannato alla rovina (Occultismo) e La Tomba chiama (Occultismo)



Signore prescelto

295 pts

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm



Una cavalcatura con (BL) conta come Bestie leggendarie. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Cammino del favorito, Impassibile	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	7	5	0	Armatura infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Signore prescelto	5	8	5	2	7
Opzioni			Opzioni di cavalcatura		
Trofeo di guerra					25
Oggetti speciali					fino a 150
Se Generale					fino a 200
Un singolo Dono degli Dei oscuri					nessun limite
Deve scegliere (una sola scelta):					
Scudo					gratis
Scudo chiodato					15
Deve scegliere un singolo Favore:					
Accidia	45	Ira			20
Avarizia	15	Lussuria			gratis
Gola	15	Superbia			30
Invidia	45				
Una sola scelta:					
Coppia d'armi					10
Lancia pesante					10
Alabarda					20
Grande arma					20
Regole del modello opzionali					

Dono degli Dei oscuri. Ogni Dono è Unico.

Ali demoniache

80 pts

Solo modelli a piedi.

Il portatore ottiene **Volo (8", 16")**, **Truppe leggere** e **Falcata rapida**.

Idolo del rancore

70 pts

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un Round di combattimento. Per la durata di tale Round di combattimento, il portatore ottiene +1 Numero di attacchi, +1 Forza e +1 Penetrazione armatura.

Benedizione degli Dei oscuri

60 pts

Il modello del portatore ottiene **Egida (+1, max 4+)**.

Prelato oscuro

60 pts

Il portatore può lanciare *Lame spettrali* (Evocazione) e *Mano della gloria* (Occultismo) come Incantesimi infusi con livello di potere (4/8) e il tipo: Unità della fonte. L'incantesimo *Mano della gloria* viene lanciato nella versione Amplificata senza eseguire Il Sacrificio.

Aura d'entropia

50 pts

Solo modelli Normali e Grandi.

Gli Incanti d'arma e Incanti d'armatura del modello del portatore, dei modelli nell'unità del portatore e dei modelli nelle unità a contatto di base col portatore vengono ignorati.



Signore dei dannati

360 pti

modello singolo

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm



Una cavalcatura con (BL) conta come Bestie leggendarie. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	9	Cammino dell'esiliato, Impassibile, Signore della distruzione	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	6	5	1	Armatura infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Signore dei dannati	5	7	5	2	5

— Regole del modello —

Signore della distruzione: Il portatore può usare contemporaneamente uno Scudo (o uno Scudo chiodato) e una Grande arma o un'Alabarda.

— Opzioni —

Trofeo di guerra	25
Oggetti speciali	fino a 150
Se Generale	fino a 200
Deve scegliere (una sola scelta):	
Scudo	gratis
Scudo chiodato	50
Una sola scelta:	
Coppia d'armi	5
Alabarda	25
Grande arma	40

— Opzioni di cavalcatura —

Behemot della Desolazione (BL)	225
--------------------------------	-----



Stregone

145 pti

modello singolo

Altezza Normale
 Tipo Fanteria
 Base 25×25 mm



Una cavalcatura con (BL) conta come Bestie leggendarie. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Brama di battaglia, Mago apprendista	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	0	Armatura leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Stregone	2	4	3	0	3

Opzioni di magia		pti-	Opzioni di cavalcatura		pti-
Una sola scelta:			Destriero nero		
Mago adepto			75	Portantina da guerra	
Mago maestro			225	Disco falcato	
			Carro oscuro		
Alchimia	Evocazione	Occultismo	Altare da battaglia		
			Behemot della Desolazione (BL)		
			Drago della Desolazione (BL) (solo Generale)		

Opzioni		pti-
Oggetti speciali		fino a 150
Se Generale		fino a 200
Errante del velo		100
Armatura a piastre		15
Coppia d'armi		5



Capo barbaro

110 pts

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm



Una cavalcatura con (BL) conta come Bestie leggendarie. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	9	Brama di battaglia		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0	Armatura pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Capo barbaro	3	5	5	1	5	Fatti, non parole

— Regole del modello —

Fatti, non parole: Attributo di attacco. La parte di modello ottiene **Estasi della battaglia** e **Odio** mentre è aggregato a un'unità che contiene modelli R&F con Brama di battaglia.

— Opzioni —

Trofeo di guerra	25
Oggetti speciali	fino a 100
Se Generale	fino a 150
Scudo	5
Armi da lancio (4+)	5
Una sola scelta:	
Coppia d'armi	5
Lancia leggera	5
Picca	5
Grande arma	10

— Opzioni di cavalcatura —

Portantina da guerra	55
Cacciatore d'ombra	70
Destriero nero	85
Carro oscuro	120
Chimera (BL)	160
Behemot della Desolazione (BL)	365



Feldrak ancestrale

650 pts

modello singolo

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 75×100 mm

L'unità conta sia come Personaggi sia come Bestie leggendarie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	9	Leggenda primeva		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	8	6	6	3	Stirpe di drago, Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Feldrak ancestrale	6	6	7	4	3	Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Tizzoni morenti , Attacchi infuocati), Odio (contro Volo)

— Regole del modello —

Leggenda primeva: Regola universale. Il limite di Bestie leggendarie è incrementato a "max 45%". Mentre il modello si trova sul Campo di battaglia, le unità amiche con Volo non possono usare Movimenti di volo.

Tizzoni morenti: Attributo di attacco.

Dopo aver usato l'Attacco a soffio, il modello perde un Punto vita, non sono concessi tiri protezione di alcun tipo.

— Opzioni —

Un Incanto d'arma,	
pagando il doppio del Costo in punti	nessun limite
Una sola scelta:	
Grande arma	10
Alabarda	40
Coppia d'armi	80

Cavalcature dei personaggi



Destriero nero

Altezza Normale
 Tipo Cavalleria
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	14"	P			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero nero	1	3	4	0	3	Imbrigliato

— Opzioni —
 Il Capo barbaro **deve** prendere **Stallone**

— Regole del modello opzionali —
Stallone: Regola universale.
 La Marcia del modello è **fissata** a 16".



Cacciatore d'ombra

Altezza Normale
 Tipo Cavalleria
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	10"	20"	P	Avanguardia (6"), Truppe leggere, Viaggiatore		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cacciatore d'ombra	1	3	3	0	4	Imbrigliato



Disco falcato

Altezza Normale
 Tipo Costrutto
 Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo P Volo 6"	P 18"	P	Alto, Falcata rapida, Truppe leggere, Volo (6", 18")		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P	Bersaglio difficile (1), Non può essere calpestato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Disco falcato			3	0	3	Attacchi stritolanti (D3+1), Imbrigliato



Portantina da guerra

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	P	P	P	Alto		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	P	P	P+2	Non può essere calpestato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Portantina da guerra	4	5	4	1	4	Imbrigliato



Carro oscuro

0-3
cavalature/esercito
Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	8"	P	Falcata rapida		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero nero (2)	1	3	4	0	3	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato



Altare da battaglia

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	P	Canalizzare (1), Custode della pira , Paura, Piattaforma di guerra, Presenza torreggiante, Trofeo di guerra		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	P	5	P+1	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Abietto (2)			4	0	1	Attacchi stritolanti (D6+1), Imbrigliato

— Regole del modello —

Custode della pira: Regola universale.

Dopo la Selezione degli incantesimi, il Mago **deve** sostituire uno dei suoi Incantesimi appresi non Ereditari con uno dei seguenti incantesimi:

- *Sussurri oltre il velo* (Evocazione)
- *La Tomba chiama* (Occultismo)
- *Ira di dio* (Taumaturgia) (solo se Mago maestro)
- *Fuoco infernale* (Incantesimo ereditario)



Karkadan

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

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



Chimera

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

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Bestie leggendarie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	20"	P	Paura, Presenza torreggiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Chimera	5	4	5	2	4	Imbrigliato

Opzioni	pti-	Regole del modello opzionali
Ali	40	Ali: Regola universale. La Marcia del modello è fissata a 16", inoltre quest'ultimo ottiene Volo (8", 16") e Truppe leggere .



Behemot della Desolazione

Altezza **Enorme**
0-2
cavalcature/esercito
Tipo **Bestia**
Base 100×150 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Bestie leggendarie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	7	3	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Behemot della Desolazione	6	3	6	3	3	Imbrigliato

Opzioni	pti-	Regole del modello opzionali
Arti supplementari	35	Arti supplementari: Regola universale. La Marcia del modello è fissata a 20" e la sua Armatura è fissata a 3.



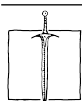
Drago della Desolazione

Altezza **Enorme**
Tipo **Bestia**
Base **50×100 mm**

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Bestie leggendarie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo 8"	16"	P	Truppe leggere, Volo (6", 12")		
	Volo 6"	12"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	6	5	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Drago della Desolazione	5	5	6	3	3	Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato

Base (min 20%)



Guerriglieri

215 pti + 24 pti/modello extra

10-25 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25x25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Cammino del favorito, Impassibile, Presidiante	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	5	4	0	Armatura infernale, Scudo chiodato
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guerrigliero	2	5	4	1	4

Opzioni

Solo le unità con un Campione possono potenziare i Guerriglieri con un singolo Favore:*

Accidia	9/modello	Ira	8/modello
Avarizia	7/modello	Lussuria	2/modello
Gola	2/modello	Superbia	3/modello
Invidia	4/modello		

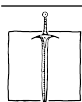
* Dimensione massima dell'unità ridotta a 20 modelli

Una sola scelta:

Coppia d'armi	gratis
Grande arma	5/modello
Alabarda	6/modello

Opzioni del gruppo di comando

Alfieri	20
Incanto di stendardo	nessun limite
Campione	30
Musico	20



Caduti

150 pti + 16 pti/modello extra

5-15 modelli

0-2 unità/esercito*

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25x25 mm

* Se il Generale è un Signore dei dannati, 0-6 unità/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	8	Cammino dell'esiliato, Impassibile, Truppe leggere	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	2	4	0	Armatura infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Caduto	2	4	4	1	4



Barbari

135 pti + 7 pti/modello extra

15-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25x25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Brama di battaglia, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Barbaro	1	4	4	0	3	

Opzioni			pti-	Opzioni del gruppo di comando			pti-
Scudo			1/modello	Alfiere			20
Armi da lancio (5+)*			2/modello	Incanto di stendardo		nessun limite	
Una sola scelta:				Campione			20
Coppia d'armi			1/modello	Musico			20
Grande arma			3/modello				
Picca e Scudo			3/modello				

*0-40 modelli/esercito

Speciale (nessun limite)



Barbari a cavallo

130 pti + 18 pti/modello extra

5-15 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm



Le unità di 8 o più modelli contano come Base invece di Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	16"	8	Brama di battaglia, Presidiante	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	1	Armatura pesante
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Barbaro a cavallo	1	4	4	0	3
Destriero nero	1	3	4	0	3
					Imbrigliato
Opzioni			Opzioni del gruppo di comando		
Scudo			2/modello	Alfiere	20
Una sola scelta:				Incanto di stendardo	nessun limite
Coppia d'armi			gratis	Campione	20
Grande arma			gratis	Musico	20
Lancia leggera			2/modello		



Segugi da guerra

95 pti + 8 pti/modello extra

5-15 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×50 mm



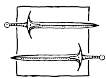
Le unità di 8 o più modelli contano come Base invece di Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	16"	5	Insignificante, Liberare i segugi	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	3	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Segugio da guerra	1	3	3	0	4

Regole del modello

Liberare i segugi: Regola universale.

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un Turno del giocatore amico (tutti i modelli dell'unità devono attivare questa regola contemporaneamente). Il modello ottiene +6" Marcia e **Carica devastante (+1 Att, +1 For)** durante questo Turno del giocatore.



Guerrieri a cavallo

255 pti + 40 pti/modello extra

5-10 modelli



0-5 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Cavalleria

Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	14"	8	Cammino del favorito, Impassibile, Presidiante	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	5	4	2	Armatura infernale, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guerriero in arcione	2	5	4	1	4
Destriero nero	1	3	4	0	3 Imbrigliato
— Opzioni —			— Opzioni del gruppo di comando —		
Solo le unità con un Campione possono potenziare i Guerrieri in arcione con un singolo Favore:			Alfiere 20		
Accidia	7/modello	Ira	8/modello	Incanto di stendardo	nessun limite
Avarizia	5/modello	Lussuria	10/modello	Campione	35
Gola	4/modello	Superbia	2/modello	Musico	20
Invidia	4/modello				
Una sola scelta:					
Grande arma				1/modello	
Lancia pesante				7/modello	



Carro dei guerrieri

230 pti

modello singolo

0-4 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	8	Cammino del favorito, Falcata rapida, Impassibile	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	5	5	1	Armatura infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guerrieri (2)	2	5	4	1	4 Alabarda
Destriero nero (2)	1	3	4	0	3 Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato



Prescelti

265 pti + 60 pti/modello extra

5-10 modelli



0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25x25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Cammino del favorito, Impassibile, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	2	6	4	0	Armatura infernale, Scudo chiodato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prescelto	3	6	4	1	5	Signore della battaglia

— Regole del modello —

Signore della battaglia: Attributo di attacco.

Il numero massimo di Attacchi di supporto del modello è **fissato** a 3.

— Opzioni —

pti-

Deve scegliere un singolo Favore:

Accidia	11/modello	Ira	18/modello
Avarizia	10/modello	Lussuria	gratis
Gola	3/modello	Superbia	gratis
Invidia	8/modello		

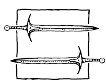
Una sola scelta:

Coppia d'armi	1/modello
Grande arma	4/modello
Alabarda	8/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

pti-

Alfieri	20
Incanto di stendardo	nessun limite
Campione	30
Musico	20



Prescelti su karkadan

425 pti + 120 pti/modello extra

3-5 modelli

0-12 modelli/esercito

Altezza Grande

Tipo Cavalleria

Base 50x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Cammino del favorito, Impassibile, Paura, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	6	4	2	Armatura infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prescelto in arcione	3	6	4	1	5	Alabarda
Karkadan	2	3	5	2	2	Imbrigliato

— Opzioni —

pti-

I Prescelti **devono** scegliere un singolo Favore:

Accidia	12/modello	Ira	gratis
Avarizia	3/modello	Lussuria	6/modello
Gola	gratis	Superbia	3/modello
Invidia	6/modello		

— Opzioni del gruppo di comando —

pti-

Alfieri	20
Incanto di stendardo	nessun limite
Campione	25
Musico	20



Carro dei prescelti

330 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	Cammino del favorito, Falcata rapida, Impassibile, Paura		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	6	5	2	Armatura infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prescelti (2)	3	6	4	1	5	Alabarda
Karkadan	2	3	5	2	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato

— Opzioni — pti —

I Prescelti **devono** scegliere un singolo Favore:

Accidia	60	Ira	gratis
Avarizia	10	Lussuria	15
Gola	10	Superbia	15
Invidia	15		



Chimera

200 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×100 mm



Nel caso acquisti l'opzione **Ali**, il modello conta anche come Bestie leggendarie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	20"	8	Paura, Presenza torreggiante	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	3	5	3	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Chimera	5	4	5	2	4

— Opzioni — pti —

Ali (0-2 unità/esercito)

— Regole del modello opzionali —

Ali: Regola universale.

La Marcia del modello è **fissata** a 16", inoltre quest'ultimo ottiene **Volo (8", 16")** e **Truppe leggere**.



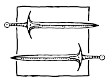
Abietti

80 pti + 80 pti/modello extra

1-6 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

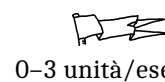
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"	-	5	Impassibile, Irredento, Irriducibile, Movimento casuale (3D6")		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	2	4	0	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Abietto			4	0	1	Attacchi stritolanti (D6+1)



Rinnegati

200 pti + 60 pti/modello extra

3-9 modelli



0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	8	Cammino dell'esiliato, Guardia del corpo (Signore dei dannati), Impassibile, Presidiante	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	1	Armatura infernale

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Rinnegato	2	5	4	1	4

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
Scudo chiodato	15/modello	Alfieri	20
Dannazione*	10/modello	Incanto di stendardo	nessun limite
Una sola scelta:		Campione	20
Coppia d'armi	1/modello	Musico	20
Alabarda	3/modello		
Grande arma	3/modello		

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

Regole del modello opzionali

Dannazione: Regola universale.

I Personaggi non possono aggregarsi all'unità e quest'ultima non può mai avere più ranghi che file. Quando l'unità fallisce un test di Rotta non esegue gli Attacchi da corpo a corpo aggiuntivi di Cammino dell'esiliato. Invece sostituisci ogni modello dell'unità con un modello di Abietto dopo il passo 8 della Sequenza del Round di combattimento (dopo aver eseguito i Test di panico):

- L'unità con Dannazione viene considerata distrutta e i suoi modelli sono considerati rimossi come perdite.
- Ogni modello di Abietto viene posizionato e rivolto nella stessa posizione e direzione del modello che sostituisce, anche se quest'ultimo era a contatto di base con un'unità nemica. In tal caso, l'Abietto viene posizionato a contatto di base con l'unità nemica.
- I modelli di Abietto costituiscono una nuova unità.
- L'unità di Abietti segue le regole per le unità Invokeate, eccetto che ignora la regola Distanza tra le unità quando viene posizionata sul Campo di battaglia.
- L'unità di Abietti non può eseguire alcuna Riorganizzazione in combattimento durante tale Round di combattimento, tuttavia le unità nemiche possono Riorganizzarsi come di consueto.
- Nota che il successivo Round di combattimento non viene considerato il Primo round di combattimento né per l'unità di Abietti, né per le unità nemiche con cui è Ingaggiata.



Feldrak

315 pti + 115 pti/modello extra

3-6 modelli



Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 50x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	16"	9	Paura, Presidiante	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	4	5	2	Stirpe di drago, Armatura leggera

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Feldrak	3	4	5	2	3

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
Una sola scelta:		Alfieri	20
Alabarda	10/modello	Incanto di stendardo	nessun limite
Coppia d'armi	10/modello	Campione	20
Grande arma	10/modello	Musico	20



Altare da battaglia

285 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Brama di battaglia, Canalizzare (1), Mago apprendista, Non un capo, Paura, Piattaforma di guerra, Pira degli Dei oscuri , Presenza torreggiante, Trofeo di guerra		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	4	5	4	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Apostolo d'altare	1	4	3	0	3	
Abietto (2)			4	0	1	Attacchi stritolanti (D6+1), Imbrigliato

— Opzioni — pti —

Il Sacerdote dell'altare può prendere un singolo Incanto di stendardo* o Artefatto* nessun limite
*solo da questo Libro dell'esercito

— Regole del modello —

Pira degli Dei oscuri: Regola universale.

Invece di selezionare gli incantesimi come di consueto, il Mago **deve** selezionare uno dei seguenti Incantesimi durante la Selezione degli incantesimi:

- *Sussurri oltre il velo* (Evocazione)
- *La Tomba chiama* (Occultismo)
- *Fuoco infernale* (Incantesimo ereditario)



Scorticatori

145 pti + 16 pti/modello extra

5-10 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	10"	20"	8	Avanguardia (6"), Brama di battaglia, Fuga simulata, Truppe leggere, Viaggiatore		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	1	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scorticatore	1	4	4	0	4	
Cacciatore d'ombra	1	3	3	0	4	Imbrigliato

— Opzioni — pti —

Scudo 2/modello
Lancia leggera 2/modello
Una sola scelta:
Arco (4+) 1/modello
Armi da lancio (5+) 2/modello
Fruste scuoiatrici (0-15 modelli/esercito) 4/modello

— Opzioni del gruppo di comando — pti —

Campione 20
Musico 20

— Regole del modello opzionali —

Fruste scuoiatrici: Attacco speciale.

Un'unità con almeno un modello con Fruste scuoiatrici può effettuare un Attacco di passaggio contro una singola unità nemica non ingaggiata quando si muove entro 1" (non può né deve passare attraverso o sopra l'unità). L'unità nemica subisce 1 colpo con Forza 4 e Penetrazione armatura 0 per ogni modello con Fruste scuoiatrici nell'unità. Un'unità che perde uno o più Punti vita a causa di uno o più Attacchi di passaggio con Fruste scuoiatrici subisce -1 Disciplina fino alla fine del successivo Turno del giocatore amico.

Bestie leggendarie (max 35%)



Fauce infernale

280 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza **Enorme**
 Tipo **Costruito**
 Base 100×150 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	5	Impassibile, Superno, Varco	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	5	3	5	2	Egida (5+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Fauce infernale	5	3	5	2	1

Opzioni

Una sola scelta:

Un Varco sinistro	100
Due Varchi sinistri	200

Regole del modello

Varco: Regola universale.

Alla fine di ogni Fase magica amica, ogni Fauce infernale può applicare uno dei seguenti effetti:

- **Aprire un varco:** Segna un punto del Campo di battaglia con un Segnalino varco. Questo punto deve trovarsi entro la Linea di vista, entro 24" dalla Fauce infernale e a più di 6" dalle unità nemiche. Non possono mai essere presenti più di 4 Segnalini varco amici sul Campo da battaglia (Varchi sinistri inclusi).
- **Chiudere un varco:** Scegli un Segnalino varco amico con il centro entro la Linea di vista e a 24" dalla Fauce infernale. Tutte le unità entro 6" dal centro del segnalino subiscono D6 colpi con **Attacchi tossici** e **Attacchi magici**. Quindi rimuovi il segnalino.
 Se tutte le Fauci infernali amiche sono state rimosse come perdite, chiudi immediatamente tutti i Varchi amici, come descritto precedentemente.

Un'unità amica può scegliere di entrare in un Varco se vengono soddisfatte tutte le seguenti condizioni:

- L'unità non contiene modelli Enormi.
- L'unità è a contatto con il centro di un Segnalino varco amico.
- Tutti i modelli dell'unità hanno appena eseguito un Movimento di avanzata o Marcia senza che si siano mossi altri modelli successivamente.

Rimuovi l'unità dal Campo di battaglia. L'unità:

1. Viene immediatamente riposizionata sul Campo di battaglia entro 3" dal centro di un qualunque altro Segnalino varco amico. In tal caso, la distanza dal centro del Segnalino varco scelto alla posizione finale, misurata dal centro di ciascun modello, non può essere superiore al rispettivo valore di Marcia.
2. **Deve** mantenere la stessa formazione, tuttavia può essere rivolta in una qualsiasi direzione.
3. **Deve** seguire la regola Distanza tra le unità.
4. Subisce D6+X colpi con **Attacchi tossici** e **Attacchi magici**, distribuiti dal proprietario, dove X è pari al numero di ranghi dell'unità. I colpi distribuiti su modelli con Armatura infernale o Superno falliscono automaticamente il tiro per ferire.
5. Perde Presidiante fino al successivo Turno del giocatore amico.

Durante ogni Turno del giocatore solo una singola unità può uscire dal medesimo Segnalino varco.

Regole del modello opzionali

Varco sinistro: Regola universale.

0-2 per esercito.

All'inizio del passo 7 della Sequenza pre-partita (Selezione degli incantesimi), per ogni Segnalino varco nel tuo esercito, segna un punto sul Campo di battaglia, fuori dalla Zona di schieramento nemica.



L'Obliato

380 pts

Altezza **Enorme**
 Tipo **Bestia**
 Base 50×100 mm

modello singolo 0–2 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"	-	5	Impassibile, Irredento, Irriducibile, Movimento casuale (3D6")		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	6	2	6	0	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
L'Obliato			6	2	1	Attacchi stritolanti (D6+3)



Gigante saccheggiatore

260 pts

Altezza **Enorme**
 Tipo **Fanteria**
 Base 50×75 mm

modello singolo 0–3 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Gigante vede, gigante fa		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gigante saccheggiatore	5	3	5	2	3	Rabbia

Regole del modello

Gigante vede, gigante fa: Regola universale. Il modello ottiene **Brama di battaglia**.

Rabbia: Attributo di attacco – Corpo a corpo. Ogniqualevolta il modello perde un Punto vita, ottiene +1 Numero di attacchi. Ogniqualevolta ottiene un Punto vita, subisce -1 Numero di attacchi.

Opzioni

Fratellone	35
Una sola scelta:	
Clava gigantesca	30
Lancia tribale da guerra	40
Famiglio mostruoso	45

Regole del modello opzionali

Clava gigantesca: Arma da corpo a corpo.

Gli Attacchi con una Clava gigantesca ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione armatura.

Famiglio mostruoso: Regola universale.

Il modello ottiene **Mago apprendista**. Invece di selezionare gli incantesimi come di consueto, deve selezionare uno dei seguenti incantesimi (durante la Selezione degli incantesimi): *Gloria dell'oro* (Alchimia), *Alito di corruzione* (Occultismo) o *Fuoco infernale* (Incantesimo ereditario).

Fratellone: Regola universale.

I Punti vita del modello sono fissati a 8 e la dimensione della sua base è sostituita con una 75×100 mm. Applica Tiro massimizzato al tiro per determinare il numero di colpi dei suoi Attacchi di calpestamento.

Lancia tribale da guerra: Arma da corpo a corpo.

Gli Attacchi con una Lancia tribale da guerra ottengono +1 Forza e **Ferite multiple (D3, contro Presenza torreggiante)**. Le unità nemiche in Carica a contatto di base con il portatore subiscono -1 Agilità. Il portatore segue le regole per Piattaforma di guerra con la seguente eccezione: può aggregarsi solo a unità di Fanteria che includono almeno un modello R&F di Fanteria di **Barbari**.



Feldrak antico

415 pti

Altezza **Enorme**
 Tipo **Bestia**
 Base 50×100 mm

modello singolo 0-2 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	9			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	6	5	6	3	Stirpe di drago, Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Feldrak antico	5	5	6	3	3	Odio (contro Volo)

— Opzioni — pti —

Una sola scelta:

Grande arma	30	Coppia d'armi	40
Alabarda	40		

Tabella riassuntiva

Personaggi

Araldo esaltato	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9						Impassibile, Mago adepto, Manifestazione, Paura, Superno
Grande, Fanteria	Vit	5	Dif	8	Res	5	Arm	3				Egida (4+)
Araldo esaltato	Att	6	Off	9	For	5	Pen	2	Agi	8		
Signore prescelto	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Cammino del favorito, Impassibile
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	7	Res	5	Arm	0				Armatura infernale
Signore prescelto	Att	5	Off	8	For	5	Pen	2	Agi	7		
Signore dei dannati	Ava	6"	Mar	12"	Dis	9						Cammino dell'esiliato, Impassibile, Signore della distruzione
Grande, Fanteria	Vit	4	Dif	6	Res	5	Arm	1				Armatura infernale
Signore dei dannati	Att	5	Off	7	For	5	Pen	2	Agi	5		
Stregone	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Brama di battaglia, Mago apprendista
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	4	Res	4	Arm	0				Armatura leggera
Stregone	Att	2	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3		
Capo barbaro	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9						Brama di battaglia
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	5	Res	4	Arm	0				Armatura pesante
Capo barbaro	Att	3	Off	5	For	5	Pen	1	Agi	5		Fatti, non parole
Feldrak ancestrale	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9						Leggenda primeva
Enorme, Bestia	Vit	8	Dif	6	Res	6	Arm	3				Stirpe di drago, Armatura leggera
Feldrak ancestrale	Att	6	Off	6	For	7	Pen	4	Agi	3		Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Tizzoni morenti, Attacchi infuocati), Odio (contro Volo)

Cavalcature dei personaggi

Destriero nero	Ava	8"	Mar	14"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Destriero nero	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Cacciatore d'ombra	Ava	10"	Mar	20"	Dis	P						Avanguardia (6"), Truppe leggere, Viaggiatore
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1				
Cacciatore d'ombra	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4		Imbrigliato
Disco falcato	Ava	P	Mar	P	Dis	P						Alto, Falcata rapida, Truppe leggere, Volo (6", 18")
Normale, Costrutto	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P				Bersaglio difficile (1), Non può essere calpestato
Disco falcato	Att	-	Off	-	For	3	Pen	0	Agi	3		Attacchi stritolanti (D3+1), Imbrigliato
Portantina da guerra	Ava	P	Mar	P	Dis	P						Alto
Normale, Fanteria	Vit	4	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				Non può essere calpestato
Portantina da guerra	Att	4	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
Carro oscuro	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P						Falcata rapida
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+2				
Destriero nero (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi			Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato
Altare da battaglia	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P						Canalizzare (1), Custode della pira, Paura, Piattaforma di guerra, Presenza torreggiante, Trofeo di guerra
Grande, Costrutto	Vit	5	Dif	P	Res	5	Arm	P+1				Egida (5+)
Abietto (2)	Att	-	Off	-	For	4	Pen	0	Agi	1		Attacchi stritolanti (D6+1), Imbrigliato
Karkadan	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Paura
Grande, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Karkadan	Att	2	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2		Imbrigliato
Chimera	Ava	8"	Mar	20"	Dis	P						Paura, Presenza torreggiante
Grande, Cavalleria	Vit	4	Dif	P	Res	5	Arm	P				
Chimera	Att	5	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	4		Imbrigliato
Behemot	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						
Enorme, Bestia	Vit	7	Dif	3	Res	6	Arm	4				
Behemot della Desolazione	Att	6	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	3		Imbrigliato
Drago	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P						Truppe leggere, Volo (6", 12")
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	5	Res	6	Arm	4				
Drago della Desolazione	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3		Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato

Base

Guerriglieri	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8												Cammino del favorito, Impassibile, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	5	Res	4	Arm	0										Armatura infernale, Scudo chiodato
Guerrigliero	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4								
Caduti	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8												Cammino dell'esiliato, Impassibile, Truppe leggere
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	2	Res	4	Arm	0										Armatura infernale
Caduto	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4								Coppia d'armi
Barbari	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7												Brama di battaglia, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	0										Armatura leggera
Barbaro	Att	1	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	3								

Speciale

Barbari a cavallo	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8												Brama di battaglia, Presidiante
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	1										Armatura pesante
Barbaro a cavallo	Att	1	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	3								
Destriero nero	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3								Imbrigliato
Segugi da guerra	Ava	8"	Mar	16"	Dis	5												Insignificante, Liberare i segugi
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	3	Res	3	Arm	0										
Segugio da guerra	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4								
Guerriglieri a cavallo	Ava	8"	Mar	14"	Dis	8												Cammino del favorito, Impassibile, Presidiante
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	5	Res	4	Arm	2										Armatura infernale, Scudo
Guerrigliero in arcione	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4								
Destriero nero	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3								Imbrigliato
Carro dei guerrieri	Ava	8"	Mar	8"	Dis	8												Cammino del favorito, Falcata rapida, Impassibile
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	5	Res	5	Arm	1										Armatura infernale
Guerriglieri (2)	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4								Alabarda
Destriero nero (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3								Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi									Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato
Prescelti	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8												Cammino del favorito, Impassibile, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	2	Dif	6	Res	4	Arm	0										Armatura infernale, Scudo chiodato
Prescelto	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	5								Signore della battaglia
Prescelti su karkadan	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8												Cammino del favorito, Impassibile, Paura, Presidiante
Grande, Cavalleria	Vit	3	Dif	6	Res	4	Arm	2										Armatura infernale
Prescelto in arcione	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	5								Alabarda
Karkadan	Att	2	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2								Imbrigliato
Carro dei prescelti	Ava	7"	Mar	7"	Dis	8												Cammino del favorito, Falcata rapida, Impassibile, Paura
Grande, Costrutto	Vit	5	Dif	6	Res	5	Arm	2										Armatura infernale
Prescelti (2)	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	5								Alabarda
Karkadan	Att	2	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2								Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi									Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato
Chimera	Ava	8"	Mar	20"	Dis	8												Paura, Presenza torreggiante
Grande, Bestia	Vit	4	Dif	3	Res	5	Arm	3										
Chimera	Att	5	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	4								
Abietti	Ava	3D6"	Mar	-	Dis	5												Impassibile, Irredento, Irriducibile, Movimento casuale (3D6")
Grande, Fanteria	Vit	3	Dif	2	Res	4	Arm	0										Tempra (5+)
Abietto	Att	-	Off	-	For	4	Pen	0	Agi	1								Attacchi stritolanti (D6+1)
Rinnegati	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8												Cammino dell'esiliato, Guardia del corpo (Signore dei dannati), Impassibile, Presidiante
Grande, Fanteria	Vit	3	Dif	4	Res	4	Arm	1										Armatura infernale
Rinnegato	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4								
Feldrak	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9												Paura, Presidiante
Grande, Bestia	Vit	4	Dif	4	Res	5	Arm	2										Stirpe di drago, Armatura leggera
Feldrak	Att	3	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3								Odio (contro Volo)
Altare da battaglia	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8												Brama di battaglia, Canalizzare (1), Mago apprendista, Non un capo, Paura, Piattaforma di guerra, Pira degli Dei oscuri, Presenza torreggiante, Trofeo di guerra
Grande, Costrutto	Vit	5	Dif	4	Res	5	Arm	4										Egida (5+)
Apostolo d'altare	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3								
Abietto (2)	Att	-	Off	-	For	4	Pen	0	Agi	1								Attacchi stritolanti (D6+1), Imbrigliato

Scorticatori	<i>Ava</i> 10" <i>Mar</i> 20" <i>Dis</i> 8	Avanguardia (6"), Brama di battaglia, Fuga simulata, Truppe leggere, Viaggiatore
Normale, Cavalleria	<i>Vit</i> 1 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 1	Armatura leggera
Scorticatore	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 4	
Cacciatore d'ombra	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 4	Imbrigliato

Bestie leggendarie

Fauce infernale	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 5	Impassibile, Superno, Varco
Enorme, Costrutto	<i>Vit</i> 5 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 2	Egida (5+)
Fauce infernale	<i>Att</i> 5 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 1	
L'Obliato	<i>Ava</i> 3D6" <i>Mar</i> - <i>Dis</i> 5	Impassibile, Irredento, Irriducibile, Movimento casuale (3D6")
Enorme, Bestia	<i>Vit</i> 6 <i>Dif</i> 2 <i>Res</i> 6 <i>Arm</i> 0	Tempra (5+)
L'Obliato	<i>Att</i> - <i>Off</i> - <i>For</i> 6 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 1	Attacchi stritolanti (D6+3)
Gigante	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 8	Gigante vede, gigante fa
Enorme, Fanteria	<i>Vit</i> 7 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 1	
Gigante saccheggiatore	<i>Att</i> 5 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 3	Rabbia
Feldrak antico	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 9	
Enorme, Bestia	<i>Vit</i> 6 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 6 <i>Arm</i> 3	Stirpe di drago, Armatura leggera
Feldrak antico	<i>Att</i> 5 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 6 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 3	Odio (contro Volo)

Tabella dei valori Mira

Nome	Mira	Tiratore
Arco	4+	Scorticatore
Armi da lancio	4+	Capo barbaro
	5+	Barbaro, Scorticatore

Favori degli Dei oscuri

Questo è solo un promemoria. Fai riferimento al capitolo corrispondente per le regole complete.

Invidia Attributo di attacco – Corpo a corpo	La parte di modello ottiene Falcata rapida e in Carica ritira gli '1' naturali per colpire. Le unità composte interamente da modelli con questo Favore ripetono gli '1' naturali della Distanza di carica.
Gola Attributo di attacco – Corpo a corpo	La parte di modello ottiene +1 Forza con gli Attacchi da corpo a corpo per il resto della partita la prima volta che Carica un'unità in Fuga o vince un combattimento e non Insegue né Sfonda.
Avarizia Regola universale	Il portatore ottiene Alabarda, Coppia d'armi, Grande arma e Maestro d'armi. +50 pti di Oggetti speciali acquistabili.
Lussuria Regola universale	Il modello ottiene Viaggiatore. Le unità con più di metà dei modelli con questo Favore ottengono Fuga simulata, inoltre possono dichiarare una Fuga anche se Impassibili, infine possono Chiamarsi a raccolta con Tiro minimizzato il turno successivo a una dichiarazione volontaria di Fuga.
Superbia Regola universale	Tiro minimizzato per i Test disciplina.
Accidia Regola universale	Il modello ottiene +1 Resilienza, a meno che dichiari una Carica a un nemico a 10+" (6+" se Enorme) o esegua un Movimento di marcia/Avanzata di 10+" (6+" se Enorme), in tal caso non si applica per un Turno del giocatore.
Ira Attributo di attacco – Corpo a corpo	La parte di modello ottiene Riflessi fulminei e +1 Agilità. I nemici ottengono +1 per colpire il modello. Gli effetti si applicano solo nel Primo round di combattimento.