

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Legioni Demoniache

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione 2020 – 23 ottobre 2020

Regole specifiche d'armata	2	Personaggi	6
Regole dei modelli d'armata	2	Cavalcature dei personaggi	13
Incantesimo ereditario	2	Base	15
Manifestazioni demoniache	3	Speciale	17
Organizzazione d'armata	6	Aves	24
Tabella riassuntiva	26		



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 specifiche d'armata

Abitanti del Reame immortale

I tiri di lancio effettuati dai modelli di un esercito di Legioni Démoniache 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 Démoniache, 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 dei modelli d'armata

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.

Quando tentano di salvare le ferite causate da Fuoco oscuro, i Tiri armatura con risultato di '1', '2', '3' e '4' 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 (1x5) 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 offrono l'opzione di acquisto della versione Guida. Salvo indicazione contraria, viene presa la versione normale delle Manifestazioni. Quando usi la versione normale, 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 pts
La Resilienza del modello è **fissata** a 6.

Marchio del campione eterno 45 pts
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>** pts
<Dominante>.
Il modello **<e ogni modello R&F nella sua unità>** ottiene **Bersaglio difficile (1)**.

Scaglie riflettenti 45 **<70>** pts
<Dominante>.
Ogni Attacco da corpo a corpo assegnato al modello **<e ogni modello R&F nella sua unità>** con cui viene ottenuto un '1' naturale con il tiro per colpire viene distribuito sulla Riserva di punti vita del modello attaccante.

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

Antenne stregate 40 pts
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 pts
Il modello ottiene +1 Numero di attacchi.

Zoccoli fessi 35 pts
A meno che il modello abbia già **Colpi d'impatto (X)**, ottiene **Colpi d'impatto (D3)**. Tali Colpi d'impatto vengono risolti con Forza 5 e Penetrazione armatura 2.

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

Radici innaturali 25 pts
Alla fine di ogni Round di combattimento, una frazione con uno o più modelli con questa Manifestazione Ingaggiati in combattimento aggiunge +1 al proprio Risultato di combattimento.

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

Scudo vivente 25 **<50>** pts
<Dominante>.
Il modello **<e ogni modello R&F nella sua unità>** ottiene **Parata**.

Secrezioni di zolfo 25 **<35>** pts
<Dominante>.
Gli attacchi che sono Attacchi divini effettuati contro il modello **<e contro i modelli R&F nella sua unità>** perdono questo Attributo di attacco.

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.

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

Tentacoli carichi 15 pti
Alla fine del passo Incanalare il velo, al proprietario è consentito conservare fino a 6 Segnalino velo invece dei 3 di norma.



Manifestazioni di Invidia

Occhi di verdefuoco 40 pti
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) pti
(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 (80) pti
(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 un motivo 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) pti
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 a unità nemiche con gli Attacchi da corpo a corpo, l'unità Richiama D3 Punti vita.

Vomito digerente 45 (60) pti
(Dominante).
Un solo uso. Deve essere attivato alla prima Rotazione post-combattimento o Riorganizzazione post-combattimento dell'unità del modello. 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) pti
(Dominante).
I tiri per ferire falliti degli Attacchi da corpo a corpo contro modelli Grandi o Enormi effettuati dal modello (e ogni modello R&F nella sua unità) devono essere ripetuti.



Manifestazioni di Avarizia

Grugno indagatore 20 (40) pti
(Dominante).

Quando Carica un'unità che contiene uno o più Oggetti speciali, il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene +2" Avanzata per i tiri della Distanza di carica. Tali effetti si applicano soltanto nella Fase di carica e solo se tutti i modelli dell'unità sono influenzati da questa Manifestazione.

Proboscide rapace 20 (25) pti
(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 nella sua unità) ha causato una perdita di tre o più Punti vita a unità nemiche con gli Attacchi da mischia, il proprietario aggiunge D3 Segnalini velo alla sua Riserva di segnalini velo.

Spire strangolatrici 20 (50) pti
(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.



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).

Mentre 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 pts
 Applica Tiro minimizzato ai Test di disciplina eseguiti dalle unità con almeno un modello con questa Manifestazione.

Spina dorsale bronzea 30 (70) pts
 (Dominante).
 Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Odio**.

Corna d'arroganza 25 (35) pts
 (Dominante).
 Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Avanguardia (6")**.



Manifestazioni di Accidia

Sbadiglio raggelante 75 pts
 Dominante.
 Le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli con questa Manifestazione subiscono -2 Agilità.

Aura di disperazione 50 pts
 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 nella Fase di carica.

Guscio segmentato 30 (30) pts
 (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), riduci X di 1, fino a un minimo di 1.



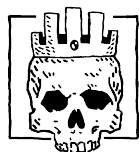
Manifestazioni di Ira

Coda biforcuta 50 (75) pts
 (Dominante).
 Il modello (e ogni modello R&F nella sua unità) ottiene **Riflessi fulminei**.

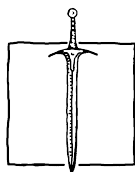
Impeto d'ira 40 (75) pts
 (Dominante).
 Gli Attacchi da corpo a corpo del modello (e quelli di ogni modello R&F nella sua unità) ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione armatura, tuttavia ciascuno di tali Attacchi da corpo a corpo che ottiene un '1' naturale viene distribuito sulla Riserva di punti vita del modello attaccante.

Icore incendiario 10 (30) pts
 (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 modello (e ogni modello R&F nella sua unità) fallisce automaticamente i tiri Tempra.

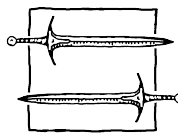
Organizzazione d'armata



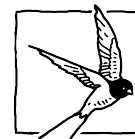
Personaggi
max 40%



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, Truppe leggere			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi		
	3	5	4	0	4+		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Araldo	3	5	5	2	5		
— Opzioni di magia —			— Opzioni —			— pti- —	
Mago apprendista				40	Alfiere da battaglia		50
Mago adepto				115	Manifestazioni di Padre Caos e quelle disponibili al Generale		fino a 150
 Divinazione	 Evocazione	 Stregoneria	 Taumaturgia	Fuoco oscuro (3+) (solo a piedi)		15	
— Opzioni di cavalcatura —			— Opzioni di cavalcatura —			— pti- —	
			Cavallo esangue			70	
			Ruota in fiamme [Av]			80	
			Grande bestia della profezia [Av se prende Volo]			100	
			Pulpito oscuro			110	



Mistificatore di Kuulima

345 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, Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	6	5	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	

Mistificatore di Kuulima **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

Deve prendere Dominio maggiore (solo Generale)	30
Volo (7", 14")	35
Manifestazioni di Padre Chaos e Invidia	fino a 150



Fauce di Akaan

555 pts

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	
Fauce di Akaan	6	5	6	2	3	

Regole del modello

Divorare: Protezione personale.

Per ogni perdita di Punti vita che il modello causa a unità nemiche 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

Deve prendere Dominio maggiore (solo Generale) 65
Manifestazioni di Padre Caos e Gola fino a 150
Se Generale fino a 175



Assetato di Sugulag

630 pts

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	
Assetato di Sugulag	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, fino a un massimo di 3.

Dimezzare: Protezione personale.

Se il modello subisce una ferita da un attacco con Ferite multiple, dimezza X, arrotondando per eccesso.

Dominio dell'Avarizia: Regola universale.

Mentre 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

Deve prendere Dominio maggiore (solo Generale) 35
Manifestazioni di Padre Caos e Avarizia fino a 175
Se Generale fino a 200



Cortigiana di Cibaresh

550 pts

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	
Cortigiana di Cibaresh	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**. Quando tirano per la Distanza di carica durante la Fase di carica, le unità composte interamente da modelli con Dominio della Lussuria devono ripetere i tiri per la Distanza di carica falliti se sono Situate sul Fianco o sul Retro dell'unità Caricata.

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. Ciò avviene dopo l'applicazione degli altri modificatori.

Opzioni di magia

Mago adepto 75

Mago maestro 225



Divinazione



Stregoneria

Opzioni

Deve prendere Dominio maggiore (solo Generale) 35

Manifestazioni di Padre Caos e Lussuria fino a 150

Se Generale fino a 175



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. La cavalcatura e il suo 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	
Presagio di Savar	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 (ciò non può essere prevenuto dichiarando precedentemente un Duello con un altro modello amico). Questo Duello **deve** (se possibile) essere accettato 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

Deve prendere Dominio maggiore (solo Generale) 40
Manifestazioni di Padre Caos e Superbia fino a 150
Se Generale e montato fino a 175

Opzioni di cavalcatura

Trono dello splendore sovrachiante (Av) 175



Sentinella di Nukuja

660 pts

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, Supremo, Terzo occhio		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	5	5	0	4+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sentinella di Nukuja	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).

Terzo occhio: Regola universale.

All'inizio di ciascuna Fase di carica amica, estrai una Carta del flusso per quel Turno del giocatore invece di estrarla al passo 2 della Sequenza della Fase magica.

— Opzioni di magia —



Divinazione Evocazione Stregoneria Taumaturgia

— Opzioni —

Deve prendere Dominio maggiore (solo Generale) 30
 Manifestazioni di Padre Caos e Accidia fino a 150
 Se Generale con **Spirito di strige** fino a 175
Deve scegliere (una sola scelta):
 Pulpito oscuro (Cavalcatura) gratis
Spirito di strige (0-1 unità/esercito) 25
 Fuoco oscuro (2+) 25

— Regole del modello opzionali —

Spirito di strige: Regola universale.

Il modello ottiene **Volo (6", 18")**, **Truppe leggere** e +1 Resilienza, inoltre la sua Altezza diventa Enorme.



Flagello di Vanadra

710 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 , Impassibile, Superno, Truppe leggere, Volo (7", 14")		
	Volo 7"	14"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	7	4	6	0	5+	Egida (4+, contro Attacchi da mischia)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Flagello di Vanadra	5	7	7	4	0	Carica devastante (Distrarre), Estasi della battaglia, Rabbia

— Regole del modello —

Dominio dell'Ira: Regola universale.

Gli attacchi del modello ignorano la regola Parata.

Rabbia: Regola universale.

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

— Opzioni di magia —

Mago apprendista

pti-

40

Mago adepto

115



Evocazione



Taumaturgia

— Opzioni —

Deve prendere Dominio maggiore (solo Generale) 35

Manifestazioni di Padre Caos e Ira

fino a 150

Se Generale

fino a 175

Cavalcature dei personaggi



Pulpito oscuro

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	
	5	P	P	1	P	Non può essere calpestato
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Pulpito oscuro	4	4	5	0	1	Imbrigliato



Cavallo esangue

Altezza Normale
 Tipo Cavalleria
 Base 25×50 mm

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



Ruota in fiamme

Altezza Normale
 Tipo Costrutto
 Base 50×50 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo 2" Volo 10"	4" 10"	P	Alto, Avanguardia, Falcata rapida, Volo (10", 10")		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	P	P	1	P	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ruota in fiamme	3	4	4	0	4	Imbrigliato



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	2	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grande bestia	3	5	5	2	2	Imbrigliato
— Opzioni —						pti-
Volo (7", 14") e Armatura fissata a P						45



Trono dello splendore soverchiante

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

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Aves.

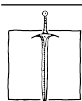
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	9"	P	Falcata rapida, Presenza torreggiante, Stella nascente, Truppe leggere, Volo (9", 9")		
	9"	9"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	P	P	P	4+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Maestà serpeggianti	4	4	4	1	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6),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

— Regole del modello —

Stella nascente: Regola universale.

Ogniquale volta gli attacchi effettuati dal modello uccidono un modello nemico in Duello, il modello ottiene un modificatore di +1 al Risultato di combattimento per il resto della partita.

Base (min 25%)



Diavoli

205 pti + 15 pti/modello extra

10-25 modelli 0-40 modelli/esercito



Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 25x25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Impassibile, Presidiante, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	2	3	0	5+	Egida (3+, contro Attacchi da tiro)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Diavolo	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!, Salva di tiro.**

— Opzioni —

Manifestazione (una sola scelta):

Icore incendiario	1/modello
Velloscuro	3/modello
Tentacoli carichi	20
Marchio del campione eterno (solo Campione)	25
Antenne stregate	50

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere con (una sola scelta):

Ignifero (Lancia d'infinito) (Incantesimo ereditario)	45
Ignifero (Mano del cielo (Taumaturgia))	60
Campione	20
Musico	20

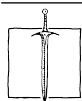
— Regole del modello opzionali —

Ignifero (X): Regola universale.

Scegli un incantesimo:

- **Mano del cielo** (Taumaturgia)
- **Lancia d'infinito** (Incantesimo ereditario)

L'Alfiere può lanciare l'incantesimo tra parentesi come un Incantesimo infuso con Livello di potere (5/8).



Succubi

205 pti + 20 pti/modello extra

10-25 modelli



Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 25x25 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	
Succubi	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	7/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

210 pti + 25 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	
Lemure	1	3	3	0	2	

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
Manifestazione (una sola scelta):		Alfiere	20
Imperturbabile	1/modello	Campione	20
Secrezioni di zolfo	1/modello	Musico	20
Radici innaturali	2/modello		
Sacche di veleno	2/modello		
Sbadiglio raggelante	3/modello		



Mirmidoni

215 pti + 23 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	
Mirmidone	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):		Alfiere	20
Sangue caldo	1/modello	Campione	20
Mascella slogata	2/modello	Musico	20
Coda biforcuta	3/modello		
Punta penetrante	4/modello		
Spina dorsale bronzea	5/modello		

Speciale (nessun limite)



Eidolon

170 pti + 31 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, Superno, Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	2	4	0	5+	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Eidolon	1	2	2	0	3	Fuoco oscuro (3+)

Opzioni

Esploratore (0-1 unità/esercito)
Manifestazione (una sola scelta):

- Icore incendiario
- Aura di disperazione
- Pelle caleidoscopica
- Antenne stregate

5/modello

1/modello

5/modello

6/modello

30

Conclave di maghi

Deve selezionare due incantesimi da:

- *Giudizio del fato* (Divinazione)
- *Affrettare l'ora* (Evocazione)
- *Mano del cielo* (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, Superno		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	3	4	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Segugio infernale	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.

I tiri per ferire falliti degli attacchi effettuati dal modello contro unità che hanno fallito tale test **devono** essere ripetuti. 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
- Arti da centipede 2/modello
- Corna d'arroganza 2/modello
- Vomito digerente 2/modello

Opzioni del gruppo di comando

Campione

pti-

20



Congegno trebbiatore

155 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	
Macchinista (2)	2	4	3	3	3	
Bestia 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) 25

Congegno dell'orda (0-3 unità/esercito) 80

Congegno della legione (0-2 unità/esercito) 145

Manifestazione (una sola scelta):

Corna d'arroganza 15

Grugno indagatore 15

Coda biforcuta 25

Marchio del campione eterno 40

Mani irrequiete 45

Opzioni del gruppo di comando

Alfieri 20

Regole del modello opzionali

Congegno della legione: Regola universale.

Cambi al profilo del modello:

- 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.

Cambi al profilo del modello:

- 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 nella Fase di carica. Inoltre, i Colpi d'impatto del modello ottengono **Ferite multiple (D3, contro Presenza torreggiante)**.

Opzioni

Manifestazione (una sola scelta):

	Grugno indagatore	5
	Guscio segmentato	5
	Imperturbabile	5
	Vomito digerente	10
	Arti da centipede	20

Opzioni del gruppo di comando

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



Spiritelli guastamagia

175 pti + 33 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	
	4	3	3	0	5+	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Spiritello guastamagia	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, il proprietario può scegliere di posizionarla entro 6" da un modello nemico con Canalizzare (invece di entrare sul Campo di battaglia dal 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. (Nota che le istanze multiple dello stesso incantesimo contano come 1 ciascuna).

Opzioni

Manifestazione (una sola scelta):

	Occhi di verdefuoco	5/modello
	Radici innaturali	5/modello
	Punta penetrante	10/modello
	Scudo vivente	10/modello
	Sacche di veleno	15/modello



Immondi artigliati

270 pti + 100 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	
Immondo artigliato	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.

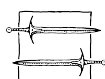
— Opzioni —

Manifestazione (una sola scelta):

	Velloscuro	4/modello
	Piumaggio ipnotico	8/modello
	Punta penetrante	12/modello
	Mascella slogata	15/modello
	Madre della covata	17/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20



Sanguisughe

280 pti + 110 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	
Sanguisuga	3	3	4	0	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 non è Ingaggiato in combattimento, X è **fissato** a 1.

All'inizio di ogni Round di combattimento eccetto il Primo round di combattimento, se il modello è Ingaggiato, X viene incrementato di +1 (per es. Attacchi stritolanti (1) diventa Attacchi stritolanti (2)).

— Opzioni —

Fino a due Manifestazioni:

	Scaglie chitinose	3/modello
	Grugno indagatore	5/modello
	Proboscide rapace	5/modello
	Radici innaturali	8/modello
	Spire strangolatrici	10/modello
	Scaglie riflettenti	15/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20



Sirene

195 pti + 25 pti/modello extra

5-15 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	9	Avanguardia, 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	
Cavalcatrice simbiote	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.

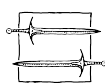
— Opzioni —

Manifestazione (una sola scelta):

∞ Arti da centipede	1/modello
⊗ Sangue caldo	1/modello
⊗ Piumaggio ipnotico	5/modello
⊗ Mani irrequiete	6/modello
∞ Mano a maglio	9/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20



Gloria fatua

290 pti

modello singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50x50 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	
Gloria fatua	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	
Mietitore di speranza	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.

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):

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

120

— 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 diventa 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 + 95 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 —

Manifestazione (una sola scelta):

⚠ Icore incendiario	1/modello
∞ Scaglie chitinose	5/modello
∞ Arti da centipede	8/modello
⚠ Coda biforcuta	12/modello
⚠ Impeto d'ira	24/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20

pti-

Aves (max 35%)



Furie

165 pti + 10 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, Supremo, Truppe leggere, Volo (10", 20")		
Volo	10"	20"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	3	3	0	6+	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Furia	1	3	4	1	4	Carica devastante (+1 For)

— Opzioni — pti —

Manifestazione (una sola scelta):

Impeto d'ira	1/modello
Sacche di veleno	1/modello
Velloscuro	1/modello
Pelle caleidoscopica	2/modello
Piumaggio ipnotico	5/modello



Serpi del velo

245 pti + 50 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 , Supremo, 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	
Serpe del velo	3	4	4	0	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
- Incubi contorti
- Piumaggio ipnotico
- Sbadiglio raggelante

— Manifestazione opzionale —

Incubi contorti: Manifestazione.

Le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli con Incubi contorti subiscono un -1 Disciplina.

— 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

130



Mosche rigonfie

300 pti + 100 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 50x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	Suolo	2"	4"	8	Impassibile, Paura, Superno, Truppe leggere, Volo (6", 14")		
	Volo	6"	14"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Egi		
	4	2	4	0		Egida (5+, contro Attacchi magici), Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Mosca rigonfia	2	5	6	3	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	4/modello
	Tentacoli abili	5/modello
	Pelle caleidoscopica	6/modello
	Vomito digerente	6/modello
	Madre della covata	18/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere	20
Campione	20
Musico	20

Tabella riassuntiva

Personaggi

Araldo di Padre Caos	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8							Impassibile, Superno, Truppe leggere
Normale, Bestia	Vit	3	Dif	5	Res	4	Arm	0	Egi	4+			
Araldo	Att	3	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	5			
Mistificatore	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9							Dominio dell'Invidia, Impassibile, Magia proteiforme, Mago apprendista, Paura, Superno, Truppe leggere
Normale, Bestia	Vit	4	Dif	6	Res	5	Arm	0	Egi	5+			
Mistificatore di Kuulima	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+)
Fauce di Akaan	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
Assetato di Sugulag	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
Cortigiana di Cibaresh	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)
Presagio di Savar	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, Terzo occhio
Normale, Bestia	Vit	5	Dif	5	Res	5	Arm	0	Egi	4+			
Sentinella di Nukuja	Att	1	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	1			Attacco distruttivo
Flagello di Vanadra	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9							Dominio dell'Ira, Impassibile, Superno, Truppe leggere, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	Vit	7	Dif	4	Res	6	Arm	0	Egi	5+			Egida (4+, contro Attacchi da mischia)
Flagello di Vanadra	Att	5	Off	7	For	7	Pen	4	Agi	0			Carica devastante (Distrarre), Estasi della battaglia, Rabbia

Cavalcature dei personaggi

Pulpito oscuro	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P							Alto
Normale, Bestia	Vit	5	Dif	P	Res	P	Arm	1	Egi	P			Non può essere calpestato
Pulpito oscuro	Att	4	Off	4	For	5	Pen	0	Agi	1			Imbrigliato
Cavallo esangue	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P							Avanguardia, Elusivo, Fuga simulata, Viaggiatore
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P	Egi	P			Bersaglio difficile (1)
Cavallo esangue	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3			Imbrigliato
Ruota in fiamme	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P							Alto, Avanguardia, Falcata rapida, Volo (10", 10")
Normale, Costrutto	Vit	4	Dif	P	Res	P	Arm	1	Egi	P			Bersaglio difficile (1)
Ruota in fiamme	Att	3	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	4			Imbrigliato
Grande bestia	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P							Paura
Grande, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	5	Arm	2	Egi	P			
Grande bestia	Att	3	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	2			Imbrigliato
Trono dello splendore sovrachante	Ava	9"	Mar	9"	Dis	P							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

Base

Diavoli	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6							Impassibile, Presidiante, Superno
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	2	Res	3	Arm	0	Egi	5+			Egida (3+, contro Attacchi da tiro)
Diavolo	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+	
Succubi	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
Lemure	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+	
Mirmidone	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	5+	Bersaglio difficile (1)
Eidolon	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	Fuoco oscuro (3+)
Segugi infernali	Ava	9"	Mar	18"	Dis	7					Impassibile, Ringhio infernale, Superno
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	3	Res	4	Arm	0	Egi	5+	
Segugio infernale	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)
Macchinista (2)	Att	2	Off	4	For	3	Pen	3	Agi	3	
Bestia 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	4	Dif	3	Res	3	Arm	0	Egi	5+	Bersaglio difficile (1)
Spiritello guastamagia	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+	
Immondo artigliato	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+	
Sanguisuga	Att	3	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	2	Morsa stritolante
Sirene	Ava	9"	Mar	18"	Dis	9					Avanguardia, 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	
Cavalcaturo simbiote	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Gloria fatua	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8					Impassibile, Paura, Presenza torreggiante, Stella cadente, Superno
Grande, Bestia	Vit	5	Dif	*	Res	5	Arm	0	Egi	5+	
Gloria fatua	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+	
Mietitore di speranza	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+	Bersaglio difficile (1)
Furia	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4	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+	
Serpe del velo	<i>Att</i> 3 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 0 <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", 14")
Grande, Bestia	<i>Vit</i> 4 <i>Dif</i> 2 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 0 <i>Egi</i>	Egida (5+, contro Attacchi magici), Tempra (5+)
Mosca rigonfia	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 6 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 3	Sangue acido

Armi da tiro

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

Tabella dei valori Mira

Nome	Mira	Tiratore
Accumulatore d'etere	3+	Mietitore di speranza
Fuoco oscuro	2+	Sentinella di Nukuja
	3+	Araldo di Padre Caos, Eidolon
Dardi d'energia	4+	Diavolo

