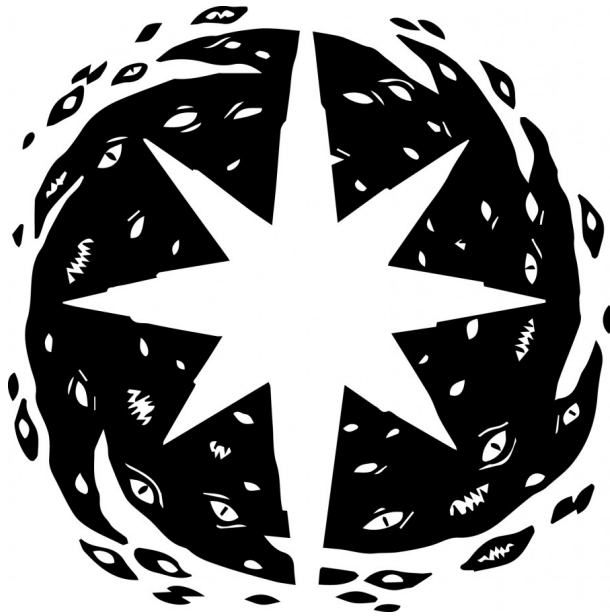


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Legioni Demoniache

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo, 2024

Stabile: Questo documento è il Libro dell'Esercito ufficiale per la fazione all'interno dell'ambientazione della Nona Era. In quanto versione definitiva, i valori al suo interno verranno modificati solamente durante gli aggiornamenti di bilanciamento annuali o in circostanze straordinarie.

Introduzione del Background	2	Organizzazione d'Armata	9
Regole dell'Armata	4	Personaggi	9
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	17
Incantesimo Ereditario	5	Base	20
Manifestazioni Demoniache	6	Speciale	23
Tabella Riassuntiva	34	Aves	32



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

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

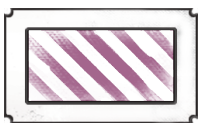
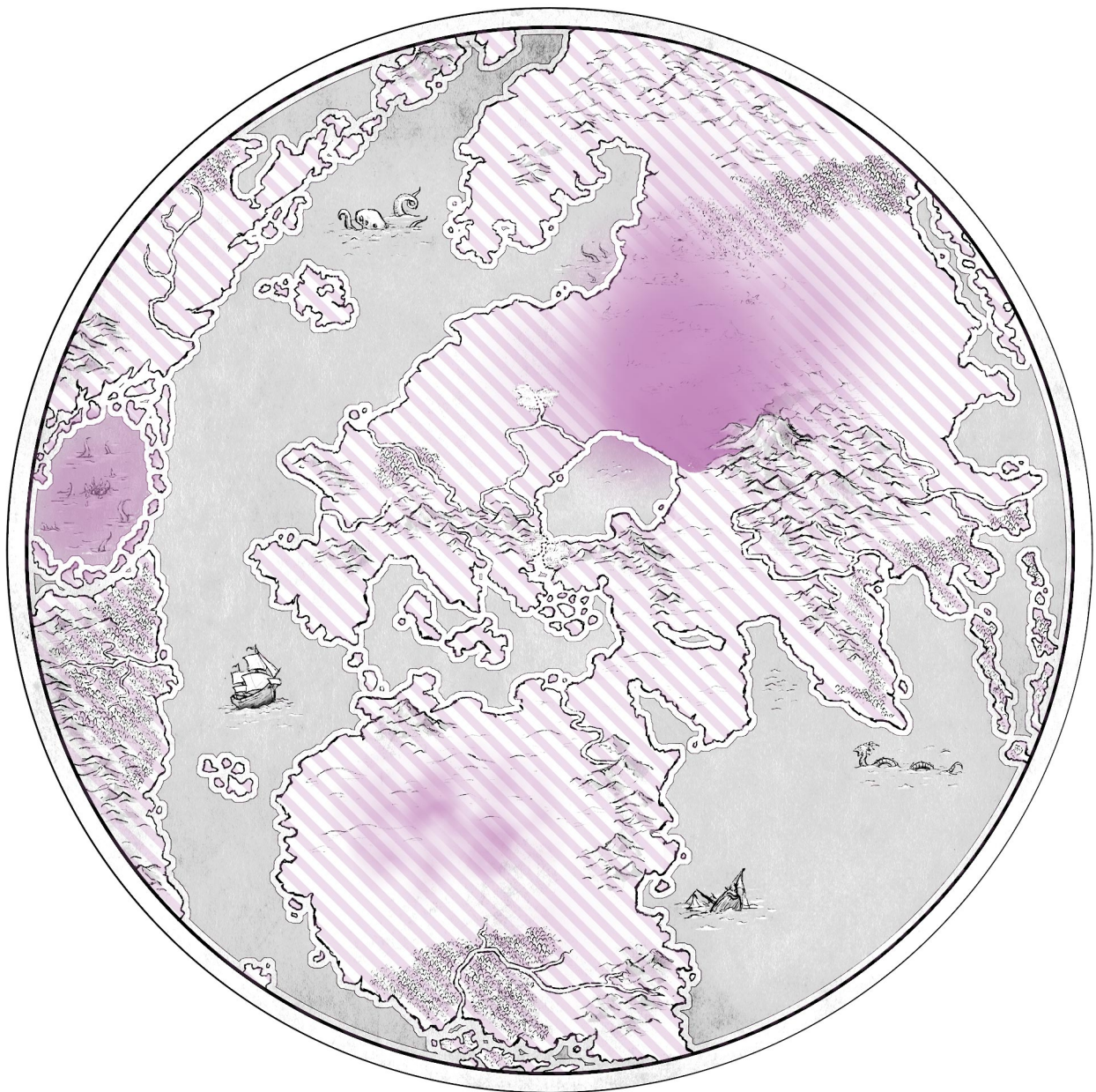
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

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



Legioni Demoniache

Le Legioni Demoniache non appartengono a questo mondo. Servi degli dèi dell'Inferno, i demoni sono esseri provenienti da oltre il Velo che separa il Reame Mortale da quello Immortale. Eppure, nei momenti più disperati, essi possono attraversare questa barriera, manifestandosi in una miriade di orripilanti forme, portando guerra e distruzione contro i popoli del mondo. La loro è una forza spaventosa e innaturale, capace di gettare nella follia i malcapitati che assistono alla loro terribile gloria, un'onda di caos volta a distruggere ogni forma di civilizzazione.



Ovunque nel mondo vi siano cultisti che lavorano in segreto, i Demoni possono essere evocati, e manifestarsi per attuare i loro imperscrutabili piani.



In aree ricche di magia, tali creature possono attraversare il Velo spontaneamente, ed intere armate emergere per devastare i territori limitrofi.

Il Reame Immortale

Un piano di pura magia e cambiamento incessante, il Reame Immortale è incompatibile con gli esseri di carne e sangue. I suoi abitanti sono sovranaturali: esseri magici immortali capaci di assumere qualsiasi forma desiderino. All'interno di questo Reame si trova l'Abisso, comunemente chiamato Inferno. È una regione cupa e terribile, governata dai sette Dei Oscuri e dai loro servitori: esseri superni conosciuti come demoni.

Nel Reame Immortale, la forza di un individuo equivale alla sua volontà, e i demoni potenti, son capaci di imporre la propria natura e le proprie intenzioni sui superni più deboli. I demoni minori sono spesso paragonati a ruscelli, trascinati nei fiumi impetuosi dei loro simili più potenti, che a loro volta sono inghiottiti dall'oceano degli dèi. In questo modo, la libera volontà dei demoni meno potenti è subordinata a coloro che li dominano, e il loro aspetto e comportamento riflettono quelli dei loro superiori.

I Sette

Kuulima, Dea dell'Invidia; Akaan, Dio della Gola; Sugalag, Dio dell'Avarizia; Cibaresh, Dio della Lussuria; Savar, Dio della Supervia; Nukuja, Dea dell'Accidia; Vanadra, Dea dell'Ira. La natura di ciascun Dio Oscuro è radicata in uno dei grandi peccati mortali, e i loro eserciti demoniaci ne rappresentano l'emanazione. Le loro legioni disseminano discordia e caos, cercando di minare e destabilizzare il Mondo Mortale, ma ognuno di essi segue il suo personale approccio, talvolta distraendosi in effimeri capricci.

L'ottavo punto nella Stella Oscura è quello di Padre Caos, il titano primordiale che rappresenta l'Abisso stesso. Che sia o meno una creatura reale o semplicemente un'idea, gli Dei Oscuri si considerano i suoi luogotenenti, e raramente alcuni demoni di eccezionale potere sono noti per essere devoti direttamente a Lui.

Manifestazioni e Possessioni

I demoni richiedono una grande quantità di magia per prendere forma nel Mondo Mortale, utilizzandola solitamente per forgiare corpi terrificanti e mostruosi dai materiali grezzi circostanti; solo pochi luoghi nel mondo sono sufficientemente carichi di magia da consentire ai demoni di attraversare il Velo a loro piacimento. In tutti gli altri luoghi, il loro passaggio deve essere facilitato da un rituale di evocazione profano, in cui un empio sacrificio crea un canale attraverso cui il demone si manifesta.

I corpi dei demoni possono assumere forme illimitate, echi spirituali dell'orrorenda immagine del demone. Alcuni mimano versioni contorte di creature mortali, altri sono marcatamente innaturali. Nessun demone è esattamente uguale ai suoi simili, ed i loro raduni sembrano mari caleidoscopici di mostri contorti e bisbiglianti. Tuttavia, ogni demone richiede magia per sostenersi, e quando essa si esaurisce, la creatura è costretta a tornare nel Regno Immortale.

I demoni possono anche possedere vessilli mortali, siano esseri senzienti od oggetti inanimati. Questo metodo è più facile, per alcuni versi, richiedendo molto meno magia per essere sostenuto, concedendo però una forma più limitata al superno.

Cultisti

Le Legioni Démoniache sono assistite da agenti mortali devoti agli Dei Oscuri; fanatici che si riuniscono in culti segreti ed oscuri, perseguitati da quasi tutti i regnanti e le religioni mortali. Nella speranza di ottenere il favore dei loro oscuri padroni, tali cultisti cercano spesso di facilitare le incursioni demoniache, arrivando persino a sostenere in battaglia le forze del Caos.

Regole dell'Armata

Il Reame Immortale è interamente composto di magia, e coloro che vi dimorano possono manipolarla con molto meno sforzo rispetto alla maggior parte dei mortali, rendendoli maghi particolarmente potenti. Mentre sono manifestati nel Mondo Mortale, i demoni attirano istintivamente la magia verso di sé, sia per protezione che per nutrimento, fortificando i loro corpi mentre forniscono involontariamente risorse aggiuntive per qualsiasi mago nelle vicinanze.

Abitanti del Reame Immortale

I tiri di lancio effettuati con uno o due dadi dai modelli in un esercito delle Legioni Demoniache ottengono un Modificatore di Lancio +1. Inoltre, in una partita che coinvolge almeno un esercito delle Legioni Demoniache, ogni Giocatore Attivo aggiunge +2 Segnalini Velo alla sua Riserva dei Segnalini Velo durante Incanalare il Velo.

Egida

I profili delle unità in questo Libro degli Eserciti contengono una Caratteristica addizionale, che corrisponde al tiro Egida dell'unità, abbreviato in Egi. Questa Caratteristica è trattata come se l'unità possedesse la dicitura Protezioni Personali Egida(X+) nel loro profilo, dove X è il valore della Caratteristica Egi. Non possedere un valore Egi non preclude un'unità dall'essere il bersaglio di un modificatore di Egida.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Dominio Maggiore

Mentre all'interno della gittata dell' Aura di Comando del modello, il numero di Punti Vita persi a causa di Test di Rotta falliti da unità amiche con almeno un modello R&F è ridotto di X, ove X è pari al numero di Ranghi Completi dell'unità. Il valore di X è **sempre** almeno pari ad 1 e **mai** maggiore di 3.

Attributi di Attacco

Soffocare – Corpo a Corpo

Se l'attacco viene allocato contro un modello con la stessa Altezza dell'attaccante, ottiene +1 a colpire e +1 a ferire.

Armeria

Fuoco Oscuro – Arma da Tiro

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

Ai fini 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

I demoni hanno accesso al puro potere del Regno Immortale, che consente loro di scatenare tremende energie, manifestandole sotto forma di archi selvaggi che lacerano anime e materia allo stesso modo. Questi attacchi sono amplificati in prossimità di altre incantesimi demoniaci, potenziando la connessione di questi esseri al loro piano nativo.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E <i>rep</i>				
Lancia dell'Infinito				
4+	24"	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce 1 colpo con Forza 2 [5], Penetrazione Armatura 2, Attacco ad Area (1x5) , [Ferite Multiple (2)] e Attacchi Magici . I colpi causati da <i>Lancia dell'Infinito</i> ottengono +1 Forza per ogni altro Incantesimo non Attributo lanciato con successo in questa Fase Magica (incluse ulteriori istanze di <i>Lancia dell'Infinito</i>).

Manifestazioni Demoniache

Gli eserciti delle Legioni Demoniache non possono scegliere oggetti dalla lista degli Oggetti Speciali Comuni. Invece, essi possiedono una propria versione degli Oggetti Speciali, chiamate Manifestazioni Demoniache. Esse seguono le regole per gli Oggetti Speciali, eccetto che non possiedono Unico, 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, acquistabile unicamente da Personaggi. Salvo indicazione contraria, viene presa la versione normale delle Manifestazioni. Le Manifestazioni Guida **devono** essere segnate sulla tua Lista dell'Esercito. Segui le regole indicate **(con questo colore)** e ignora il costo in punti riportato nel modo consueto. Altrimenti, segui le normali regole per le Manifestazioni. Inoltre, tutti i modelli R&F nell'unità del modello ottengono la Manifestazione corrispondente. Nota che ai fini dei Limiti alla Duplicazione le Manifestazioni Guida e non-Guida sono considerate essere la stessa Manifestazione.

∞ Manifestazioni di Padre Caos

Guscio di Ferro 90 pts
La Resilienza del modello è **fissata** a 6.

Marchio del Campione Imperituro 50 pts
Se il portatore non è un Mago, diventa un **Mago Apprendista** che non seleziona gli Incantesimi come di consueto, ma conosce sempre *Lancia dell'Infinito* (Incantesimo Ereditario). Se il portatore è già un Mago, conosce *Lancia dell'Infinito* in aggiunta ai suoi altri Incantesimi e non può selezionarla durante la Selezione degli Incantesimi.

Pelle Caleidoscopica 50 **(65)** pts
(Dominante).
Il Modello ottiene **Bersaglio Difficile (1)**.

Scaglie Specchiate 50 **(75)** pts
(Dominante).
Ogni Attacco da Corpo a Corpo assegnato al modello che ottiene un '1' naturale con il tiro per colpire viene distribuito sulla Riserva di Punti Vita del modello attaccante.

Mano a Maglio 40 pts
Il modello ottiene +1 Numero di Attacchi.

Scaglie Chitinose 30 pts
Il modello ottiene +2 Armatura, fino a un massimo di 3.

Scudo Vivente 30 **(50)** pts
(Dominante).
Il modello ottiene **Parata**.

Secrezioni Sulfuree 30 **(30)** pts
(Dominante).
Il modello ottiene **Immune (Attacchi Divini)**.

Radici Innaturali 25 pts
Una fazione con uno o più modelli dotati di Radici Innaturali Ingaggiati in Combattimento aggiunge +1 al proprio Risultato di Combattimento al momento del calcolo.

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.

Zampe del Centipede 20 **(30)** pts
(Dominante).
Il modello ottiene +2" Marcia.



Manifestazioni dell'Invidia

Occhi di Verdefuoco 25 pts
Le unità contenenti uno o più modelli con Occhi di Verdefuoco **devono** ripetere i tiri naturali con risultato di '1' quando tirano per la Distanza di Carica ed Inseguimento.

Punta Penetrante 25 **(60)** pts
(Dominante).
Gli Attacchi da Corpo a Corpo effettuati dal modello ottengono +1 Penetrazione Armatura.

Sacche di Veleno 25 **(80)** pts
(Dominante).
Il modello ottiene **Attacchi Venefici**. Se gli Attacchi Corpo a Corpo del modello erano già Attacchi Venefici a causa di un effetto diverso da questa Manifestazione, essi feriscono automaticamente su un tiro per colpire naturale di '5' o '6', a meno che il bersaglio non possieda **Immune (Attacchi Venefici)**.



Manifestazioni della Gola

Mascella Snodabile 40 (55) pti
(Dominante).

I tiri per ferire falliti con gli Attacchi Corpo a Corpo contro modelli di Altezza Grande od Enorme effettuati dal modello **devono** essere ripetuti.

Vomito Digerente 40 (50) pti
(Dominante).

La prima volta che il modello è nella fazione vincente di un combattimento, esso ottiene +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura per il resto della partita.

Madre della Nidiata 25 (50) pti
Dominante.

Per ogni perdita di Punti Vita che il modello causa ad unità nemiche con Attacchi da Corpo a Corpo, tira un D6 alla fine del Livello di Iniziativa. Per ogni risultato di 6+, la Riserva di Punti Vita del modello Richiama 1 Punto Vita.



Manifestazioni dell'Avarizia

Grugno Indagatore 20 (35) pti
(Dominante).

Il modello ottiene **Carica Devastante (+2" Av)** ai fini delle Cariche contro unità che contengono almeno un Oggetto Speciale. Questo effetto è applicabile solo se tutti i modelli dell'unità sono affetti da Grugno Indagatore.

Guscio Segmentato 20 (30) pti
(Dominante).

Quando il modello subisce una ferita da un attacco con Ferite Multiple (X), riduci X di 1, fino ad un minimo di 1.

Spire Strangolatrici 20 (50) pti
(Dominante).

Il modello ottiene +1 per ferire con gli Attacchi da Corpo a Corpo effettuati contro modelli con Presidiante.



Manifestazioni della 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 (35) pti
(Dominante).

Mentre l'unità è Ingaggiata sul Fianco o sul Retro di un'unità nemica, il modello ottiene +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

Sangue Caldo 10 (25) pti
(Dominante).

Il modello ottiene **Carica Devastante (+2 Agi)**.

Manifestazioni della Superbia

Imperturbabile 35 pts
Le unità con almeno un modello con questa Manifestazione ottengono **Minimizzato (Test di Disciplina)**.

Spina Dorsale Bronzea 30 (70) pts
(Dominante).
Il modello ottiene **Odio**.

Corna dell'Arroganza 25 (35) pts
(Dominante).
Il modello 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.

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.

Aura di Disperazione 10 (20) pts
Dominante.
Il modello ottiene **Accurato**.

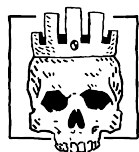
Manifestazioni dell'Ira

Coda Fustigatrice 50 (75) pts
(Dominante).
Il modello ottiene **Riflessi Fulminei**.

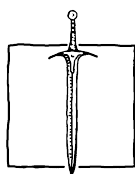
Impeto d'Ira 40 (75) pts
(Dominante).
Gli Attacco da Corpo a Corpo del modello ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura, ma ciascun Attacco da Corpo a Corpo del modello con un risultato naturale di '1' sul tiro per colpire è distribuito sulla Riserva di Punti Vita del modello attaccante.

Icore Incendiario 10 (30) pts
(Dominante).
Il modello ottiene **Egida (3+, contro Attacchi Infuocati)**. Tutti gli Attacchi da Mischia (inclusi gli Attacchi Speciali) effettuati da modelli con **Icore Incendiario** nella sua unità diventano **Attacchi Infuocati**. Il modello fallisce automaticamente tutti i tiri Tempra.

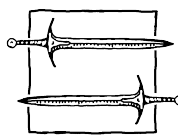
Organizzazione d'Armata



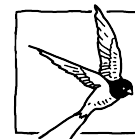
Personaggi
massimo 40%



Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Aves
massimo 35%

Personaggi (massimo 40%)

Alcuni demoni servono il principio più alto dell'entropia: l'essere infinito che alcuni chiamano Padre Caos. Solitari e misteriosi, sono formidabili guerrieri e potenti maghi, assumendo una un vasto spettro di forme demoniache, spesso scegliendo di dominare demoni minori come cavalcature. La maggior parte di essi mostra prominentemente il sigillo del Padre, agendo come un faro per i loro simili.



Araldo di Padre Caos

170 pti

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25x25 mm



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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	5"	10"	8	Impassibile, Superno, Truppe Leggere							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi						
	3	5	4	0	4+						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Araldo	3	5	5	2	5						
— Opzioni magiche —			pti-			— Opzioni —			pti-		
Mago Apprendista			25			Alfiere da Battaglia			50		
Mago Adepto			120			Manifestazione di Padre Caos e quelle disponibile per il Generale			fino a 150		
						Fuoco Oscuro (3+) (solo a piedi)			15		
Divinazione						— Opzioni di Cavalcatura —			pti-		
						Destriero Esangue			40		
Evocazione						Ruota Ardente [Av]			50		
						Grande Bestia della Profezia [Av quando prende Volo]			55		
Stregoneria						Pulpito Oscuro			95		
Taumaturgia											

I demoni maggiori dell'Invidia hanno sviluppato la capacità di adattare la loro forma per imitare i loro nemici, parando colpo per colpo. Di solito non sono molto diversi dagli esseri umani, sebbene con caratteristiche esagerate in modo grottesco, ornamenti profani e pelle vivacemente colorata.



Mistificatore di Kuulima

310 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm



Le unità con l'aggiornamento [Av] contano anche come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Impassibile, Magia Proteiforme, Mago Apprendista, Paura, Supremo, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	6	5	0	4+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mistificatore di Kuulima	1	8	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 modello 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 modello è **fissato** a 1.

Opzioni magiche

Mago Adepto 85
Mago Maestro 225



Divinazione Evocazione Stregoneria Taumaturgia

Opzioni

Deve prendere Dominio Maggiore (Solo Generale) 10
Volo (7", 14") [Av] 35
Manifestazioni di Padre Chaos e dell'Invidia fino a 150

I demoni maggiori della Gola appaiono come una vasta massa carnosa, che consuma e divora tutto ciò che può, inclusa la loro stessa forma nel Reame Mortale. Che siano bestiali o amorfi nell'aspetto, la caratteristica comune è l'enorme bocca dentata.



Fauce di Akaan

535 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 150×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Impassibile, Mago Apprendista, Superno		
Difensive	PV	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	7	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 ha 18 o più Punti Vita, tutte le unità entro 9" subiscono immediatamente 2D6 colpi con **Attacchi Tossici** e il modello viene rimosso come perdita.

Opzioni magiche

Mago Adepto 95
Mago Maestro 265



Evocazione



Stregoneria

Opzioni

Deve prendere Dominio Maggiore (Solo Generale) 10
Manifestazioni di Padre Caos e della Gola fino a 150
Se Generale fino a 175

Grassi e malaticci, la loro carne che marce e cade dai loro corpi, i demoni maggiori dell'Avarizia sono spesso lenti e goffi. Tuttavia, i loro corpi viscidati sono protetti da armature improvvisate, composte da molti oggetti, sostanze e creature che raccolgono mentre si muovono attraverso il Mondo Mortale, cementate dal muco che ne ricopre le membra: un accumulo grottesco, carico del potere magico che amano accumulare.



Assetato di Sugulag

565 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Impassibile, Mago Apprendista, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	6	7	7	0	5+	Armatura Abissale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Assetato di Sugulag	5	5	5	2	2	

Regole del Modello

Armatura Abissale: Equipaggiamento Difensivo.
 Armatura a Piastre. Per ogni Segnalini Velo nella Riserva dei Segnalini Velo del proprietario, gli attacchi contro il portatore subiscono -1 Penetrazione Armatura, fino ad un massimo di -3.

Opzioni magiche

Mago Adepto 95 pti
 Mago Maestro 265 pti



Divinazione



Evocazione



Taumaturgia

Opzioni

Deve prendere Dominio Maggiore (Solo Generale) 10 pti
 Manifestazioni di Padre Caos e dell'Avarizia fino a 175 pti
 Se Generale fino a 200 pti

A volte umanoidi, a volte bestiali, spesso androgini, questi spietati abitanti dell'harem del Dio della Lussuria hanno corpi alti e snelli, con lunghi arti, spesso terminanti in propaggini affilate. In battaglia queste creature sono un vortice di gioiosa carneficina, in particolar modo quando hanno l'opportunità di cogliere le loro vittime di sorpresa.



Cortigiana di Cibaresh

530 pts

Mod. 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 , Impassibile, Mago Apprendista, Superno, Viaggiatore		
Difensive	PV	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.

Tentacoli Lama: Attributo di Attacco - Corpo a Corpo.

Il modello ottiene +3 Numero di Attacchi mentre è Ingaggiato sul Fianco o Retro di una o più unità nemiche. Questi attacchi addizionali **devono** essere allocati contro modelli R&F in queste unità. Ignora questo effetto se il modello non può allocare in tale maniera i suoi Attacchi da Corpo a Corpo.

Opzioni magiche

Mago Adepto 95
Mago Maestro 265



Divinazione



Stregoneria

Opzioni

Deve prendere Dominio Maggiore (Solo Generale) 10
Manifestazioni di Padre Caos e di Lussuria fino a 150
Se Generale fino a 175

I principi della Superbia sono regali, umanoidi, spesso con attributi che rimandano alle grandi bestie araldiche, come grandi ali, code lunghe e palchi di corna a mo di corona. Maestri nell'arte del duello, comandano un senso di superiorità tale che la maggior parte dei mortali non può fare a meno di chinarsi in loro presenza.



Presagio di Savar

435 pti

Altezza Normale
 Tipo Bestia
 Base 50×50 mm

Mod. singolo 0-3 unità/esercito



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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	18"	10	Diritto Divino , Impassibile, Mago Apprendista, Paura, Superno		
Difensive	PV	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 non accetti prima. Inoltre, quando si batte a Duello, il modello ottiene **Colpo Letale e Ferite Multiple (2)**.

Opzioni magiche

Mago Adepto 95
 Mago Maestro 265



Divinazione



Taumaturgia

Opzioni

Deve prendere Dominio Maggiore (Solo Generale) 10
 Manifestazioni di Padre Caos e della Superbia fino a 150
 Se Generale e in arcione fino a 175

Opzioni di Cavalcatura

Trono dello Splendore Soverchiante (Av) 155

Servitori di Colei che vede l'inizio e la fine di tutto, i demoni maggiori dell'Accidia si dedicano alla suprema padronanza della magia. Assorti nei loro studi, nel tessere congiure e nell'osserare i mortali, ricorrono il meno possibile al movimento fisico. Spesso hanno forma aviana, e occasionalmente possono alzarsi in volo per ottenere un migliore punto di osservazione, o semplicemente navigare attraverso la battaglia su piattaforme magiche.



Sentinella di Nakuja

690 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 50×100 mm



Le unità con l'aggiornamento [Av] contano anche come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	2"	4"	9	Impassibile, Mago Maestro, Onniscienza , Paura, Supremo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	5	5	0	4+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sentinella di Nakuja	1	5	5	2	1	Attacco Distruttivo

Regole del Modello

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). Alla fine di Incanalare il Velo, il proprietario può conservare fino a 6 Segnalini Velo invece dei consueti 3.

Opzioni magiche



Divinazione Evocazione Stregoneria Taumaturgia

Opzioni

Deve prendere Dominio Maggiore (Solo Generale) 10
Manifestazioni di Padre Caos e dell'Accidia fino a 175
Se Generale con **Spirito di Strige** fino a 200
Deve scegliere (una sola scelta):
Pulpito Oscuro (Cavalcatura) gratuito
Spirito di Strige (0-1 unità/esercito) [Av] 5
Fuoco Oscuro (2+) 15

Regola del Modello Opzionale

Spirito di Strige: Regola Universale.

Il modello ottiene Recupera +2 Punti Vita, **Truppe Leggere e Volo (8", 16")**; la sua Altezza diventa Enorme.

Icone torreggianti di rabbia e furia bestiale, i demoni maggiori dell'Ira sono montagne belligeranti di muscoli, che si gettano in battaglia su ali di cuoio. Sprezzanti di ogni nemico, aspettano gli attacchi dei loro avversari con crescente rabbia; quando finalmente colpiscono, non vi è quasi nulla che possa sopravvivere alla risultante carneficina.



Flagello di Vanadra

760 pti

Mod. 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		
Terra	8"	16"	9	Impassibile, Superno, Truppe Leggere, Volo (7", 14")		
Volo	7"	14"				
Difensive	PV	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

Opzioni magiche	pti-	Opzioni	pti-
Mago Apprendista	25	Deve prendere Dominio Maggiore (Solo Generale)	10
Mago Adepto	120	Manifestazioni di Padre Caos e dell'Ira Se Generale	fino a 150 fino a 175



Evocazione



Taumaturgia

Cavalcature dei Personaggi

I demoni sono i massimi evangelisti degli Dei Oscuri; mentre cercano di distruggere il mondo, cercano anche reclute per il loro blasfemo credo. Dalla sommità di questo carro abissale, talvolta trainato sulle spalle di demoni minori, oppure librandosi in maniera irreali, possono predicare la parola dei loro padroni e glorificarne i nomi.



Pulpito Oscuro

0-2
cavalcature/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	P	Alto		
Difensive	PV	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

Favoriti da Cibaresh, questi lunghi destrieri alieni risponderanno a qualsiasi demone in grado di tenersi in arcioni mentre sfrecciano con sorprendente rapidità, e le loro effigi sono comuni in quelle opere mortali ispirate da visione apocalittiche.



Destriero Esangue

0-3
cavalcature/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	P	Avanguardia, Elusivo , Fuga Simulata, Viaggiatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	P	P	P	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero Esangue	1	3	3	0	3	Imbrigliato

— Regole del Modello —

Elusivo: Regola Universale.

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

Di carne o metallo, questi curiosi demoni sembrano avere poca volontà propria, accontentandosi di trasportare i loro simili superiori. Hanno la forma di dischi, e spesso producono attorno a sé l'illusione di fiamme caleidoscopiche, fluttuando senza sforzo attraverso l'aria.



Ruota Ardente

Altezza Normale
0-3
cavalcature/esercito
Tipo Costrutto
Base 50x50 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	2"	4"	P	Alto, Avanguardia, Falcata Rapida, Volo (10", 10")		
Volo	10"	10"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	P	P	1	P	Bersaglio Difficile (1), Non Può Essere Calpestato
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ruota Ardente	3	4	4	0	4	Imbrigliato

Queste creature drammatiche possono essere comandate solo da demoni dotati di grande volontà. Di aspetto chimerico, combinano parti delle creature mortali più impressionanti, ma raramente nella stessa maniera delle vere chimere. Questi mostri hanno spesso tormentato i sogni e le visioni di indovini e profeti, specialmente nei periodi precedenti alle grandi incursioni demoniache.



Grande Bestia della Profezia

Altezza Grande
0-3
cavalcature/esercito
Tipo Cavalleria
Base 50x75 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	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	5	2	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grande Bestia	3	5	5	2	2	Imbrigliato

— Opzioni —
Volo (7", 14") e Armatura **fissata** a P 35

Riservati esclusivamente per i più alti capitani di Savar, queste costruzioni spettacolari emanano una grandezza ed una autorità indiscutibili. Sono tirati da enormi bestie volanti provenienti dai serragli del Dio dell'Orgoglio, e il loro splendore cresce sempre di più all'aumentare delle sconfitte dei campioni nemici.



Trono dello Splendore Soverchiante

Altezza Grande

Tipo Costrutto

0-1 cavalc./esercito

Base 50×100 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	9"	9"	P	Falcata Rapida, Presenza Torreggiante, Stella Nascente , Volo (9", 9")		
Volo	9"	9"				
Difensive	PV	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 un Duello, il modello ottiene un modificatore di +1 al Risultato di Combattimento per il resto della partita.

Base (minimo 25%)

Gli Imp sono una categoria particolarmente ampia di demoni, che spazia da minuscoli ometti ad elementali delle dimensioni di un uomo. Solitamente, si presentano come creature dai colori vivaci, simili a goblin, che sparano mortali proiettili piroclastici dai propri arti, od orifizi, gioendo della devastazione causata dalle loro fiamme.



Diavoli

200 pti + 14 pti/modello extra



Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25x25 mm

10-25 modelli 0-40 modelli/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Impassibile, Presidiante, Superno		
Difensive	PV	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

Manifestazioni (una sola scelta):

☼ Icore Incendiario	1/modello
☼ Aura di Disperazione	2/modello
∞ Velloscuro	3/modello
∞ Marchio del Campione Imperituro (Solo Campione)	30
☼ Antenne Stregate	50

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfieri con (una sola scelta):

Ignifero (Lancia dell'Infinito)
(Incantesimo Ereditario)

45

Ignifero (Mano del Cielo (Taumaturgia))

50

Campione

10

Musico

10

Regola del Modello Opzionale

Ignifero (X): Regola Universale.

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

Creature umanoidi snelle, agili, dotate di grazia e velocità innaturali, le succubi possono mietere orde di nemici con i loro artigli simili a falci, spesso ridendo incontrollabilmente mentre giocano con le loro vittime. Ballano gioiosamente lontano dai nemici più grandi, riservano le loro dolorose attenzioni per i nemici di pari taglia.



Succubi

255 pti + 20 pti/modello extra

10-25 modelli



Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×25 mm

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

Opzioni

pti-

Opzioni del Gruppo di Comando

pti-

Manifestazioni (una sola scelta):

Grugno Indagatore	1/modello
Velloscuro	1/modello
Piumaggio Ipnotico	2/modello
Spina Dorsale Bronzea	3/modello
Sbadiglio Raggelante	4/modello

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Questi demoni appaiono tipicamente come mortali infermi o moribondi. Alcuni assumono forme senza una forma precisa, mutaforma composti di tumori carnosi. Le loro forme malleabili sono difficili da ferire mortalmente, ammesso in primo luogo che si possa ferirli.



Lemuri

225 pti + 20 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	PV	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-

Manifestazioni (una sola scelta):

Imperturbabile	1/modello
Secrezioni Sulfuree	1/modello
Sacche di Veleno	2/modello
Sbadiglio Raggelante	3/modello
Radici Innaturali	35

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Con zoccoli caprini e lingue da rettile, i mirmidoni sono il riflesso contorto delle elite mortali, brandendo i propri arti come armi di ferro. Al servizio di molti padroni, formano battaglioni regolamentati, adottando colori uniformi che riflettono le loro inclinazioni marziali.



Mirmidoni

200 pti + 19 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	PV	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-

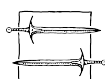
Manifestazioni (una sola scelta):

Sangue Caldo	1/modello
Coda Fustigatrice	3/modello
Mascella Snodabile	3/modello
Punta Penetrante	4/modello
Spina Dorsale Bronzea	5/modello

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Speciale (nessun limite)

Composti di ectoplasma viscoso, che sembra fluire senza riguardo per la gravità, è possibile vedere arti e volti urlanti all'interno di tali demoni, che riversano fiamme magiche sulle loro vittime, erodendone la volontà. Queste creature concentrano la loro energia attraverso i propri simili più potenti per scatenare incantesimi ancora più letali delle fiamme dei loro corpi.



Eidolon

180 pti + 30 pti/modello extra

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25x25 mm

5-10 modelli 0-18 modelli/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	7	Conclave di Maghi, Impassibile, Schermagliatore, Superno, Truppe Leggere		
Difensive	PV	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)	5/modello
Manifestazioni (una sola scelta):	
Icore Incendiario	1/modello
Pelle Caleidoscopica	5/modello
Aura di Disperazione	8/modello
Antenne Stregate	25

Conclave di Maghi

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Giudizio del Fato* (Divinazione)
- *Accelerare il Tempo* (Evocazione)
- *Mano del Cielo* (Taumaturgia)
- *Lancia dell'Infinito* (Incantesimo Ereditario)

Opzioni del Gruppo di Comando

Campione 120

Grandi bruti canini, spesso coperti da una spessa pelliccia nera, con denti frastagliati sporgenti da musi allungati e occhi che fumano di empie fiamme, questi demoni dell'Inferno incutono una paura antica e primordiale nei cuori di coloro che sentono il loro terribile latrare.



Segugi Infernali

160 pti + 18 pti/modello extra

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25x50 mm

5-15 modelli 0-4 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	7	Impassibile, Paura, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	3	4	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Segugio Infernale	3	5	3	0	4	Colpo Letale, Supporto Aggiuntivo (2)

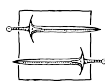
Opzioni

Manifestazioni (una sola scelta):	
Corna dell'Arroganza	1/modello
Icore Incendiario	1/modello
Sangue Caldo	1/modello
Zampe del Centipede	1/modello
Vomito Digerente	2/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Campione 10

Attraversando fuoriosamente il campo di battaglia con una velocità innaturale, queste macchine demoniache possono decimare le truppe nemiche. Di solito trainate da bipedi snelli ed equipaggiate da demoni più piccoli, questi carri infernali usano lame stridenti che lacerano le carni dei malcapitati nel loro percorso, creando una grottesca imitazione dei raccolti mortali.



Congegno Trebbiatore

155 pti

Mod. singolo 0-5 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm



Le unità con l'aggiornamento [Av] contano anche come Aves.

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

Opzioni

Una sola scelta:

Volo (9", 9") (0-2 unità/esercito)[Av] 20

Congegno dell'Orda (0-3 unità/esercito) 110

Congegno della Legione (0-2 unità/esercito) 195

Manifestazioni (una sola scelta):

Corna dell'Arroganza 15

Coda Fustigatrice 25

Grugno Indagatore 25

Marchio del Campione Imperituro 40

Mani Irrequiete 45

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere 10

Regola del Modello Opzionale

Congegno dell'Orda: Regola Universale.

Cambi al profilo del modello:

- La dimensione della base diventa **100×100 mm**.
- I suoi 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)**.

Congegno della Legione: Regola Universale.

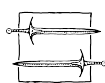
Cambi al profilo del modello:

- La dimensione della base diventa **100×150 mm**.
- I suoi 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)**.

Statura Colossale: Regola Universale.

Ai fini di determinare il numero di Ranghi Completi dell'unità, questo modello conta come Enorme.

Questa macchina vivente, fatta di metalli arcani e tecnologie innaturali, cerca i nemici più grandi e temibili per gettarsi contro di loro con tutta la sua potenza. Attira spesso svariati demoni minori, che si aggrappano al suo telaio, aiutandola nella sua missione di sterminio.



Carro Sterminatitani

190 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	8"	8	Falcata Rapida, Impassibile, Spaccamontagne , Superno		
Difensive	PV	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.

Durante la Fase di Carica il modello ottiene **Massimizzato (Distanza di Carica)** ai fini delle Cariche contro le unità composte interamente da modelli con Presenza Torreggiante. Inoltre, i Colpi d'Impatto del modello ottengono **Ferite Multiple (D3, contro Presenza Torreggiante)**.

Opzioni

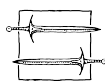
Manifestazioni (una sola scelta):

	Guscio Segmentato	5
	Imperturbabile	5
	Vomito Digerente	10
	Zampe del Centipede	15
	Mano a Maglio	35

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfieri	10
---------	----

Con il loro sorriso malizioso pieno di denti affilati, la loro carne gelatinosa e i piccoli corni sporgenti, questi piccoli e obesi demoni dell'Invidia sono letali quando si presentano in uno sciame. Disprezzano i maghi mortali, gelosi della loro capacità di usare la sostanza dell'Immortale nel Mondo Mortale, e rappresentano una minaccia costante per i maghi che assottigliano incautamente Velo.



Spiritelli Guastamagia

150 pti + 25 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	PV	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 , Supporto Aggiuntivo (3)

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 applicare le regole per Agguato Speciale (entro 6" da un modello nemico con Canalizzare).

Sete di Magia: Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

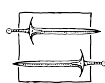
Quando determini il Risultato di Combattimento, una fazione con almeno un modello con Sete di Magia Ingaggiato in Combattimento aggiunge +X al Risultato di Combattimento della sua fazione, dove "X" è il numero di Incantesimi non Infusi, non Attributo conosciuti dai Maghi nemici nell'unità a contatto di base con esso. (Nota che istanze multiple dello stesso Incantesimo contano come 1 ciascuna).

Opzioni

Manifestazioni (una sola scelta):

	Occhi di Verdefuoco	2/modello
	Punta Penetrante	8/modello
	Scudo Vivente	9/modello
	Radici Innaturali	10
	Sacche di Veleno	15/modello

Grandi creature simili a centauri, con un esoscheletro rudimentale e possenti artigli, questi demoni insettoidi terribilmente veloci bramano disperatamente attenzione e affetto. Sono particolarmente attratti dai mortali delle loro stesse dimensioni, abbracciandoli senza rendersi conto della propria forza o dell'affiltezza dei loro artigli. Quando le loro vittime smettono di muoversi, scattano in cerca di nuove prede.



Immondi Artigliati

250 pti + 85 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	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	3	4	4	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Immondo Artigliato	3	4	4	2	4	Soffocare

Opzioni

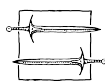
Manifestazioni (una sola scelta):

∞	Velloscuro	4/modello
⊕	Madre della Nidiata	6/modello
⊕	Piumaggio Ipnotico	8/modello
⊕	Punta Penetrante	13/modello
⊕	Mascella Snodabile	15/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Questi corpulenti demoni dell'Avarizia strisciano e si contorcono mentre si spostano sul terreno. Alcuni somigliano a rospi, insetti, serpenti o semplici masse di carne viscida, raccogliendo detriti e ricchezze nel loro incescpicare. Soffocano o strangolano le loro vittime, la loro presa sempre più forte e serrata quanto più queste lottano.



Sanguisughe

270 pti + 115 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	PV	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 che un modello può effettuare. Quando il modello non è Ingaggiato in Combattimento, "X" è **fissato a 1**.

All'inizio di ogni Round di Combattimento nel quale l'unità del modello combatte, ad eccezione del Primo Round di Combattimento, incrementa "X" di 1 (es. Attacchi Stritolanti (1) diventa Attacchi Stritolanti (2)).

Opzioni

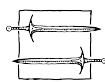
Fino a due Manifestazioni:

∞	Scaglie Chitinose	3/modello
⊕	Guscio Segmentato	4/modello
⊕	Grugno Indagatore	5/modello
⊕	Spire Strangolatrici	10/modello
∞	Scaglie Specchiate	21/modello
∞	Radici Innaturali	30

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Più veloci di un raptor, queste coppie di demoni della Lussuria hanno evoluto le loro forme in una simbiosi senza pari. Laddove una è agile e costruita per la velocità, l'altra si è adattata a cavalcare la sua forma fragile e ad infliggere morte dalla sua schiena con artigli affilati come lame.



Sirene

205 pti + 18 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	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	5	3	0	5+	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sirena	2	5	4	1	4	
Destriero Simbionte	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

Manifestazioni (una sola scelta):

Sangue Caldo	1/modello
Zampe del Centipede	2/modello
Mani Irrequiete	5/modello
Piumaggio Ipnotico	5/modello
Mano a Maglio	8/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Grandi, imperiosi e sprezzanti demoni della Superbia, il loro potere risiede nella loro immacolata arroganza. Una volta feriti da un avversario, distrutta l'illusione di invincibilità della quale si ammantano, la loro pericolosità inizia a diminuire, ma rimangono figure formidabili finché la loro forma persiste.



Gloria Fatua

320 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×50 mm



Le unità con l'aggiornamento [Av] contano anche come Aves.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Impassibile, Paura, Presenza Torreggiante, Stella Cadente , Superno		
Difensive	PV	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") [Av]	55
Manifestazioni (una sola scelta):	
∞ Secrezioni Sulfuree	10
✂ Corna dell'Arroganza	15
✂ Imperturbabile	20
∞ Spina Dorsale Bronzea	30

Nonostante abbiano il potere di schiacciare qualsiasi cosa osi avvicinarsi, i mietitori di speranza preferiscono attaccare i loro nemici con proiettili di pura magia, prima di nutrirsi della disperazione dei sopravvissuti. Creature di Accidia, queste strutture pazienti si associano spesso ad altri gruppi di demoni, in modo che essi compiano la maggior parte del lavoro al loro posto, oppure quando costretti formano corpi immensi per contenere la propria potenza.



Mietitore di Speranza

285 pti

Mod. 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 Personaggi Enormi ad esclusione della Sentinella di Nakuja con Spirito di Strige.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	7	Impassibile, Non un Capo, Paura, Piattaforma di Guerra, Superno		
Difensive	PV	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. 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

Manifestazioni (una sola scelta):

△ Aura di Disperazione	25
△ Antenne Stregate	30
∞ Marchio del Campione Imperituro	50
△ Sbadiglio Raggelante	55
∞ Guscio di Ferro	65

Regola del Modello Opzionale

Congegno della Dannazione: Regola Universale.

La dimensione della base diventa 150×100 mm e la sua altezza diventa Enorme. I suoi Punti Vita diventano **fissati** a 8 e perde Piattaforma di Guerra.

Per alcuni può essere difficile capire se questi demoni dell'Ira, macchine da guerra in corsa guidate da energie oscure e dispositivi infernali, siano bestie o macchine. Incoraggiano di solito diavoli minori dell'Ira a accompagnarli, al fine di aumentare la potenza devastante delle loro cariche.



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	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	3	4	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Indemoniati	1	5	3	0	4	Carica Devastante (+2 Att,+2 For, +2 Pen), Estasi della Battaglia
Bestia	2	4	5	2	2	Colpi d'Impatto (2), Estasi della Battaglia, Imbrigliato
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			pti-
Manifestazioni (una sola scelta):						
Icore Incendiario			3/modello	Alfiere		10
Scaglie Chitinose			5/modello	Campione		10
Zampe del Centipede			5/modello	Musico		10
Coda Fustigatrice			12/modello			
Impeto d'Ira			21/modello			

Aves (massimo 35%)

La follia prende forma fisica quando questi demoni visitano il Mondo Mortale. Bestie alate di ineguagliabile velocità e ferocia, si dice che inseguendo senza sosta coloro che si macchiano di gravi peccati, in una caccia punitiva che non ha mai fine.



Furie

175 pti + 9 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		
Terra	4"	8"	5	Impassibile, Schermagliatore, Supremo, Truppe Leggere, Volo (10", 20")		
Volo	10"	20"				
Difensive	PV	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 —

Manifestazioni (una sola scelta):

-  Impeto d'Ira 1/modello
-  Sacche di Veleno 1/modello
-  Velloscuro 1/modello
-  Pelle Caleidoscopica 2/modello
-  Piumaggio Ipnotico 4/modello

Serpeggiando nell'aria, parte pesce e parte serpente, questi predatori del Velo sono privi di occhi e di altri organi sensoriali, spinti da una fame senza nome e da un'incredibile capacità di individuare nuove vittime. Canalizzano i loro poteri ultraterreni in incantesimi che svuotano la forza e il coraggio delle loro prede, adattando nel frattempo le loro forme al mondo come necessario.



Serpi del Velo

230 pti + 40 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		
Terra	2"	4"	7	Conclave di Maghi, Impassibile, Multiforma , Supremo, Truppe Leggere, Volo (9", 12")		
Volo	9"	12"				
Difensive	PV	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.

-  Piumaggio Ipnotico
-  Sbadiglio Raggelante
-  Sacche di Veleno

— Conclave di Maghi —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Punire i Miscredenti* (Taumaturgia)
- *Fascino Ingannevole* (Stregoneria)
- *Effigie Distorta* (Stregoneria)
- *Lancia dell'Infinito* (Incantesimo Ereditario)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-
145

Disgustosi demoni della Gola, simili a vespe, le mosche rigonfie possiedono pungiglioni e mandibole letali. Il loro sangue è tossico, e alcuni sembrano avere cavalieri umanoidi - anche se in realtà tali altro non sono che escrescenze corporee dello stesso demone. Persino rispetto agli altri demoni, tali creature sono estremamente resistenti e difficili da ferire.



Mosche Rigonfie

320 pti + 110 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 50x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	2"	4"	8	Alto, Impassibile, Paura, Superno, Truppe Leggere, Volo (6", 14")		
Volo	6"	14"				
Difensive	PV	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	Icore Acido

— Regole del Modello —

Icore Acido: Attacco Speciale.

Per ogni tiro Tempra che il modello fallisce contro Attacchi da Mischia nemici, questo modello infligge immediatamente 1 colpo con Attacchi Tossici sul modello che ha inflitto la ferita non salvata, risolto prima di rimuovere qualsiasi perdita, distribuito sulla sua Riserva di Punti Vita.

— Opzioni —

Manifestazioni (una sola scelta):

∞	Pelle Caleidoscopica	6/modello
☠	Vomito Digerente	7/modello
☠	Madre della Nidiata	8/modello
☠	Mascella Snodabile	12/modello

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Araldo di P.C.	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Impassibile, Superno, Truppe Leggere
Normale, Bestia	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0	Egi	4+		
Araldo	Att	3	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	5		
Mistificatore di Kuulima	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Impassibile, Magia Proteiforme, Mago Apprendista, Paura, Superno, Truppe Leggere
Normale, Bestia	PV	4	Dif	6	Res	5	Arm	0	Egi	4+		
Mistificatore di Kuulima	Att	1	Off	8	For	5	Pen	2	Agi	5		Attacchi Venefici, Conosci Te Stesso
Fauce di Akaan	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9						Impassibile, Mago Apprendista, Superno
Enorme, Bestia	PV	9	Dif	5	Res	5	Arm	0	Egi			Divorare, Egida (5+, contro Attacchi Magici), Tempra (5+)
Fauce di Akaan	Att	6	Off	5	For	7	Pen	2	Agi	3		
Assetato di Sugulag	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9						Impassibile, Mago Apprendista, Superno
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	7	Res	7	Arm	0	Egi	5+		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, Impassibile, Mago Apprendista, Superno, Viaggiatore
Enorme, Bestia	PV	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	10						Diritto Divino, Impassibile, Mago Apprendista, Paura, Superno
Normale, Bestia	PV	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 Nakuja	Ava	2"	Mar	4"	Dis	9						Impassibile, Mago Maestro, Onniscienza, Paura, Superno
Normale, Bestia	PV	5	Dif	5	Res	5	Arm	0	Egi	4+		
Sentinella di Nakuja	Att	1	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	1		Attacco Distruttivo
Flagello di Vanadra	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9						Impassibile, Superno, Truppe Leggere, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	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	PV	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
Destriero Esangue	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P						Avanguardia, Elusivo, Fuga Simulata, Viaggiatore
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P	Egi	P		Bersaglio Difficile (1)
Destriero Esangue	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Ruota Ardente	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P						Alto, Avanguardia, Falcata Rapida, Volo (10", 10")
Normale, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	P	Arm	1	Egi	P		Bersaglio Difficile (1), Non Può Essere Calpestato
Ruota Ardente	Att	3	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	4		Imbrigliato
Grande Bestia della P.	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Paura
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	5	Arm	2	Egi	P		
Grande Bestia	Att	3	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	2		Imbrigliato
Trono dello s.s.	Ava	9"	Mar	9"	Dis	P						Falcata Rapida, Presenza Torreggiante, Stella Nascente, Volo (9", 9")
Grande, Costrutto	PV	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				Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

Base

Diavoli	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6						Impassibile, Presidente, Superno
Normale, Bestia	PV	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, Presidente, Superno
Normale, Bestia	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0	Egi	5+		
Succube	Att	3	Off	4	For	3	Pen	1	Agi	5		Soffocare

Lemuri	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Impassibile, Presidiante, Superno
Normale, Bestia	PV	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	PV	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	PV	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, Paura, Superno
Normale, Bestia	PV	1	Dif	3	Res	4	Arm	0	Egi	5+		
Segugio Infernale	Att	3	Off	5	For	3	Pen	0	Agi	4		Colpo Letale, Supporto Aggiuntivo (2)
Congegno Trebbiatore	Ava	10"	Mar	10"	Dis	7						Falcata Rapida, Impassibile, Superno
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	4	Res	4	Arm	0	Egi	5+		Bersaglio Difficile (1)
Macchinisti (2)	Att	2	Off	4	For	3	Pen	3	Agi	3		
Bestie da Soma (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Imbrigliato
Telaio					For	4	Pen	3				Colpi d'Impatto (2D3), Inanimato
Carro Sterminatitani	Ava	8"	Mar	8"	Dis	8						Falcata Rapida, Impassibile, Spaccamontagne, Superno
Grande, Costrutto	PV	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				Colpi d'Impatto (D3+1), Inanimato
Spiritelli Guastamagia	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6						Impassibile, Predatore del Velo, Schermagliatore, Superno, Truppe Leggere
Normale, Bestia	PV	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, Supporto Aggiuntivo (3)
Immondi Artigliati	Ava	9"	Mar	18"	Dis	7						Impassibile, Presidiante, Superno
Grande, Bestia	PV	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	PV	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	PV	1	Dif	5	Res	3	Arm	0	Egi	5+		Bersaglio Difficile (1)
Sirena	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4		
Destriero Simbionte	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	PV	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	PV	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	PV	4	Dif	3	Res	4	Arm	0	Egi	5+		
Indemoniati	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	Ava	4"	Mar	8"	Dis	5						Impassibile, Schermagliatore, Superno, Truppe Leggere, Volo (10", 20")
Normale, Bestia	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0	Egi	6+		Bersaglio Difficile (1)
Furia	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	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>PV</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					Alto, Impassibile, Paura, Superno, Truppe Leggere, Volo (6", 14")	
Grande, Bestia	<i>PV</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	Icore Acido	

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Fuoco Oscuro	-	18"	4	0	2	I Tiri Armatura con risultato di '1', '2', '3', e '4' sono sempre considerati falliti
Dardi d'Energia	-	24"	5	0	1	Ricarica!, Salva di Tiro
Accumulatore d'Etere	Arma a Raffica	18"	4	1	2D6x2	Scarta 1-3 Segnalini Velo: +3 Colpi per ogni segnalino scartato

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Accumulatore d'Etere	3+	Mietitore di Speranza
Fuoco Oscuro	2+	Sentinella di Nakuja
	3+	Araldo di Padre Caos, Eidolon
Dardi d'Energia	4+	Diavolo

