

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Congrega Vampirica

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo 2024

Iniziale: Un documento ufficiale che non ha completato la sua piena transizione per riflettere la filosofia di gioco della Nona Era e la sua ambientazione. I valori e le regole al suo interno cambieranno solamente durante l'aggiornamento annuale salvo casi eccezionali.

Introduzione del Background	2	Cavalcature dei Personaggi	17
Regole dell'Armata	5	Base	21
Incantesimo Ereditario	7	Speciale	23
Poteri del Sangue	8	Anime Dannate	28
Oggetti Speciali	10	Morte Rapida	30
Organizzazione d'Armata	11	Tabella Riassuntiva	33
Personaggi	12	Registro delle Modifiche	36



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un gioco di miniature comunitario.

Regole e commenti all'indirizzo: the-ninth-age.com

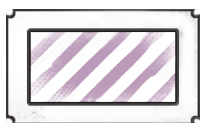
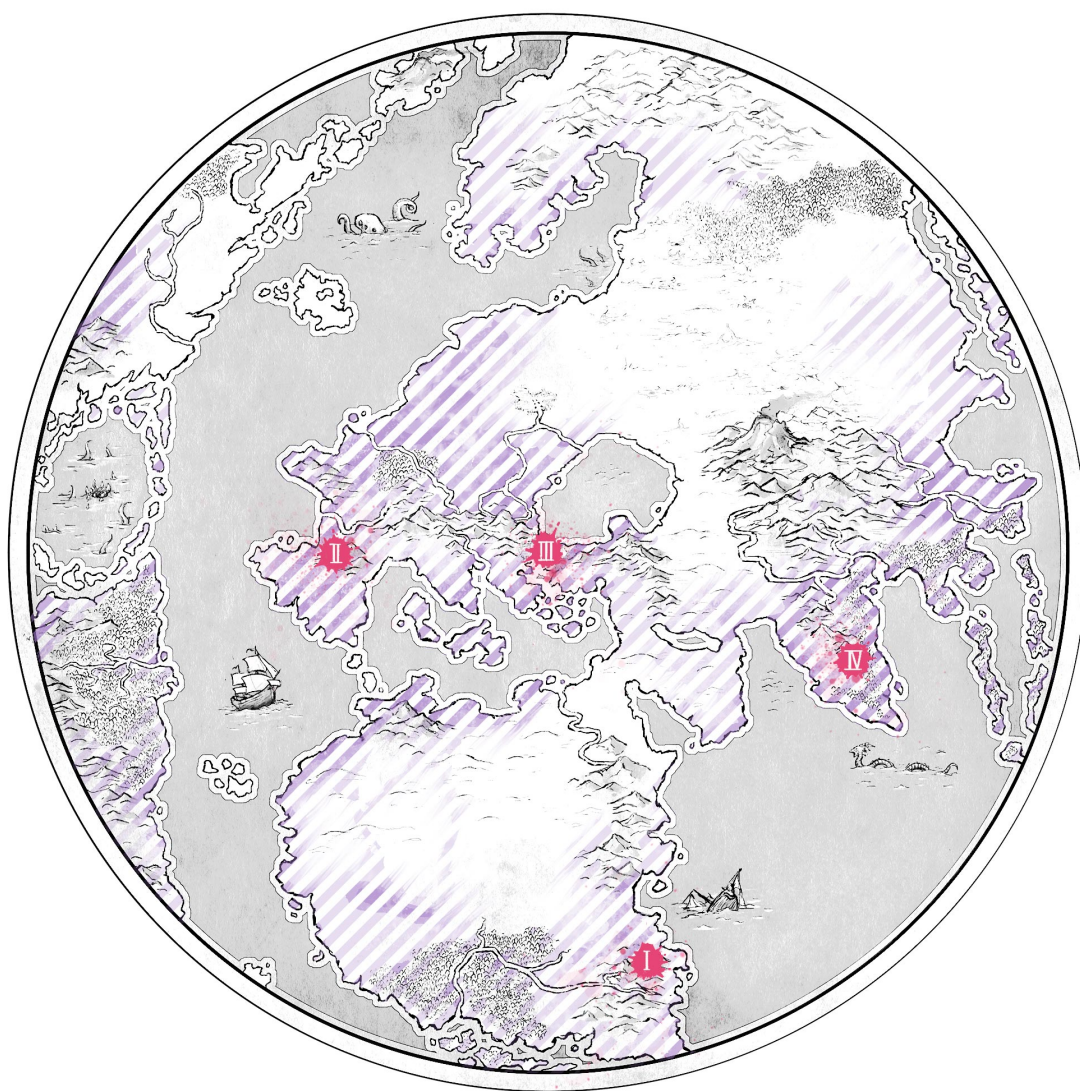
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

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



Congrega Vampirica

Sin dal giorno in cui l'umanità fece il primo passo sotto alla luce del sole splendente, essa iniziò a percepire la presenza di un'ombra estremamente sinistra. Mostri immortali che si nutrono di sangue e posseggono l'abilità di apparire come persone comuni, i vampiri occultano la propria esistenza nel cuore della società. Si insinuano come infiltrati nonmorti e burattinai, usando il fascino e l'astuzia per manipolare gli interessi dei loro servitori inconsapevoli e per salvaguardare il loro occulto dominio. Essi sono chiamati i Signori della Notte, ma non sono solamente dei meri manovratori. Invero potrebbero essere definiti cospiratori, perché hanno stipulato un solenne patto per proteggere la segretezza del loro empio potere sul mondo intero. I momenti più terrificanti della Storia coincidono con i giorni in cui la Congrega si mostra in tutta la sua gloria, riunendo sotto un vessillo i padroni necromantici dei morti viventi e conducendoli in una macabra marcia lungo le strade del mondo.



Le roccaforti che celano il potere della Congrega possono trovarsi in ogni luogo abitato dagli umani, ma solo raramente questo potere viene esibito all'esterno.



I vampiri più potenti possono fondare intere casate e le linee di sangue che da essi traggono origine condividono al loro interno dei tratti vampirici comuni. Si ritiene che la sorgente da cui scaturirono tali linee sia conosciuta, sebbene la verità non sia mai certa quando si parla di vampiri. I. Strigoi II. Sangreal III. Lamia IV. Vetala

Vampiri

I Signori della Notte sono chiamati in questo modo per uno specifico motivo: infatti essi provano dolore quando la luce del sole si posa sui loro corpi. I vampiri rappresentano una categoria unica di nonmorti, la cui anima è stata inestricabilmente legata alle loro spoglie fisiche, rendendoli immortali, autorigeneranti e quasi impossibili da distruggere. Soffrendo a causa di una Sete eterna, essi necessitano di sangue per sopravvivere e per innescare i loro poteri autocurativi. Il sangue dona loro anche la forza sovrumana e la padronanza delle arti magiche. Sovente essi sviluppano pure talenti insoliti, come l'ipnosi, l'abilità di assumere caratteristiche animali, o persino quella di mutare completamente la propria forma.

I Signori della Notte non accettano il naturale transito delle anime verso gli Dei; essi rappresentano un abominio per qualsiasi religione e gli Ordini sacri sono spesso i loro più grandi nemici. I luoghi di culto, i simboli e gli oggetti religiosi sono come armi che possono essere usate contro di loro, al pari di altre debolezze, come gli specchi, che mostrano la vera natura dei vampiri, o l'obbligo di aderire a rigidi codici di comportamento.

La Congrega

La maggioranza dei vampiri del mondo fa parte di una enorme società segreta semplicemente nota come la Congrega. Un antico patto rende possibile per i Signori della Notte agire senza essere notati. Con le loro logge seminate in tutto il mondo, che a un occhio non consapevole appaiono come oneste attività o istituzioni, la Congrega attrae molti thrall che sperano di ascendere al vampirismo, così come coloro che non riescono nemmeno a rendersi conto della reale natura dei loro padroni.

Linee di Sangue

Quasi tutti i vampiri sono generati da altri della loro specie, collegati da una scia di sangue e morsi risalendo fino a un singolo individuo. Quei rari e autentici sovversivi sono capaci di conseguire la Sete conducendo dei riti, proibiti e particolarmente potenti. Eventi di questo tipo suggellano la creazione di una nuova linea di sangue: una famiglia vampirica che si adegua ai metodi e ai tratti del suo progenitore. Tutte le linee di sangue fanno parte della Congrega, sovente lavorando fianco a fianco all'interno delle stesse logge. Ma essi non abbandonano mai la loro natura originaria, i loro codici di comportamento e i poteri del sangue che derivano dal loro retaggio. Quattro sono le linee di sangue che oggi dominano la Congrega:

- Gli Strigoi, gli Incubi. La prima e più antica delle linee di sangue, generata a Taphria nell'Epoca dell'Alba. Gli Strigoi sono mostri nella notte, sono la paura del buio che l'umanità prova. Diversamente da altri vampiri, non utilizzano artifici

per nascondersi dietro a forme attraenti, ma si rivelano nella loro forza bestiale.

- Sangreal, I Guerrieri. Ossessionati dall'arte marziale, questi vampiri sono come un distorto riflesso della nobile cavalleria, in virtù del retaggio di Gilles de Raux, fondatore della linea di sangue e Cavaliere Nero d'Equitania.
- Lamia, i Ragni. Sfruttando l'aspetto affascinante e il loro fascino per ammaliare, i vampiri Lamia sono maestri dell'ipnosi e della manipolazione. La linea di sangue è stata fondata da Evadne di Myra, che tentò di soggiogare l'antico impero Avrasi.
- Vetala, i Sovrani. Stimando al massimo livello la nobiltà e il lignaggio, molti rami della famiglia Vetala anelano al dominio sopra alle terre dei mortali, ammantandosi negli orpelli dell'aristocrazia. Si dice che la linea di sangue sia stata fondata dai cento figli del mistico di Sagarikan Rishalu.

Infine c'è anche una rara minoranza, costituita dai vampiri che sperimentano il rituale ma non riescono a conseguire la Sete e invece scoprono una forma differente di immortalità, con la loro anima congiunta per l'eternità a un oggetto rituale. Chiamati Lich, essi non possono superare la loro maledizione e non hanno alcuna linea di sangue. I loro cadaveri appassiscono e decadono, ma sono capaci di compiere grandi imprese nell'arte della necromanzia e pertanto sono potenti membri della Congrega.

Necromanzia

La magia della morte non è una prerogativa dei vampiri, ma essi sono tra i più grandi praticanti di questa arte, che consente di legare le anime ai cadaveri, richiamandoli a una seconda vita e soggiogando la loro volontà a quella del necromante. Ogni anima può essere usata per questo scopo, persino le anime inferiori degli animali, così producendo istinti bestiali. I vampiri raccolgono e persino rivendono anime, immagazzinandole per un momento nel futuro in cui questi costrutti nonmorti saranno richiesti.

In questo modo essi sono spesso in grado di richiamare immensi eserciti con un'incredibile rapidità: un'abilità enormemente potente, utilizzata solamente in tragici frangenti, o per il compimento di grandi progetti, dal momento che portare a termine questa operazione rivela l'esistenza del vampiro. Questa forza è anche una debolezza: i nonmorti possono essere potenti, ma essi dipendono inevitabilmente da una forza animatrice centrale. Se il necromante viene ucciso, i servi che egli controlla recideranno presto il proprio legame con il padrone e nella maggior parte dei casi torneranno a essere cadaveri inerti.

I Non Morti

Le tipologie più varie di necromanzia danno vita a molte differenti forme di creature nonmorte. Nella maggior parte dei casi si tratta di esseri senza intelletto: cadaveri decadenti debolmente animati, che continuano a muoversi e a pensare a un livello rudimentale, facendosi guidare da istinti primari e tentando di divorare i viventi. Se si utilizzano le anime delle bestie, essi mostreranno alcuni dei tratti comportamentali dell'animale, ma spesso prevarranno istinti più potenti. In altri casi, si utilizzano i cadaveri degli animali in aggiunta a quelli di grandi creature, come troll e ogre, per dare

vita ad abomini particolarmente possenti.

Alcuni nonmorti sono maggiormente coscienti, capaci di ragionare e di mettere in atto schemi comportamentali più raffinati, come vegliare su un luogo specifico, o azionare un meccanismo. Esistono poi altri nonmorti sprovvisti di corpo, originati nel momento in cui un'anima non riesce a superare il Velo e rimane nel Reame dei Mortali. Talvolta questi spiriti sono capaci di interagire con il mondo materiale, o di infestarlo; solitamente le loro azioni sono guidate dall'esistenza di un dovere al quale non hanno adempiuto. Tutti questi fantasmi e poltergeist possono essere catturati e controllati dalla magia dei necromanti.

Regole dell'Armata

Rianimato

Alcuni profili dell'Unità contengono la Caratteristica addizionale Rianimato, accorciata in Ria, che determina il numero di Punti Vita Richiamati con *Risorgi!* (Incantesimo Ereditario) e *I Morti Camminano* (Incantesimo Infuso).

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Aura Necromantica

Tutte le unità amiche entro 6" da uno o più modelli con Aura Necromantica riducono di 1 il numero di perdite di Punti Vita causate da Cenere alla Cenere e Instabile.

Autonomo

Le unità Non-morte composte interamente da modelli con Autonomo possono eseguire Movimenti di Marcia come di consueto, anche se non sono entro la gittata di Aura di Comando dei modelli amici. In tal caso l'unità **deve** comunque superare un Test di Disciplina se si trova entro 8" da unità nemiche non in Fuga.

Cancelli dell'Oltretomba

Ogni volta che un modello con Cancelli dell'Oltretomba lancia con successo *Risorgi!*, dopo la risoluzione dell'effetto dell'incantesimo, scegli un'unità amica con un valore Rianimato entro 12" dalla Fonte. Quest'unità, o un singolo Personaggio dentro l'unità, Richiama 1 Punto Vita. Nessuna unità può essere scelta come bersaglio di Cancelli dell'Oltretomba più di due volte nella stessa Fase Magica.

Cenere alla Cenere

All'inizio di ogni Turno del Giocatore amico, dopo che il Generale dell'esercito è stato rimosso come perdita, ogni unità con uno o più modelli con Cenere alla Cenere perde un Punto Vita senza poter effettuare alcun tiro protezione. Questi Punti Vita persi sono assegnati seguendo le regole per Instabile, con l'eccezione che non possono mai essere assegnati a modelli senza Cenere alla Cenere.

Forma Spettrale

Il modello ottiene **Passo Fantasma** e **Attacchi Magici**. Solamente i Personaggi con questa regola possono aggregarsi a modelli R&F con Forma Spettrale.

I Morti Camminano

0-1 per esercito.

Il modello può lanciare **I Morti Camminano** come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

I Morti Camminano: Gittata 12", Tipo Suolo, Durata Istantaneo.

Invoca un'unità di Scheletri o Zombie (dichiara quale prima di lanciare l'incantesimo) con un numero di Punti Vita pari al valore di Rianimato dell'unità. Tutti i modelli **devono** essere posizionati entro la gittata dell'incantesimo, con almeno un modello sul punto bersaglio. Sono consentite tutte le opzioni eccetto per le Opzioni del Gruppo di Comando. L'unità perde Presidiante.

Risvegliare (X)

Il modello può Richiamare Punti Vita oltre le dimensioni iniziali dell'unità per le unità indicate fra parentesi. Tuttavia, le unità non possono essere incrementate oltre il doppio della dimensione iniziale od oltre la dimensione massima

dell'unità riportata nella propria voce dell'unità. La dimensione iniziale di un'unità è la dimensione dell'unità riportata nella Lista dell'Esercito o la dimensione dell'unità al momento in cui viene Invocata.

Unione di Menti

Il modello ottiene **Aura Necromantica**.

Attributi di Attacco

Empia Fame – Corpo a Corpo

Alla fine di qualsiasi Round di Combattimento, se un'unità ha causato una ferita non salvata tramite almeno un attacco con Appetito Sacrilego, tutti gli attacchi con Appetito Sacrilego dei modelli della stessa unità **devono** ripetere i tiri per colpire falliti fino alla fine del successivo Turno del Giocatore.

Vampirico (X) – Corpo a Corpo

Alla fine di ogni Fase di Mischia, controlla e risolvi i seguenti effetti per tutti i modelli con Vampirico:

- **Personaggio** – Se almeno un attacco con Vampirico effettuato dal Personaggio causa una ferita non salvata, il Personaggio può eseguire un singolo tiro Vampirico. Se ha successo, il Personaggio Recupera 1 Punto Vita.
- **modello R&F** Se almeno un attacco con Vampirico effettuato da modelli R&F dell'unità ha causato una ferita non salvata, l'unità può eseguire un singolo tiro Vampirico. Se ha successo, l'unità Richiama 1 Punto Vita.

Un tiro Vampirico ha successo se il D6 ottiene un risultato di X+, dove X è il numero indicato tra parentesi. Se un'unità o un Personaggio possiede più parti di modello con questo Attributo di Attacco che hanno causato ferite non salvate, usa soltanto il valore migliore.

Attacchi Speciali

Mietitore

Un'unità composta interamente da modelli a piedi con Mietitore:

- Ignora ogni altra unità durante il Movimento di Avanzata e il Movimento di Marcia, tuttavia **deve** rispettare la regola Distanza tra le Unità al termine del movimento.
- L'unità può effettuare un Attacco di Passaggio. L'unità nemica subisce 1 colpo con Forza 5, Penetrazione Armatura 10 e Attacchi Magici per ogni modello con Mietitore nell'unità.

Incantesimo Ereditario

Uno dei doni della Sete è rappresentato da una straordinaria affinità con la magia della morte, il che dona ai vampiri un talento naturale nell'utilizzo della necromanzia, sin dal momento stesso in cui vengono generati. Rin vigorito dal potere delle anime immagazzinate, un Signore della Notte può trasformare qualsiasi cadavere nelle vicinanze in un ospite soggiogato dalla sua volontà, che si risolve dalla morte per portare nuove vittime tra le schiere del suo padrone.

Questo incantesimo possiede una seconda versione Potenziata contrassegnata con **secboosted** questo colore.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E <i>rep</i> Risorgi!				Quando risolvi l'incantesimo, scegli uno dei seguenti effetti per ciascun bersaglio:
<4+>	<18" >			• I modelli R&F nell'unità bersaglio Richiamano un numero di Punti Vita pari al proprio valore Rianimato.
{8+}	{6" Aura}	Benedizione	Istantaneo	• Fino a un Personaggio nell'unità bersaglio Recupera un numero di Punti Vita pari al proprio valore Rianimato.
{{11+}}	{{12" Aura}}			I modelli con Presenza Torreggiante non possono Recuperare più di 2 Punti vita per Fase Magica tramite questo incantesimo.

Poteri del Sangue

Ogni vampiro ottiene un qualche tipo di potenziamento del proprio corpo, diventando infinitamente più forte e agile della propria versione vivente di un tempo; in aggiunta, essi acquisiscono anche altri poteri insoliti e singolari. Molti di essi si tramandano dal vampiro che genera la sua linea di sangue ai suoi seguaci, ma altri possono essere ottenuti attraverso l'allenamento, rispecchiando generalmente la natura maledetta dell'anima di un vampiro.

Conti e Cortigiani Vampirici **devono** acquistare le opzioni uniche Poteri del Sangue. Questi poteri possono essere duplicati all'interno dell'esercito, salvo indicazione contraria. Un modello può avere un solo Potere del Sangue Ancestrale.

Poteri del Sangue Ancestrali

Lamia 60 pti
Non può esser preso da modelli con Armatura Pesante e/o Scudo.
La parte di modello ottiene **Distrarre** e **Riflessi Fulminei**.

Strigoi 60 pti
Solo modelli a piedi o su Orrore Stridente. Non acquistabile da modelli con un qualsiasi Equipaggiamento Difensivo e/o Maghi Maestri.
I Punti Vita della parte di modello sono **fissati** a 4; inoltre esso ottiene **Tempra (4+)** e **Odio**.

Lich 35 pti
Solo Maghi. Non può esser preso da modelli con Armatura Pesante e/o Scudo.
Il modello ottiene **Cancelli dell'Oltretomba** e **Risvegliare (Scheletri, Zombi)**. Inoltre, esso conosce l'Incantesimo Ereditario in aggiunta ai suoi altri incantesimi.

Sangreal 30 pti
Non può essere preso da Maghi Maestri.
La parte di modello ottiene Armatura a Piastre, **Mae-stro d'Armi**, e può acquistare un qualsiasi numero di Armi da Corpo a Corpo.

Vetala gratuito
Il modello ottiene **Risvegliare (Lupi Funesti, Pipistrelli Giganti, Sciame di Pipistrelli, Zombi)**, **Aura di Comando (+6")** e **Raccogliersi Sotto lo Stendardo (+6")**. Inoltre, l'unità del modello ottiene **Autonomo**.

Poteri del Sangue Superiori

Signore dei Ghoul 70 pti
0-1 per esercito. Solo Conte Vampiro Strigoi.
Il modello e tutti i modelli R&F nella sua unità ottengono **Attacchi Venefici**. Se i modelli R&F possedevano già Attacchi Venefici, essi feriscono automaticamente su un tiro per colpire naturale di '5' o '6', a meno che il bersaglio non abbia Immune (Attacchi Venefici).

Comando 60 pti
0-1 per esercito. Solo Conti Vampiro Lamia.
L'Abilità Offensiva e l'Abilità Difensiva dei modelli R&F nell'unità del modello sono **fissate** a 6.

Furia Cremisi 60 pti
0-1 per esercito. Solo Conte Vampiro con Sangreal.
La parte di modello ottiene **Estasi della Battaglia** e **deve** ripetere i Tiri per Colpire falliti.

Conoscenza Arcana 40 pti
0-1 per esercito. Solo Conti Vampiro Lich.
Gli incantesimi lanciati dal modello ottengono +6" gittata. Gli incantesimi Aura ottengono solo un incremento di gittata di +3". Gli Incantesimi Infusi e gli incantesimi senza Gittata non vengono influenzati.

Invocatore di Tempeste 40 pti
0-1 per esercito. Solo Conti Vampiro Vetala.
Tutte le unità entro 12" dal modello ottengono **Bersaglio Difficile (1)**.

Poteri del Sangue Minori

Lich Supremo 290 pti

Solo Cortigiani Vampiro Lich.
Il modello diventa un Mago Maestro.

Duellante Eterno 60 pti

La parte di modello **deve** ripetere i tiri per colpire e per ferire naturali di '1' con gli Attacchi da Corpo a Corpo.

Cacciatore di Mostri 45 pti

La parte di modello ottiene **Ferite Multiple (2, contro Presenza Torreggiante)**.

Orrore Alato 35 pti

Solo modelli a piedi.
Il modello ottiene **Falcata Rapida, Truppe Leggere e Volo (7", 14")**.

Volontà Indissolubile 30 pti

All'inizio di ogni Round di Combattimento, seleziona una singola unità amica Ingaggiata nello stesso Combattimento del modello (puoi nominare l'unità del modello stesso). L'unità selezionata ottiene **Determinato** fino alla fine della Fase di Mischia.

Mole Bestiale 25 pti

Solo modelli a piedi.
L'Altezza del modello diventa Grande e le dimensioni della sua base diventano 40×40 mm. Quando il modello è aggregato ad un'unità di Ghast, il modello ottiene Presidiante. Se l'Obiettivo Secondario è Catturare le Bandiere, il modello ottiene Presidiante (a prescindere dalla sua presenza in un'unità di Ghast o meno).

Sguardo Ipnotizzante 15 pti

Il modello **deve**, qualora possibile, accettare o dichiarare un Duello, a meno che un altro modello non lo faccia prima. I Duelli dichiarati dal modello **devono** essere accettati da un Personaggio a meno che un Campione accetti per primo. Le parti di modello nemiche senza Imbrigliato in Duello con il modello subiscono -1 Numero di Attacchi.

Misteri della Notte 10 pti

Solo Maghi Adepti ed Apprendisti.
Sostituisci i Sentieri disponibili al modello con Cosmologia, Sciamanesimo e Stregoneria.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Mietitrice d'Anime 105 pts
Incantamento: Arma a Una Mano.
Gli attacchi effettuati con questa arma possiedono **sempre** Forza 10 e Penetrazione Armatura 10, e diventano **Attacchi Divini**. Quando tiri per ferire per gli attacchi di questa arma, usa la Disciplina del nemico invece della sua Resilienza.

Vera Sete 55 pts
Solo Conti e Cortigiani Vampiro.
Incantamento: Arma a Una Mano.
Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Forza, +1 Penetrazione Armatura, e **Vampirico (3+)**. Se il modello del portatore ha Presenza torreggiante, gli attacchi guadagnano **Vampirico (5+)** invece di **Vampirico (3+)**. Per ogni ferita non salvata causata da questa arma durante la Fase di Mischia, Richiama 1 Punto Vita di modelli R&F nell'unità del portatore alla fine della Fase di Mischia. Il numero di Punti Vita Richiamati in ciascuna fase non può superare la parte fissa del valore Rianimato dei modelli R&F dell'unità, a prescindere dai D3 o D6 addizionali (per es. puoi Richiamare fino a 4 Zombi in una sola fase).

Incanti d'Armatura

Leggenda del Re Nero 110 pts
Incantamento: Armatura Pesante e Armatura a Piastre.
Il portatore ottiene +1 Armatura ed **Egida (4+)**.

Incanti di Stendardo

Stendardo Nero di Zagvozd 55 pts
Solo Guardie del Tumulo e Cavalieri del Tumulo.
Gli Attacchi da Corpo a Corpo effettuati da parti di modello R&F senza Imbrigliato nell'unità del portatore ottengono +1 per colpire.

Artefatti

Pendente Ipnotico 100 pts
Il portatore ottiene **Distrarre**. I modelli R&F di Altezza normale nella sua unità ottengono **Parata**.

Gemma dell'Eternità 95 pts
Solo Conti Vampiro e Cortigiani montati su Redivivo Mostruoso o senza Presenza Torreggiante..
Il modello del portatore ottiene **Immune (Colpo Letale, Ferite Multiple (X))**.
Un solo uso: **deve** essere attivata dopo i Tiri Armatura quando il modello del portatore subisce la prima ferita della partita. Il modello del portatore ottiene **Egida (2+)** contro tale ferita.

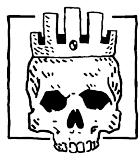
Bastone della Necromanzia 85 pts
Dominante. Solo Maghi.
Il portatore ottiene **Canalizzare (1)** e può lanciare la prima versione potenziata (6" Aura) di **Risorgi!** (Incantesimo Ereditario) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Tomo Blasfemo 60 pts
Dominante. Solo Maghi.
Il portatore può lanciare **Danza Macabra** (Evocazione) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

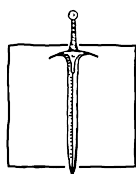
Corona della Notte 55 pts
Solo modelli di Altezza Normale.
Gli Attacchi da Corpo a Corpo assegnati al modello del portatore non ottengono modificatori alla Forza del tipo +X conferiti dalle Armi da Corpo a Corpo. I tiri per ferire con risultato naturale di '1', '2', e '3' effettuati con Attacchi da Corpo a Corpo contro il modello del portatore sono **sempre** considerati falliti.

Medaglione Maledetto 35 pts
Subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento), scegli un Personaggio, Campione o unità di modello singolo della Lista dell'Esercito nemica. Il portatore **deve** ripetere i tiri per colpire e ferire falliti contro tale modello.

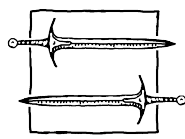
Organizzazione d'Armata



Personaggi
massimo 40%



Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Anime Dannate
massimo 20%



Morte Rapida
massimo 30%

*

Personaggi (massimo 40%)

Il termine "Conte" è utilizzato come una sorta di empia parodia del concetto della nobiltà umana e identifica un individuo che si trova nelle posizioni più elevate della scala gerarchica della Congrega. Avendo sconfitto la morte stessa, questi antichi vampiri bramano il dominio sui viventi e sui morti. In aggiunta alle loro già formidabili abilità, molti di essi hanno accumulato notevoli quantità di potere temporale sui regni mortali, celandosi in piena vista per conseguire i propri obiettivi.



Conte Vampiro

315 pts

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20x20 mm



Una cavalcatura con (MR) conta come Morte Rapida. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello
	6"	12"	9	1	Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Risvegliare (Zombie)

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	3	7	5	0

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Conte Vampiro	5	7	5	2	7

Opzioni magiche

pti-

Deve prendere I Morti Camminano (Solo Generale) 25

Una sola scelta:

Mago Apprendista gratuito

Mago Adepto 95

Mago Maestro 265



Evocazione



Occultismo

Opzioni

pti-

Deve prendere 1 o 2 Poteri del Sangue Senza limiti

Oggetti Speciali fino a 200

Scudo 5

Armatura Leggera 5

Armatura Pesante 15

Una sola scelta:

Coppia d'Armi 10

Alabarda 15

Grande Arma 20

Lancia Pesante 20

Opzioni di Cavalcatura

pti-

Destriero Scheletrico 75

Destriero Spettrale 105

Redivivo Mostruoso (MR) 115

Corte dei Dannati 315

Orrore Stridente (MR) (Solo modelli con Strigoi) 320

Drago Zombie (MR) 350

Drago Zombie Colossale (MR) 395

Coloro che appartengono alle schiere inferiori (o "ranghi") all'interno della Congrega, sono comunemente noti come Cortigiani. Essi gareggiano costantemente tra loro per guadagnare prestigio e potere. Ma non fatevi ingannare: persino i vampiri che appartengono ai ranghi inferiori sono tremendamente pericolosi. Essi sono dotati di agilità e forza soprannaturali e spesso sono anche dei sapienti utilizzatori della magia.



Cortigiano Vampiro

135 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (MR) conta come Morte Rapida. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	6"	12"	8	1	Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Risvegliare (Zombie)	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	6	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cortigiano Vampiro	4	6	5	2	6	Vampirico (6+)

Opzioni magiche

pti-

Deve prendere I Morti Camminano (Solo Generale) 25

Una sola scelta:

Mago Apprendista 25

Mago Adepto 120



Evocazione



Occultismo

Opzioni

pti-

Alfiere da Battaglia 50

Deve prendere 1 o 2 Poteri del Sangue Senza limiti

Oggetti Speciali fino a 100

Scudo 5

Armatura Leggera 5

Armatura Pesante 10

Una sola scelta:

Alabarda 10

Coppia d'Armi 10

Grande Arma 10

Lancia Pesante 10

Opzioni di Cavalcatura

pti-

Destriero Scheletrico 65

Destriero Spettrale 90

Redivivo Mostruoso (MR) 140

Corte dei Dannati 315

Gli uomini mortali sono condannati a morire, ma alcuni di essi utilizzano le possibilità garantite dalla magia proibita per sfuggire al loro fato. Una lenta corruzione arcana macchia le loro anime e pian piano essi iniziano ad assomigliare ai nonmorti che comandano. Possono rivelarsi valorosi alleati per un padrone vampirico, o in alcuni casi possono forgiare essi stessi delle armate nonmorte per poi guidarle in battaglia.



Necromante

110 pti

Mod. singolo



Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (MR) conta come Morte Rapida. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello
	4"	8"	7	1	Cancelli dell'Oltretomba, Impassibile, Mago Apprendista, Nonmorto, Risvegliare (Scheletri, Zombie)
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	3	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Necromante	1	3	3	0	3
— Opzioni magiche — pti —					
Deve prendere I Morti Camminano (Solo Generale)	20				
Una sola scelta:					
Mago Adepto	95				
Mago Maestro	265				
					
Alchemia					
					
Evocazione					
— Opzioni — pti —					
Oggetti Speciali					fino a 100
Se Mago Maestro					fino a 200
Armatura Leggera					5
— Opzioni di Cavalcatura — pti —					
Destriero Scheletrico					15
Redivivo Mostruoso (MR) (Solo Mago Maestro)					65
Carro dei Cadaveri					230

Nelle epoche passate, i grandi sovrani guerrieri venivano seppelliti all'interno di tetre tombe sparse per il mondo. In una sorta di crudele scherzo del destino, queste teste coronate diventano ora schiave dei capricci del necromante che li risveglia dal loro riposo. Tuttavia le loro personalità originarie sopravvivono e permettono loro di ricordare glorie perdute e battaglie dimenticate da tempo. Essi conservano una coscienza di sé e una volontà propria superiori a quella di qualunque altro nonmorto.



Re del Tumulo

125 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	4"	8"	8	1	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Non un Capo, Scudo Immortale	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	0	Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Re del Tumulo	3	5	4	1	4	Attacchi Magici, Colpo Letale, Ferite Multiple (2, contro Normale)

Regole del Modello

Scudo Immortale: Regola Universale.

I modelli nemici non possono assegnare gli Attacchi da Corpo a Corpo ad un Necromante finché possono assegnare tali attacchi a un modello con Scudo Immortale nell'unità del Necromante stesso. Questa regola non può essere applicata nel caso siano presenti modelli con Vampirico nella stessa unità del Necromante.

Opzioni

Alfieri da Battaglia	50
Oggetti Speciali	fino a 150
Una sola scelta:	
Alabarda	5
Coppia d'Armi	5
Grande Arma	5
Lancia Pesante	5

Opzioni di Cavalcatura

Destriero Scheletrico	75
-----------------------	----

Spiriti tormentati di coloro che non si danno pace per i propri amori perduti e che si rifiutano di abbandonare il Reame dei Mortali, le banshee possono essere richiamate sotto forma di fantasmi affranti dal dolore per mettere in atto la propria vendetta sui viventi. Il loro pianto è l'ultima cosa che molti mortali odono prima di unirsi a questi spettri nella morte.



Banshee

160 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Personaggi sia come Anime Dannate.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	6"	12"	5	1	Cenere alla Cenere, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Non un Capo, Paura, Terrore, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	3	0	Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Banshee	1	3	3	0	3	Lamento Straziante, Mietitore

— Regole del Modello —

Lamento Straziante: Attacco Speciale.

Un modello con questo Attacco Speciale può usarlo come 1. Attacco da Tiro e 2. Attacco Speciale mentre è Ingaggiato in Combattimento.

1. Scegli un bersaglio usando le consuete regole per gli Attacchi da Tiro. Questo attacco ha gittata Gittata 8", **Marcciare e Tirare**, e infligge D6+2 colpi con Forza 4, Penetrazione Armatura 1 e **Attacchi Magici**.
2. L'attacco viene effettuato al Livello di Iniziativa della parte di modello. Dichiarare che stai usando Lamento Straziante quando assegni gli attacchi. Se viene usato, la parte di modello non può effettuare nessun Attacco da Corpo a Corpo. Scegli una singola unità a contatto di base come bersaglio. L'unità bersaglio subisce D3+1 colpi con Forza 4, Penetrazione Armatura 1 e **Attacchi Magici**.

Cavalcature dei Personaggi

Richiamarle dalla morte è facile: queste carcasse di carne di cavallo in decomposizione possono continuare a servire un padrone anche quando di loro resta poco di più delle ossa. Questi destrieri non sono più suscettibili al dolore o alle ferite e possono affrontare senza problemi terreni che metterebbero a dura prova le loro controparti viventi.



Destriero Scheletrico

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	P	Passo Fantasma		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero Scheletrico	1	2	3	0	2	Attacchi Magici, Imbrigliato

Gli spiriti dei più potenti tra i cavalli possono desiderare cavalcare persino dopo la morte, un'ambizione che può essere soddisfatta grazie alla pratica della necromanzia. Essendosi lasciate i propri vincoli mortali alle spalle, queste bestie spettrali possono ora galoppare calpestando l'aria stessa.



Destriero Spettrale

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 8" Volo 8"	16"	P	Passo Fantasma, Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero Spettrale	1	2	3	0	2	Attacchi Magici, Imbrigliato



Carro dei Cadaveri

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 60×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	P	Aura Necromantica, Nessun Riposo Per i Dannati , Piattaforma di Guerra		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	4	P+2	Tempra (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orda Barcollante	8	1	3	0	1	Imbrigliato
Telaio			4	1		Colpi d'Impatto (1), Inanimato

— Regole del Modello —

Nessun Riposo Per i Dannati: Regola Universale.

Tutti i modelli R&F delle unità amiche entro 6" ottengono **Tempra (6+)**. I Ghastr all'interno di unità amiche entro 6" ottengono invece Tempra **Tempra (4+)**. Inoltre, tutti i modelli R&F delle unità amiche che contano come Base entro 6" da uno o più Carri dei Cadaveri ottengono **Tempra (+1, max 5+)** durante il proprio Primo Round di Combattimento.



Corte dei Dannati

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 60×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	P	Gelo Sepolcrale , Passo Fantasma, Paura, Piattaforma di Guerra, Presenza Torreggiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	5	5	2	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Concubine (2)	2	5	5	2	6	Vampirico (6+)
Necrofori Spettrali	8	2	3	0	2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

— Regole del Modello —

Gelo Sepolcrale: Regola Universale.

Le unità nemiche entro 6" da uno o più modelli con Gelo Sepolcrale subiscono -2 Agilità e -2 Abilità Difensiva.



Orrore Stridente

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito Base 100×150 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Morte Rapida.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	6"	12"	P	Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	4	6	0	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orrore Stridente	4	4	5	2	2	Imbrigliato, Stridore Raggelante

Regole del Modello

Stridore Raggelante: Attacco Speciale.

Un modello con questo Attacco Speciale può usarlo come 1. Attacco da Tiro e 2. Attacco Speciale mentre è Ingaggiato in Combattimento.

1. Scegli un bersaglio usando le consuete regole per gli Attacchi da Tiro. L'attacco possiede Gittata 8" e **Marciare e Tirare**.
2. L'attacco viene effettuato al Livello di Iniziativa della parte di modello. Dichiarare che stai usando Stridore Raggelante quando assegni gli attacchi. Se viene usato, la parte di modello non può effettuare nessun Attacco da Corpo a Corpo. Scegli una singola unità a contatto di base come bersaglio.

A prescindere dall'uso come Attacco da Tiro o Mischia, lo Stridore Raggelante causa 1 colpo al bersaglio per ogni Punto Vita posseduto attualmente dal modello con Stridore Raggelante. Questi colpi possiedono **sempre** Forza 10, Penetrazione Armatura 10 e **Attacchi Magici**. Quando tiri per ferire con questo attacco, usa la Disciplina del nemico invece della Resilienza.

Le anime che si trattengono e non oltrepassano il Velo a causa di un desiderio ossessivo di vendetta sono note come redivivi. Tali individui possono dimostrarsi particolarmente potenti quando sono sottoposti all'animazione dei cadaveri. E i vampiri sovente centellinano il loro utilizzo, sfruttandoli per potenziare i più spaventosi ospiti delle loro creazioni, come i grandi animali nonmorti e persino gli abomini scolpiti nella carne che vengono creati nei laboratori necromantici.



Redivivo Mostruoso

Altezza Grande

Tipo Cavalleria

0-3 cavalcature/esercito Base 50×50 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Morte Rapida.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	6"	12"	P	Paura, Presenza Torreggiante, Volo (8", 16")		
Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Redivivo Mostruoso	4	4	5	2	2	Attacchi Venefici, Colpo Letale, Imbrigliato

Opzioni

Redivivo Gigante

pti-

10

Regola del Modello Opzionale

Redivivo Gigante: Regola Universale.

Il Redivivo Mostruoso ottiene **Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)** e la dimensione della sua base diventa 60×100 mm.

Il culmine dell'ambizione di un necromante è rappresentato dalla risurrezione di un drago. L'atto stesso di rinvenire le spoglie di una tale potente creatura è incredibilmente insolito, dal momento che essi muoiono raramente e solitamente quando ciò accade è lontano da occhi indiscreti. In tali evenienze essi devono essere soggiogati e legati ad anime sufficientemente straordinarie: non si tratta di un compito facile. Tuttavia la ricompensa per il successo in questa impresa è il completo controllo del più grande predatore del mondo intero.



Drago Zombie

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito Base 50×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Morte Rapida. Il Drago Zombie e il Drago Zombie Colossale condividono la stessa limitazione 0-1 cavalc./esercito limitation.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	7"	14"	P	Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")		
Volo	7"	14"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	4	6	3	Distrarre, Tempra (6+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Drago Zombie	5	4	6	3	2	Attacco a Soffio (Attacchi Tossici), Imbrigliato

Non paghi di essere riusciti a rianimare un drago, alcuni vampiri hanno tentato di ingigantire questi leviatani ricorrendo ad ulteriori e abominevoli esperimenti. Un tale traguardo solitamente è impossibile da raggiungere senza le risorse di un'intera loggia della Congrega che vi lavora congiuntamente, ma il risultato è qualcosa di autenticamente diabolico.



Drago Zombie Colossale

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito Base 100×150 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Morte Rapida. Il Drago Zombie e il Drago Zombie Colossale condividono la stessa limitazione 0-1 cavalc./esercito limitation.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	7"	14"	P	Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")		
Volo	7"	14"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	5	6	4	Distrarre, Tempra (6+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
DZ Colossale	5	5	6	3	2	Attacco a Soffio (Attacchi Tossici), Imbrigliato

Base (minimo 25%)

Le orde gementi dei mortali recentemente massacrati si muovono zoppicando e a tentoni. Questi cadaveri sprovvisti di una mente possono essere in grado di sopraffare i viventi grazie al mero peso dei numeri. Guidati dalle anime delle creature più semplici, gli istinti di queste creature sono elementari e animali. Essi bramano solo afferrare e smembrare coloro che incontrano.



Zombie

120 pti + 4 pti/modello extra

20-80 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	4"	8"	2	2D6+4	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	1	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Zombie	1	1	3	0	1	
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere				10	Musico	10

Le catene della necromanzia permettono ai resti scheletrici di coloro che sono morti da tempo di calpestare ancora una volta la terra, anche se essi non sono nient'altro che un cumulo di ossa marcescenti. Queste schiere spaventose sono richiamate alla battaglia al servizio dei loro nuovi padroni. I vampiri generalmente preferiscono gli scheletri degli antichi guerrieri, perché ancora brandiscono le armi e sono addestrati a compiere semplici azioni militari, avendo anime umane a guidarli.



Scheletri

145 pti + 7 pti/modello extra

20-60 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	4"	8"	4	D6+4	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	3	0	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scheletro	1	2	3	0	2	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Una sola scelta:					Alfiere	10
Alabarda				gratuito	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Picca				gratuito	Campione	10
					Musico	10

Cadaveri tornati in vita che sentono nel profondo la fame per la carne dei viventi, queste creature da incubo sono potenziate con le anime dei predatori più feroci. Ciò li rende più veloci e determinati di molti altri nonmorti, e i loro furiosi assalti sono sovente resi più efficaci e mortali dalle tossine che naturalmente si sviluppano nei cimiteri e che si trovano in grande quantità nelle loro bocche in decomposizione, le armi preferite di un ghoul.



Ghoul

115 pti + 14 pti/modello extra

10-40 modelli 0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello		
	4"	8"	6	D6+4	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	3	4	0			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Ghoul	2	3	3	0	4	Attacchi Venefici, Empia Fame	
— Opzioni —			pti-		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Avanguardia (0-35 modelli/unità)*			2/modello		Campione		10
*Se il Generale ha Strigoi.					Musico		10

Le creature notturne come i pipistrelli possono essere facilmente controllate nella nonmorte dai praticanti delle arti necromantiche. In tempi di guerra essi vanno a formare sciami di ali e denti desiderosi di assaggiare il sangue, che tormentano le loro vittime in una confusione infernale di creature che si muovono senza sosta, rendendo vana ogni resistenza.



Sciame di Pipistrelli

110 pti + 23 pti/modello extra

2-10 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	Terra 1"	2"	3	D6+4	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Schermagliatore, Tempesta d'Ali , Truppe Leggere, Volo (6", 12")	
	Volo 6"	12"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	3	2	0	Bersaglio Difficile (1), Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sciame di Pipistrelli	4	3	2	0	3	Supporto Aggiuntivo (3)

— Regole del Modello —

Tempesta d'Ali: Regola Universale.

Le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli con Tempesta d'Ali subiscono -1 Abilità Offensiva e -1 Abilità Difensiva.

Speciale (nessun limite)

Le spoglie rianimate dei grandi lupi neri che un tempo si aggiravano per le foreste più oscure del mondo sono uno spettacolo terrificante da vedere per qualsiasi mortale. Nella morte, il branco prosegue nella sua caccia, balzando ferocemente sulle sue sfortunate prede e condannandole a una fine orribile. Sovente i vampiri si dimostrano particolarmente affezionati a tali giocattoli canini.



Lupi Funesti

80 pti + 18 pti/modello extra

5-15 modelli 0-5 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	Ria	Regole del modello
	9"	18"	3	D3+4	Avanguardia, Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	3	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Lupo Funesto	1	3	3	0	3 Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)
— Opzioni del Gruppo di Comando — pti—					
Campione				10	

Pipistrelli mostruosi che abitano le caverne scavate nelle montagne o i solai dei castelli in rovina, questi tremendi succhiasangue possono essere utilizzati come cacciatori, esploratori e spie per i loro signori nonmorti. Essi possono essere egualmente utili in battaglia, quando piombano sui soldati nemici dal buio di un cielo rischiarato solo dalle stelle, esattamente nel momento in cui le loro vittime si illudono di essere al sicuro.



Pipistrelli Giganti

95 pti + 10 pti/modello extra

2-9 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello
	1"	2"	5	D3+1	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (9", 18")
	Terra 9"	Volo 18"			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	2	3	3	0	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Pipistrello Gigante	2	3	3	0	3

I necromanti non si limitano a rianimare le spoglie di individui della taglia di un uomo e a soggiogarne la volontà. Con una dose sufficiente di potere arcano, è possibile richiamare in vita i mastodontici cadaveri dei troll, degli ogre, o degli animali selvaggi più grandi. Proprio come accade con i ghouls, tali bestie sono solitamente comandate da spiriti famelici e predatori, attaccano con mascelle infettate dal veleno della decadenza e si dimostrano particolarmente difficili da fermare,



Ghast

170 pti + 87 pti/modello extra

3-10 modelli 0-5 unità/esercito

Altezza **Grande**
Tipo **Fanteria**
Base **40×40 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	6"	12"	5	D3+1	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Paura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	0	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ghast	3	3	4	1	2	Attacchi Venefici, Empia Fame
— Opzioni del Gruppo di Comando —						
Campione					10 pti-	

Come pretoriani dei re morti da lungo tempo, queste anime in pena dimostrano un'abilità e una ferocia che raramente possono essere notate tra i nonmorti. Legati per l'eternità al loro padrone, essi periranno di una seconda morte per proteggere il loro Signore. Il loro equipaggiamento da combattimento può essere arrugginito, ma le loro lame conservano ancora un filo prodigioso, nonostante gli anni di inutilizzo che hanno attraversato.



Guardie del Tumulo

155 pti + 17 pti/modello extra

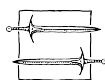
15-40 modelli



Altezza **Normale**
Tipo **Fanteria**
Base **20×20 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	4"	8"	7	D3+4	Cenere alla Cenere, Guardia del Corpo (Generale, Re del Tumulo), Impassibile, Nonmorto, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	4	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia del Tumulo	1	3	4	1	3	Attacchi Magici, Colpo Letale, Ferite Multiple (2, contro Normale)
— Opzioni —						
Una sola scelta:					10 pti-	
Scudo	gratuito				Alfiere	10
Alabarda	2/modello				Incanto di Stendardo	Senza limiti
Grande Arma	3/modello				Campione	10
					Musico	10

Solamente i più nobili e i più valenti tra i cavalieri dei tempi andati venivano seppelliti con i loro amati destrieri. Armati con i loro antichi strumenti di guerra e con ancora indosso le loro armature complete, i loro corpi e le loro anime sono preservati da rituali ancestrali. Ridotti a una pallida ombra di ciò che erano in passato, cavalcano ancora dai freddi sepolcri in cui giacevano verso una direzione indicata da una volontà ad essi estranea. Tuttavia essi percepiscono una pulsione familiare che li attrae verso la battaglia.



Cavalieri del Tumulo

160 pti + 32 pti/modello extra

5-15 modelli

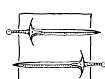


0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello		
	8"	16"	7	D3+2	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Passo Fantasma, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	3	4	2	Armatura Pesante, Scudo		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Cavaliere del Tumulo	1	3	4	1	3	Attacchi Magici, Colpo Letale, Ferite Multiple (2, contro Normale), Lancia Pesante	
Destriero Scheletrico	1	2	3	0	2	Attacchi Magici, Imbrigliato	
— Opzioni del Gruppo di Comando —				pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere					10	Campione	10
Incanto di Stendardo			Senza limiti			Musico	10

Questo empio carro è trainato da zombie e condotto da un adepto dell'arte della necromanzia, il cui volto è coperto da un cappuccio. Irrobustito dalla magia, che rende possibile l'oscuro compito di collezionare nuovi cadaveri, questo cocchio funziona come una sorta di focolaio per la magia della morte, rinforzando i vincoli necromantici a cui sono assoggettati coloro che sono morti nelle vicinanze e rendendo più ardua l'impresa di coloro che vogliono abatterli.



Carro dei Cadaveri

250 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 60×100 mm

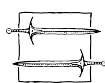
Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	4"	8"	5	2	Aura Necromantica, Impassibile, Nessun Riposo Per i Dannati , Nonmorto, Non un Capo, Piattaforma di Guerra	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	3	4	2	Tempra (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Signore dei Cadaveri	1	3	3	0	3	
Orda Barcollante	8	1	3	0	1	Imbrigliato
Telaio			4	1	Colpi d'Impatto (1), Inanimato	

— Regole del Modello —

Nessun Riposo Per i Dannati: Regola Universale.

Tutti i modelli R&F delle unità amiche entro 6" ottengono **Tempra (6+)**. I Ghastr all'interno di unità amiche entro 6" ottengono invece Tempra **Tempra (4+)**. Inoltre, tutti i modelli R&F delle unità amiche che contano come Base entro 6" da uno o più Carri dei Cadaveri ottengono **Tempra (+1, max 5+)** durante il proprio Primo Round di Combattimento.

Essendo soliti celarsi allo sguardo del sole, i vampiri che vogliono viaggiare durante le ore diurne si servono sovente delle carrozze tetre. Normalmente agghindate per sembrare dei cocchi nobiliari, il loro mortale splendore si palesa in battaglia, quando le carrozze sono usate come strumenti di guerra. Nelle terre in cui regnano i vampiri, il volgo sa che è necessario prostrarsi al passaggio di un carro di tale fattura.



Carrozza Tetra

425 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	8"	8"	7	1	Condotta Sacrilego , Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Passo Fantasma, Paura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	3	5	4	Egida (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cocchiere	2	3	3	10	2	Attacchi Magici, Grande Arma
Vampiro	4	6	5	2	6	Vampirico (3+)
Cavalcatura Non-Morta (2)	1	3	4	1	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

— Regole del Modello —

Condotta Sacrilego: Regola Universale.

Le unità amiche entro 6" ottengono **Autonomo**.

— Regola del Modello Opzionale —

Telaio Esteso: Regola Universale.

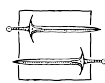
La dimensione della base della Carrozza Tetra diventa 50×150 mm e il Numero di Attacchi delle proprie Cavalcature Non-Morte è **fissato** a 2.

— Opzioni —

Telaio Esteso

pti-
5

Un manipolo di membri della Congrega è fieramente descritto come una Corte dei Dannati. Gli individui che la compongono possono essere commilitoni fraterni, rivali, o persino amanti. Essi si muovono insieme verso la battaglia, viaggiando su carri trainati da servitori fantasma. La depravazione della Congrega, quando viene apertamente svelata, può fiaccare la volontà del nemico e i poteri ipnotici dei vampiri possono spingerlo a fermarsi e indurlo a sottomettersi.



Corte dei Dannati

320 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 60×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	4"	8"	7	1	Gelo Sepolcrale , Impassibile, Nonmorto, Non un Capo, Passo Fantasma, Paura, Piattaforma di Guerra, Presenza Torreggiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	5	5	2	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Concubine (3)	2	5	5	2	6	Vampirico (6+)
Necrofori Spettrali	8	2	3	0	2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

— Regole del Modello —

Gelo Sepolcrale: Regola Universale.

Le unità nemiche entro 6" da uno o più modelli con Gelo Sepolcrale subiscono -2 Agilità e -2 Abilità Difensiva.

Questo folle macchinario da guerra è un magnete di potere necromantico che gradualmente inizia ad allungare la sua presa verso il Velo quando viene attivato. Esso contiene delle reliquie impure, create per rappresentare una sorta di parodia perversa dei rituali religiosi dei mortali. Consente alle anime tormentate di emergere nel mondo materiale e di ferire i viventi, guidate dalla volontà di un necromante che trova sollazzo nelle energie spettrali che essi hanno sprigionato.



Altare della Non-Morte

340 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
 Tipo Costrutto
 Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	8"	8"	5	1	Cenere alla Cenere, Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Passo Fantasma, Paura, Presenza Torreggiante, Sferzata d'Anime , Terrore	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	3	5	2	Tempra (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Tetra Guida	1	3	3	0	3	Aura di Non-Morte
Destrieri Fantasma	8	2	3	0	2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

Regole del Modello

Aura di Non-Morte: Attacco Speciale.

Durante la propria Fase di Tiro, la parte di modello può effettuare un Attacco da Tiro che bersaglia tutte le unità nemiche entro 12" dal modello (incluse quelle Ingaggiate in Combattimento e fuori dall'Arco del Fronte e/o Linea di Vista). Questo attacco può essere usato anche se l'Altare è Ingaggiato in Combattimento. Il bersaglio subisce D6 colpi con una Forza pari al numero del Turno di Gioco corrente e Penetrazione Armatura 2.

Sferzata d'Anime: Regola Universale.

Il modello può lanciare *Pentacolo del Dolore* (Occultismo) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Anime Dannate (massimo 20%)

Gli spiriti a cui non è permesso passare nell'oltretomba rimangono intrappolati nel Reame dei Mortali. Trattenuti da intensi sentimenti di rimpianto, dolore e rabbia, si ammassano nei luoghi dove si accumula l'amarezza di coloro che sono ancora in vita. Nonostante le loro identità perdute siano svanite nel corso degli anni, alcuni di essi possono ancora interagire con il mondo materiale, infestando le case dei viventi e facendo gelare loro il sangue nelle vene.



Orde Fantasma

160 pti + 40 pti/modello extra

4-9 modelli

0-2 unità/esercito
0-10 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	6"	12"	4	1	Cenere alla Cenere, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Paura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	3	3	0	Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orda Fantasma	4	3	3	1	1	Supporto Aggiuntivo (3)

Nere anime di giudici corrotti, boia crudeli e necromanti che si rifiutano di abbandonare questo mondo, gli spettri sono spiriti maligni che desiderano ardentemente continuare a dispensare la morte su coloro che essi ritengono indegni di quella vita che essi stessi hanno perduto.



Spettri

190 pti + 45 pti/modello extra

5-10 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	6"	12"	5	1	Cenere alla Cenere, Conclave di Maghi, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Paura, Terrore, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0	Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Spettro	2	3	3	10	2	Mietitore, Grande Arma

— Conclave di Maghi —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- Accelerare il Tempo (Evocazione)
- Ala del Corvo (Stregoneria)
- Fascino Ingannevole (Stregoneria)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-

120

Spettri a cavallo di feroci destrieri che scalpitano nel cielo notturno per mietere il loro raccolto di anime, questi cavalieri fantasma sono stati concepiti dai loro padroni vampirici come orde di saccheggiatori che imitano la caccia selvaggia con le torce praticata dagli uomini e dagli elfi. Risplendendo per via delle loro fiamme innaturali, essi portano il terrore nei cuori di tutti coloro che incontrano.



Cacciatori Spettrali

175 pti + 33 pti/modello extra

5-10 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	8"	16"	5	1	Cenere alla Cenere, Conclave di Maghi, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Paura, Terrore, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	1	Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cacciatore Spettrale	2	3	3	10	2	Attacchi Infuocati, Attacchi Magici, Grande Arma
Destriero Fantasma	1	2	3	0	2	Attacchi Infuocati, Imbrigliato

— Conclave di Maghi —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Percezione della Forza* (Cosmologia)
- *Sussurri del Velo* (Evocazione)
- *Ala del Corvo* (Stregoneria)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-

110

Morte Rapida (massimo 30%)

Questi cavalieri neri sono votati a una versione distorta dell'ideale cavalleresco. Indossano armature spesse e terrificanti e cavalcano spaventosi destrieri in putrefazione. Coloro che non riescono a tener loro testa in battaglia vengono giudicati indegni, adatti solo a essere calpestati nel fango. Coloro che invece nel combattimento rappresentano una sfida di un certo valore, vengono giudicati degni di essere dissanguati, o persino dell'iniziazione.



Cavalieri Vampiro

275 pti + 80 pti/modello extra

3-6 modelli



0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	7"	14"	7	1	Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	5	4	2	Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	2	5	5	2	5	Carica Devastante (+1 Att), Vampirico (6+), Lancia Pesante
Cavalcatura Non-Morta	1	2	3	0	2	Attacchi Magici, Imbrigliato
— Opzioni del Gruppo di Comando — pti — Opzioni del Gruppo di Comando — pti —						
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo				Senza limiti	Musico	10

I vampiri che hanno perfezionato l'arte di mutare il proprio aspetto possono restare imprigionati nelle loro forme bestiali, o perché non vogliono, o perché non possono tornare alle loro sembianze umane. Queste creature della notte sovente si trasformano in giganteschi mostri umanoidi che somigliano a pipistrelli e si scagliano sulle prede in una furia di ali, artigli e zanne.



Progenie Vampirica

230 pti + 80 pti/modello extra

3-8 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	Terra 6" Volo 9"	12" 18"	8	D3	Autonomo, Falcata Rapida, Furia, Impassibile, Nonmorto, Paura, Truppe Leggere, Volo (9", 18")	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Progenie Vampirica	3	4	5	2	4	Estasi della Battaglia, Vampirico (6+)
— Opzioni del Gruppo di Comando — pti —						
Campione				10		

Un vampiro che sazia ripetutamente la propria Sete, abbuffandosi costantemente, si trasformerà gradualmente in un essere vorace e sempre affamato, la cui mente è annebbiata da una rossa coltre. Estremamente potenti, pur avendo perso l'intelligenza e l'astuzia che li contraddistinguevano, questi vampiri sono divenuti poco più che bestie, la cui volontà può essere soggiogata da un Signore della Notte più forte.



Varkolak

315 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	8"	16"	7	1	Autonomo, Avanguardia, Impassibile, Nonmorto, Paura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	0	Tempra (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Varkolak	5	5	6	3	4	Odio, Vampirico (3+)

Costrutti di ossa e malizia portati in vita da rituali necromantici, questi tetri mietitori planano sui campi di battaglia grazie alle loro ali rinsecchite, brandendo terribili falci per mietere la loro messe vivente. Essi sono le ombre sulla faccia della luna, noti in molte culture come gli angeli della morte.



Mietitori Alati

260 pti + 165 pti/modello extra

2-4 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
	Terra 6"	12"	10	D3	Aura Necromantica, Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Paura, Truppe Leggere, Volo (6", 12")	
	Volo 6"	12"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mietitore Alato	4	5	5	2	4	Colpo Letale

Opzioni pti-

Una sola scelta:

Alabarda	15/modello
Coppia d'Armi	15/modello

Creature con l'aspetto di pipistrelli, grandi come un drago, questi mostri dimorano in terre remote e desolate, ma i loro cadaveri sono ambiti dai vampiri e ritenuti la più potente delle cavalcature da guerra e il più importante dei simboli della Congrega. Alcuni dicono che essi sono rianimati con le anime delle banshee, altri che essi padroneggino una versione potenziata del grido naturale dei pipistrelli. In entrambi i casi, il loro urlo è orribilmente letale.



Orrore Stridente

510 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito*

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 100×150 mm

*Per ogni Personaggio Enorme nell'esercito, riduci di 1 il numero massimo.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ria	Regole del modello	
Terra	6"	12"	4	1	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Truppe Leggere, Volo (8", 16")	
Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	4	6	0	Tempra (6+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orrore Stridente	4	4	5	2	2	Imbrigliato, Stridore Raggelante

— Regole del Modello —

Stridore Raggelante: Attacco Speciale.

Un modello con questo Attacco Speciale può usarlo come 1. Attacco da Tiro e 2. Attacco Speciale mentre è Ingaggiato in Combattimento.

1. Scegli un bersaglio usando le consuete regole per gli Attacchi da Tiro. L'attacco possiede Gittata 8" e **Marcciare e Tirare**.
2. L'attacco viene effettuato al Livello di Iniziativa della parte di modello. Dichiarare che stai usando Stridore Raggelante quando assegni gli attacchi. Se viene usato, la parte di modello non può effettuare nessun Attacco da Corpo a Corpo. Scegli una singola unità a contatto di base come bersaglio.

A prescindere dall'uso come Attacco da Tiro o Mischia, lo Stridore Raggelante causa 1 colpo al bersaglio per ogni Punto Vita posseduto attualmente dal modello con Stridore Raggelante. Questi colpi possiedono **sempre** Forza 10, Penetrazione Armatura 10 e **Attacchi Magici**. Quando tiri per ferire con questo attacco, usa la Disciplina del nemico invece della Resilienza.

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Conte Vampiro	Ava	6"	Mar	12"	Dis	9	Ria	1		Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Risvegliare (Zombie)	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	5	Arm	0			
Conte Vampiro	Att	5	Off	7	For	5	Pen	2	Agi	7	Vampirico (6+)
Cortigiano Vampiro	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8	Ria	1		Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Risvegliare (Zombie)	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	4	Arm	0			
Cortigiano Vampiro	Att	4	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	6	Vampirico (6+)
Necromante	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7	Ria	1		Cancelli dell'Oltretomba, Impassibile, Mago Apprendista, Nonmorto, Risvegliare (Scheletri, Zombie)	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	3	Arm	0			
Necromante	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	
Re del Tumulo	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8	Ria	1		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Non un Capo, Scudo Immortale	
Normale, Fanteria	PV	4	Dif	5	Res	5	Arm	0		Armatura Pesante, Scudo	
Re del Tumulo	Att	3	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	Attacchi Magici, Colpo Letale, Ferite Multiple (2, contro Normale)
Banshee	Ava	6"	Mar	12"	Dis	5	Ria	1		Cenere alla Cenere, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Non un Capo, Paura, Terrore, Truppe Leggere	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	3	Arm	0		Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)	
Banshee	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	Lamento Straziante, Mietitore

Cavalcature dei Personaggi

Destriero Scheletrico	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P					Passo Fantasma
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2			
Destriero Scheletrico	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Destriero Spettrale	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P					Passo Fantasma, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1			
Destriero Spettrale	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Carro dei Cadaveri	Ava	4"	Mar	8"	Dis	P					Aura Necromantica, Nessun Riposo Per i Dannati, Piattaforma di Guerra
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+2			Tempra (4+)
Orda Barcollante	Att	8	Off	1	For	3	Pen	0	Agi	1	Imbrigliato
Telaio					For	4	Pen	1			Colpi d'Impatto (1), Inanimato
Corte dei Dannati	Ava	4"	Mar	8"	Dis	P					Gelo Sepolcrale, Passo Fantasma, Paura, Piattaforma di Guerra, Presenza Torreggiante
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	5	Res	5	Arm	2			Egida (5+)
Concubine (2)	Att	2	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	6	Vampirico (6+)
Necrofori Spettrali	Att	8	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
Orrore Stridente	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P					Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	4	Res	6	Arm	0			Tempra (5+)
Orrore Stridente	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	2	Imbrigliato, Stridore Raggelante
Redivivo Mostruoso	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P					Paura, Presenza Torreggiante, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P			
Redivivo Mostruoso	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	2	Attacchi Venefici, Colpo Letale, Imbrigliato
Drago Zombie	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	4	Res	6	Arm	3			Distrarre, Tempra (6+)
Drago Zombie	Att	5	Off	4	For	6	Pen	3	Agi	2	Attacco a Soffio (Attacchi Tossici), Imbrigliato
DZ Colossale	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	5	Res	6	Arm	4			Distrarre, Tempra (6+)
DZ Colossale	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	2	Attacco a Soffio (Attacchi Tossici), Imbrigliato

Base

Zombie	Ava	4"	Mar	8"	Dis	2	Ria	2D6+4		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Presidiante	
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	1	Res	3	Arm	0			
Zombie	Att	1	Off	1	For	3	Pen	0	Agi	1	

Scheletri	<i>Ava</i> 4"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 4	<i>Ria</i> D6+4		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Presidiante
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1	<i>Dif</i> 2	<i>Res</i> 3	<i>Arm</i> 0		Armatura Leggera, Scudo
Scheletro	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 2	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 2	
Ghoul	<i>Ava</i> 4"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 6	<i>Ria</i> D6+4		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Presidiante
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 0		
Ghoul	<i>Att</i> 2	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 4	Attacchi Venefici, Empia Fame
Sciame di Pipistrelli	<i>Ava</i> 1"	<i>Mar</i> 2"	<i>Dis</i> 3	<i>Ria</i> D6+4		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Schermagliatore, Tempesta d'Ali, Truppe Leggere, Volo (6", 12")
Normale, Bestia	<i>PV</i> 4	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 2	<i>Arm</i> 0		Bersaglio Difficile (1), Distrarre
Sciame di Pipistrelli	<i>Att</i> 4	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 2	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 3	Supporto Aggiuntivo (3)

Speciale

Lupi Funesti	<i>Ava</i> 9"	<i>Mar</i> 18"	<i>Dis</i> 3	<i>Ria</i> D3+4		Avanguardia, Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto
Normale, Bestia	<i>PV</i> 1	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 3	<i>Arm</i> 0		
Lupo Funesto	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)
Pipistrelli Giganti	<i>Ava</i> 1"	<i>Mar</i> 2"	<i>Dis</i> 5	<i>Ria</i> D3+1		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (9", 18")
Normale, Bestia	<i>PV</i> 2	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 3	<i>Arm</i> 0		Bersaglio Difficile (1)
Pipistrello Gigante	<i>Att</i> 2	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 3	
Ghast	<i>Ava</i> 6"	<i>Mar</i> 12"	<i>Dis</i> 5	<i>Ria</i> D3+1		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Paura
Grande, Fanteria	<i>PV</i> 3	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 0		Tempra (5+)
Ghast	<i>Att</i> 3	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 4	<i>Pen</i> 1	<i>Agi</i> 2	Attacchi Venefici, Empia Fame
Guardie del Tumulo	<i>Ava</i> 4"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 7	<i>Ria</i> D3+4		Cenere alla Cenere, Guardia del Corpo (Generale, Re del Tumulo), Impassibile, Nonmorto, Presidiante
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 0		Armatura Pesante
Guardia del Tumulo	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 4	<i>Pen</i> 1	<i>Agi</i> 3	Attacchi Magici, Colpo Letale, Ferite Multiple (2, contro Normale)
Cavaliere del Tumulo	<i>Ava</i> 8"	<i>Mar</i> 16"	<i>Dis</i> 7	<i>Ria</i> D3+2		Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Passo Fantasma, Presidiante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 1	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 2		Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere del Tumulo	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 4	<i>Pen</i> 1	<i>Agi</i> 3	Attacchi Magici, Colpo Letale, Ferite Multiple (2, contro Normale), Lancia Pesante
Destriero Scheletrico	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 2	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Carro dei Cadaveri	<i>Ava</i> 4"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 5	<i>Ria</i> 2		Aura Necromantica, Impassibile, Nessun Riposo Per i Dannati, Nonmorto, Non un Capo, Piattaforma di Guerra
Grande, Costrutto	<i>PV</i> 4	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 4	<i>Arm</i> 2		Tempra (4+)
Signore dei Cadaveri	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 3	
Orda Barcollante	<i>Att</i> 8	<i>Off</i> 1	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 1	Imbrigliato
Telaio			<i>For</i> 4	<i>Pen</i> 1		Colpi d'Impatto (1), Inanimato
Carrozza Tetra	<i>Ava</i> 8"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 7	<i>Ria</i> 1		Condotto Sacrilego, Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Passo Fantasma, Paura
Grande, Costrutto	<i>PV</i> 5	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 4		Egida (4+)
Cocchiere	<i>Att</i> 2	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 10	<i>Agi</i> 2	Attacchi Magici, Grande Arma
Vampiro	<i>Att</i> 4	<i>Off</i> 6	<i>For</i> 5	<i>Pen</i> 2	<i>Agi</i> 6	Vampirico (3+)
Cavalcatura Non-Morta (2)	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 4	<i>Pen</i> 1	<i>Agi</i> 2	Imbrigliato
Telaio			<i>For</i> 5	<i>Pen</i> 2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Corte dei Dannati	<i>Ava</i> 4"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 7	<i>Ria</i> 1		Gelo Sepolcrale, Impassibile, Nonmorto, Non un Capo, Passo Fantasma, Paura, Piattaforma di Guerra, Presenza Torreggiante
Grande, Costrutto	<i>PV</i> 5	<i>Dif</i> 5	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 2		Egida (5+)
Concubine (3)	<i>Att</i> 2	<i>Off</i> 5	<i>For</i> 5	<i>Pen</i> 2	<i>Agi</i> 6	Vampirico (6+)
Necrofori Spettrali	<i>Att</i> 8	<i>Off</i> 2	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Telaio			<i>For</i> 5	<i>Pen</i> 2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
Altare della Non-Morte	<i>Ava</i> 8"	<i>Mar</i> 8"	<i>Dis</i> 5	<i>Ria</i> 1		Cenere alla Cenere, Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Passo Fantasma, Paura, Presenza Torreggiante, Sferzata d'Anime, Terrore
Grande, Costrutto	<i>PV</i> 5	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 5	<i>Arm</i> 2		Tempra (4+)
Tetra Guida	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 3	Aura di Non-Morte
Destrieri Fantasma	<i>Att</i> 8	<i>Off</i> 2	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Telaio			<i>For</i> 5	<i>Pen</i> 2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

Anime Dannate

Orde Fantasma	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 4 <i>Ria</i> 1	Cenere alla Cenere, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Paura
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 4 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0	Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)
Orda Fantasma	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 1	Supporto Aggiuntivo (3)
Spettri	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 5 <i>Ria</i> 1	Cenere alla Cenere, Conclave di Maghi, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Paura, Terrore, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0	Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)
Spettro	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 10 <i>Agi</i> 2	Mietitore, Grande Arma
Cacciatori Spettrali	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 5 <i>Ria</i> 1	Cenere alla Cenere, Conclave di Maghi, Forma Spettrale, Impassibile, Nonmorto, Paura, Terrore, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 1	Egida (3+, contro Attacchi non-Magici), Egida (5+)
Cacciatore Spettrale	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 10 <i>Agi</i> 2	Attacchi Infuocati, Attacchi Magici, Grande Arma
Destriero Fantasma	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 2 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 2	Attacchi Infuocati, Imbrigliato

Morte Rapida

Cavalieri Vampiro	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 7 <i>Ria</i> 1	 Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 2 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 2	Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 5	Carica Devastante (+1 Att), Vampirico (6+), Lancia Pesante
Cavalcatore Non-Morta	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 2 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 2	Attacchi Magici, Imbrigliato
Progenie Vampirica	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 8 <i>Ria</i> D3	Autonomo, Falcata Rapida, Furia, Impassibile, Nonmorto, Paura, Truppe Leggere, Volo (9", 18")
Grande, Fanteria	<i>PV</i> 3 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 0	
Progenie Vampirica	<i>Att</i> 3 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 4	Estasi della Battaglia, Vampirico (6+)
Varkolak	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 7 <i>Ria</i> 1	Autonomo, Avanguardia, Impassibile, Nonmorto, Paura
Grande, Bestia	<i>PV</i> 4 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 0	Tempra (4+)
Varkolak	<i>Att</i> 5 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 6 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 4	Odio, Vampirico (3+)
Mietitori Alati	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 10 <i>Ria</i> D3	Aura Necromantica, Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Paura, Truppe Leggere, Volo (6", 12")
Grande, Fanteria	<i>PV</i> 4 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 2	
Mietitore Alato	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 4	Colpo Letale
Orrore Stridente	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 4 <i>Ria</i> 1	Cenere alla Cenere, Impassibile, Nonmorto, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Enorme, Bestia	<i>PV</i> 6 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 6 <i>Arm</i> 0	Tempra (6+)
Orrore Stridente	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 2	Imbrigliato, Stridore Raggelante

Rianimato

-
- 1 Personaggi, Corte dei Dannati, Altare della Non-Morte, Carrozza Tetra, modelli dalle Anime Dannate, Orrore Stridente, Cavalieri Vampiro, Varkolak
 - 2 Carro dei Cadaveri
 - D3 Mietitori Alati, Progenie Vampirica
 - D3+1 Ghastr, Pipistrelli Giganti
 - D3+2 Cavalieri del Tumulo
 - D3+4 Lupi Funesti, Guardie del Tumulo
 - D6+4 Scheletri, Ghoul, Sciame di Pipistrelli
 - 2D6+4 Zombie
-



Registro delle Modifiche

2024 Review 2

- **Sangreal**: Costo base 20 ↗ 30
- Sguardo Ipnotizzante: Costo base 10 ↗ 15
- Re del Tumulo: Costo base 135 ↘ 125
- Cortigiano Vampiro Redivivo Mostruoso: Costo base 125 ↗ 140
- Carrozza Tetra: Costo base 445 ↘ 425
- Cavalieri Vampiro: Costo base 270 ↗ 275
- Cavalieri Vampiro: Modelli extra 82 ↘ 80
- Progenie Vampirica: Modelli extra 84 ↘ 80
- Varkolak: Costo base 325 ↘ 315
- Spettri Campione: Costo base 110 ↗ 120

Temporary page!

\LaTeX was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because \LaTeX now knows how many pages to expect for this document.