

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Nani Infernali

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	Personaggi	8
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	13
Incantesimo Ereditario	6	Base	16
Oggetti Speciali	6	Speciale	18
Organizzazione d'Armata	8	Strumenti di Distruzione	24
Tabella Riassuntiva	27		
Registro delle Modifiche	30		



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

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

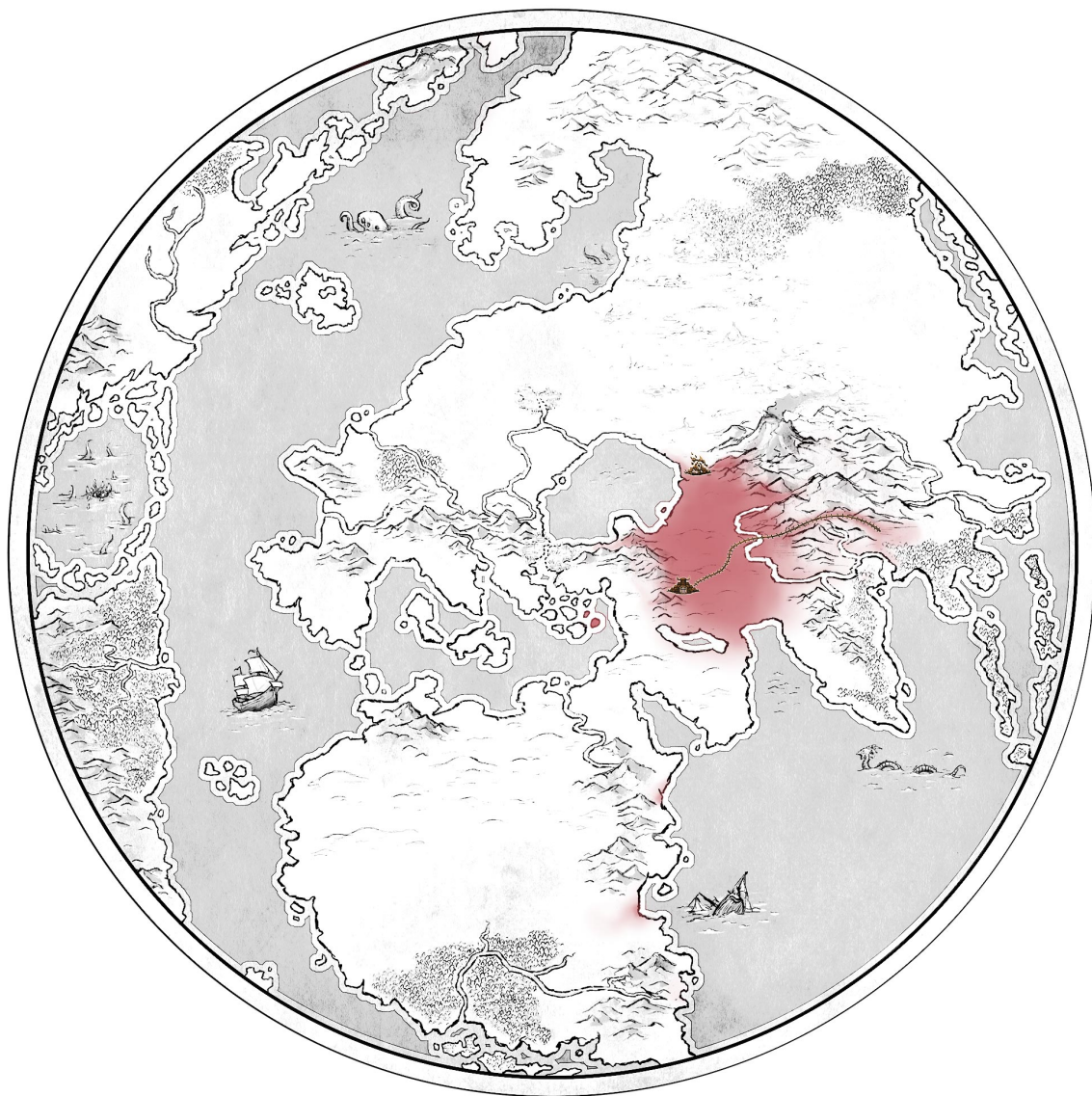
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

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



Nani Infernali

Secoli fa, nell'Era del Tuono, il profeta nano Vezodinezh attivò il grande macchinario conosciuto come il Dispositivo. Progettato per attingere alla magia pura del Reame Immortale, la macchina esplose, squarciando il Velo stesso ed obliterando istantaneamente una vasta sezione del continente di Augean, lasciando solo un terribile cratere per sempre ricordato come l'Inferno. Nati da questo cataclisma, i Nani Infernali si sono dimostrati padroni inflessibili del proprio destino, sottomettendo i loro numerosi nemici con il potere della loro industria, dei loro dei e del vasto esercito di schiavi usati come forza lavoro: un popolo marchiato da una fiamma che si rifiutano di lasciar morire, poiché tale marchio è il simbolo del loro orgoglio e della loro invincibilità.



I Nani Infernali stringono la desolata Pianura Dannata con una presa di ferro, anche se le loro cittadelle non sono riunite in una singola nazione: il loro dominio si estende anche a molti stati vassalli circostanti, così come a colonie commerciali o minerarie in terre remote.

Specie: Nani

Piccoli di statura ma grandi nell'orgoglio, i nani sono una razza robusta e testarda; apprezzano l'ordine e hanno un senso della giustizia altamente sviluppato, prendendo molto sul serio insulti e offese. Spesso alla ricerca di ricchezza sotto forma di pietre preziose e metalli, i nani formano comunità strette, di solito organizzate intorno all'industria e alla difesa militare, desiderosi di dimostrare la propria grandezza e indomabilità al mondo.

La Pianura Dannata

Già prima dell'Inferno, i nani orientali hanno tentato misure disperate per difendersi durante le Ere della Rovina, che hanno trasformato la loro patria in un deserto sterile noto come la Pianura Dannata. Guadagnandosi la reputazione di crudeli adoratori del fuoco da quando hanno assunto il marchio infernale, i Nani Infernali di oggi difendono questa terra inospitale da potenti cittadelle governate da signori potenti, costruendo alti zigurat in netto contrasto con le fortezze sotterranee dei loro cugini occidentali. Anche se non sono una nazione unita, le cittadelle infernali hanno almeno in comune la religione e l'obiettivo di resistere a qualsiasi invasore.

Nel lontano nord della Pianura si trova ancora l'Inferno, circondato da una regione di magia letale. Al di là di questo si estende la Landa Contaminata, creata quando il Dispositivo ha perforato per la prima volta il Velo, un disastro per il quale altri popoli ancora considerano responsabili gli Infernali. Anche se la vita non può sopravvivere vicino all'Inferno stesso, molti nani affrontano comunque il viaggio alla ricerca di potere nella lava arricchita di magia e delle creature che la attraversano per entrare nel Reame Mortale.

Vassalli e Schiavitù

Coloro che hanno la sfortuna di vivere nella Pianura Dannata o nelle sue vicinanze; che siano umani, orchi, o di altra razza; inevitabilmente si trovano sottoposti dai nani, costretti a pagare tributi in oro e carne. I vassalli più fortunati vengono utilizzati per gonfiare le file degli eserciti Infernali; gli altri vengono presi come

schiavi, costretti a lavorare nelle miniere o nelle cittadelle come manodopera sacrificabile. Alcuni vengono addirittura impiegati in battaglia come carne da cannone, poiché l'accesso a nuovi schiavi è raramente un problema: gli Infernali integrano ciò che ottengono con le loro conquiste con ciò che acquistano dagli Elfi del Terrore, dall'Orda murina e da altre fonti.

Industria e Tecnologia

Combinando la scienza e la magia oscura, i Nani Infernali costruiscono macchine di dimensioni e qualità spettacolari, a fini industriali e bellici. In questo modo sono capaci di generare ricchezza da una terra sterile, facilitando il commercio con nuove forme di trasporto; non solo carovane e navi, ma anche motori su rotaie, primi del loro genere nel mondo, inclusa la grande Strada di Acciaio verso l'Oriente.

Dei e Sacerdoti

Ci sono quattro grandi Dei della Fiamma, chiamati collettivamente Vaneb: Ashuruk, il dio dei governanti e dei legislatori; Nezibkesh, il dio tellurico delle miniere e della distruzione; Shamut, dio toro della vendetta e della guerra; e infine Lugar, dio degli inganni e dei cavilli legali. Ognuno dei quattro è adorato in templi dedicati entro ogni cittadella, controllati da spietati maghi-sacerdoti, che hanno il potere di nominare i signori locali.

La Legge

Nessun popolo è più incline alle controversie legali dei Nani Infernali, fin da quando il loro sistema legale è stato codificato dall'eroe-re Kemurab. Il ruolo di agenti di polizia e investigatori è normalmente riservato agli spaventosi taurukh: nani fusi con tori tramite un pericoloso rituale occulto. Anche gli avvocati sono altamente rispettati; con l'eccezione di quelli devoti a Lugar, noti come maestri della legge tanto astuti da riuscire a venderti la tua stessa casa. I più grandi discepoli di Lugar hanno addirittura creato patti in grado di legare i potenti kadim, superni elementali di magma che dimorano vicino all'Inferno.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Falla nella Fornace

Invece di tirare sulla Tabella delle Avarie come di norma, tira ed applica le seguenti Avarie , [ignorando eventuali modificatori al tiro per l'Avaria](#):

- **2 o meno**: Il modello non può usare la sua Arma d'Artiglieria fino alla fine della partita. Inoltre, gli Attacchi Stritolanti del modello diventano **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**.
- **3+**: Il modello perde 1 Punto Salute senza tiri protezione di alcun tipo.

Fiamme della Fucina (X)

La somma dei valori Fiamme della Fucina indicati tra parentesi di tutti i modelli dell'armata è limitata a 1 per 750 Punti dell'esercito, arrotondando per eccesso.

Incendiario

Colloca un Segnalino Incendiario vicino all'unità per ciascuna istanza di Incendiario. Un'unità con uno o più Segnalini Incendiario ottiene **Infiammabile**. Rimuovi un Segnalino Incendiario:

- Immediatamente quando l'unità subisce una o più ferite (prima dei tiri protezione) da Attacchi a distanza che siano Attacchi Infuocati.
- Alla fine di un Round di Combattimento in cui l'unità subisce una o più ferite (prima di effettuare i tiri protezione) da Attacchi da Mischia che siano Attacchi Infuocati.

Un Personaggio che lascia un'unità influenzata da Incendiario non ne è più influenzato, a meno che il Personaggio non fosse un'unità composta da un modello singolo quando ha ottenuto Incendiario. In tal caso, il Personaggio mantiene questi Segnalini Incendiario.

Il fuoco è l'arma preferita degli eserciti Infernali; esso non solo distrugge i nemici, ma glorifica anche i Vaneb e conferma la grandezza di coloro che sono legati all'Inferno. I nani inviano spesso i loro vassalli a ricoprire i loro avversari di pece e altre sostanze violentemente infiammabili, per far sì che gli sfortunati bersagli brucino in battaglia.

Marchio Infernale

Il modello ottiene **Aura di Comando (6", Insignificante)**. Inoltre, quando perdono il Primo Round di Combattimento, le unità di Altezza Normale con più di metà dei propri modelli che possiedono Marchio Infernale raddoppiano il numero dei propri Ranghi Completi ai fini di Incrollabile, a meno che esse non siano in Carica.

Quando giungono all'età adulta, i Nani Infernali marchiano a fuoco la loro carne con l'immagine di una fiamma stilizzata, simbolo dell'Inferno e della loro fedeltà a esso: una causa per la quale combatteranno fino all'ultimo respiro. Questo non è solo un segno di identità, ma anche di cittadinanza: coloro che non lo possiedono devono obbedire ai nani marchiati, se tengono alla vita.

Rituale Taurukh

0-2 modelli/esercito.

Il modello è soggetto alle seguenti modifiche:

- Ottiene **Alto, Colpi d'Impatto (1)**, e **Non Può Essere Calpestato**.
- La sua Avanzata è **fissata** a 7" e la sua Marcia è **fissata** a 14".
- Le dimensioni della sua base diventano 25×50 mm.

- Il suo Tipo diventa Bestia.

Attributi di Attacco

Giare d'Olio – Corpo a Corpo, Tiro

Se uno o più attacchi simultanei con Giare d'Olio colpiscono, l'unità bersaglio degli attacchi ottiene un Segnalino Incendiario dopo aver risolto questi attacchi.

Attacchi Speciali

Abbraccio Vulcanico (X)

Gli attacchi effettuati dalla parte di modello, inclusi gli Attacchi Speciali, diventano **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**. Inoltre, la parte di modello ottiene **Attacchi Stritolanti (X)**, dove X è pari al valore tra parentesi. questi Attacchi Stritolanti sono risolti con Penetrazione Armatura 10 e feriscono **sempre** con un tiro pari o superiore a «7 meno l'Armatura del modello su cui è stato distribuito il colpo». Un risultato di '6' naturale ferisce **sempre** e un risultato di '1' naturale fallisce **sempre**.

Armeria

Armatura Infernale – Equipaggiamento Difensivo

Armatura a Piastre. Il portatore ottiene **Egida (5+, contro Attacchi Infuocati)**.

Ascia Detonante – Arma da Tiro

0-60 Modelli R&F con Ascia Detonante, Trombone o Pistola per Esercito.
Gittata 18", Colpi 1, For 4, Pen 2, **Tirare su Rango Addizionale**. Counts as Alabarda in close combat.

Trombone – Arma da Tiro

0-60 Modelli R&F con Ascia Detonante, Trombone o Pistola per Esercito.
Gittata 12", Colpi 1, For 5, Pen 3, **Accurato, Marciare e Tirare, Mira Salda, Rapido a Tirare**.

Batteria Lanciarazzi – Arma d'Artiglieria

0-2 modelli/esercito.
Gittata 18", Colpi 4, For 6, Pen 3, **Ferite Multiple (D3), Rapido a Tirare**.
Quando tiri per colpire, se due o più dadi ottengono un '1' naturale, tutti i colpi vengono ignorati e l'arma subisce un'Avaria.

Gettafuoco – Arma d'Artiglieria

0-2 modelli/esercito.
Lanciafiamme. Gittata 12", Colpi 1, For 4 {5}, Pen 1 {2}, **Attacchi Infuocati, {Ferite Multiple (D3)}, Marciare e Tirare**. I colpi da un risultato "Esplosione!" dalle Avarie ottengono **Attacchi Infuocati**.

Mortaio Titanico – Arma d'Artiglieria

0-2 modelli/esercito.
Catapulta (4x4). Gittata 6-18", Colpi 1, For 4 [8], Pen 1 [5], **[Ferite Multiple (D3, Ali Tarplate)], Rapido a Tirare**.

Arma Infernale – Arma da Corpo a Corpo

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

Incantesimo Ereditario

Maestri del fuoco e dell'alchimia, i profeti fra i Nani Infernali imparano comunemente a evocare una terribile nube appiccicosa, simile al catrame, che si lega ai loro nemici; un'eco dell'ira dell'Inferno stesso.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Maledizione di Nezibkesh				
<6+> {7+}	<36''> {18''}	Maledizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene 1 Segnalino Incendiario che non è rimosso al termine dell'incantesimo. Inoltre, il bersaglio subisce -1 all'Abilità Offensiva e all'Abilità Difensiva {e un -1 aggiuntivo per ogni Segnalino Incendiario sul bersaglio (se il numero di segnalini cambia, così cambierà il modificatore)} , fino ad un massimo di -3.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Nucleo d'Onice 90 pti
Incantamento: Arma a Una Mano o Arma Infernale.
Gli attacchi effettuati con quest'arma diventano **Attacchi Infuocati** ed ottengono **Ferite Multiple (D3, contro Infiammabile)**. Inoltre, la loro forza è **sempre fissata** a 6.

Fiamma d'Oriente 55 pti
Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.
Il portatore ottiene **Abbraccio Vulcanico (D3)** nella Fase di Mischia mentre usa quest'arma.

Occhio del Toro 45 pti
Incantamento: Ascia Detonante.
Gli Attacco da Corpo a Corpo e gli Attacchi da Tiro effettuati con quest'arma colpiscono automaticamente. La Forza di questi colpi è **sempre** 5 e la loro Penetrazione Armatura è **sempre** 10. . Inoltre, mentre usa quest'arma, il Numero di Attacchi del portatore è **fissato** ad 1 e gli Attacco da Corpo a Corpo effettuati con quest'arma ottengono **Ferite Multiple (2)**.

Incanti d'Armatura

Fiammata di protezione 65 pti
Solo modelli di Fanteria.
Incantamento: Armatura Infernale.
Il portatore ottiene +3 Armatura. Ciascun modello nemico a contatto di base con il modello del portatore che potrebbe assegnare uno o più dei propri Attacchi da Corpo a Corpo ad esso ma non lo fa, dopo aver risolto i suoi Attacchi da Corpo a Corpo, subisce 1 colpo a Forza 4, Penetrazione Armatura 0 e **Attacchi Infuocati**, distribuiti sulla propria Riserva di Punti Vita. Questo è considerato un Attacco Speciale.

Vincolo di Kadim 25 pti
Incantamento: Scudo.
L'arma del portatore perde A Due Mani, se presente. Mentre usa questo Scudo, il portatore ottiene **Egida (+1, contro Attacchi Infuocati, max 3+)** e **Parata**.

Incanti di Stendardo

Stendardo del Secondo Marchio 30 pti

Un solo uso. Può essere attivata alla fine della Fase di Carica, immediatamente dopo la risoluzione di tutti i Movimenti di Carica. Se l'unità del portatore è stata Caricata con successo durante questa fase, essa può effettuare una Riorganizzazione in Combattimento (seguendo le normali regole per le Riorganizzazioni in Combattimento).

Icona di Ashuruk 25 pti

Non acquistabile da unità che contano come Base.
Un solo uso. Può essere attivata all'inizio di una qualsiasi Fase di Mischia. Il portatore ottiene **Abbraccio Vulcanico (X)**, dove X è il numero di unità amiche entro 6" dall'unità del portatore che contengono almeno un modello con Attacchi Magici. Inoltre, gli attacchi effettuati da unità amiche entro 6" dal portatore perdono Attacchi Infuocati e Attacchi Magici (se applicabile), ad eccezione degli attacchi effettuati dal portatore stesso. Gli effetti durano fino alla fine del turno del giocatore.

Il Vessillo del Padrone 20 pti

Solo Leve del Vassallo e Cavalieri Vassalli.

Applica i seguenti effetti mentre l'unità del portatore è entro 6" da uno o più modelli con Marchio Infernale:

- I modelli nell'unità del portatore senza Marchio Infernale ottengono **Estasi della Battaglia**.
- Se l'unità del portatore è composta interamente da modelli senza Marchio Infernale, essa può ripetere i tiri per la Distanza di Carica falliti nella Fase di Carica.

Artefatti

Tavola di Vezodinezh 80 pti

Dominante. Solo Maghi.

Quando il portatore tenta di lanciare un incantesimo non-Infuso usando 3 o più Dadi Magia, puoi considerare un singolo risultato di '1' o '2' tirato come un '3'. Se il portatore dovesse subire un Incidente di lancio Fuoco Stregato, consideralo invece come Inferno Magico.

Respiro del Toro d'Ottone 70 pti

Solo modelli senza Presenza Torreggiante o Volo.

Il modello del portatore ottiene +1 Punto Vita e il portatore ottiene **Attacco a Soffio (Attacchi Tossici)**.

Anello dell'essiccazione 50 pti

All'inizio di ogni Round di Combattimento, ciascuna unità nemica a contatto di base con il modello del portatore ottiene un Segnalino **Incendiario**.

Maschera delle Ere 35 pti

Solo modelli di Fanteria.

Il portatore ottiene **Egida (5+, contro Attacchi Speciali)**, **Egida (5+, contro Attacchi Magici)**, e **Paura**. Inoltre, il bersaglio **deve** ripetere i tiri per colpire falliti con i suoi Attacchi da Corpo a Corpo.

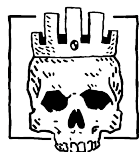
Dadi di Lugar 30 pti

Una singola parte del modello del portatore può ripetere un singolo tiro per colpire, per ferire, o Tiro Armatura fallito per Turno del Giocatore. Gli Attacchi Distruttivi non vengono influenzati.

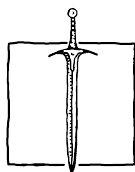
Idolo d'oro di Shamut 30 pti

Se il portatore è un modello di Fanteria, la sua Avanzata è **fissata** a 4" e la sua Marcia è **fissata** a 12". In aggiunta, il portatore può lanciare **Gloria dell'Oro** (Alchemia) come Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

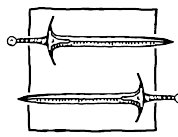
Organizzazione d'Armata



Personaggi
massimo 40%



Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Strumenti di Distruzione
massimo 25%

Personaggi (massimo 40%)

Scelti dai profeti ma non necessariamente legati a loro, i despota hanno autorità suprema sulle loro cittadelle: re in tutto tranne che per l'ereditarietà. Per ascendere a una tale grandezza, un despota deve essere potente, spietato e ricco oltre misura. Quando scendono in campo di battaglia, sono tra i guerrieri meglio equipaggiati del mondo.



Despota
180 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm



Una cavalcatura con (SD) conta come Strumenti di Distruzione. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	10	Chiavi della Cittadella, Marchio Infernale		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	7	5	0	Armatura Infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Despota	4	7	4	1	4	Maestro d'Armi, Odio, Arma Infernale, Ascia Detonante (2+), Coppia d'Armi, Grande Arma, Picca

— Regole del Modello —

Chiavi della Cittadella: Regola Universale.

Il modello **deve** acquistare Incanti d'Arma per due delle sue armi mondane. Il costo in punti di uno degli Incanti d'Arma con costo minore acquistati dal modello è dimezzato, arrotondando per eccesso.

— Opzioni —

Rituale Taurukh (solo a piedi)	80
Oggetti Speciali	fino a 250
Scudo	5
Trombone (5+)	5

— Opzioni di Cavalcatura —

Toro di Shamut (SD)	180
Grande Toro di Shamut (SD)	400

Sacerdoti addestrati nella stregoneria per mantenere il potere e l'autorità dei Templi, si dice che i profeti siano tramiti diretti della parola dei Vaneb. Come tali, comandano obbedienza, paura e riverenza nelle popolazioni della Pianura Dannata. Essi comunemente sfoggiano armature e armi, come si addice ai maghi di un popolo così robusto e feroce.



Profeta

175 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (SD) conta come Strumenti di Distruzione. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	3"	9"	9	Mago Apprendista, Marchio Infernale	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	5	0	Armatura Infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Profeta	2	4	4	1	2

Opzioni magiche

Mago Adepto	95 pti-
Mago Maestro	265 pti-



Alchemia



Occultismo



Piromanzia

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):	
Profeta di Shamut*	gratuito
Profeta di Lugar*	25
Profeta di Nezibkesh*	30
Profeta di Ashuruk*	35
*Ciascuna opzione è 0-2 modelli/esercito.	
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Mago Maestro	fino a 200
Scudo	15

Regola del Modello Opzionale

Profeta di Ashuruk: Regola Universale.

A prescindere dal Sentiero scelto, il modello conosce *Fuoco Alchemico* (Alchemia) e *Vampata* (Piromanzia). Quando il modello lancia con successo un incantesimo da:

- Alchemia, il modello può lanciare *Vampata* (Piromanzia) invece di *Fuoco Alchemico* come Incantesimo Attributo.
- Piromanzia, il modello può lanciare *Fuoco Alchemico* (Alchemia) invece di *Vampata* come Incantesimo Attributo.
- Occultismo, senza aver eseguito *Il Sacrificio*, il modello può lanciare *Fuoco Alchemico* o *Vampata* come Incantesimo Attributo.

Il modello ha accesso alle seguenti opzioni.

Opzioni di Cavalcatura	pti-
Seggio dell'Autorità	50

Profeta di Lugar: Regola Universale.

Il modello ottiene **Egida (4+)** e perde Armatura infernale. La parte di modello ottiene **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**. Se a piedi, il modello ottiene **Passo Fantasma**, la sua Avanzata è **fissata** a 4" e la sua Marcia è **fissata** a 12". Il modello ha accesso alle seguenti opzioni.

Opzioni di Cavalcatura	pti-	Opzioni aggiuntive	pti-
Carro Kadim	55	Una sola scelta:	
		Coppia d'Armi	5
		Grande Arma	5

Profeta di Nezibkesh: Regola Universale.

Il modello ottiene **Fiamme della Fucina (1)** e **Ingegnere (3+)**, utilizzabile su una singola Gruppo Artiglieria, Artiglieria Infernale o Congegno Infernale entro 6". Il modello ha accesso alle seguenti opzioni.

Opzioni di Cavalcatura	pti-	Opzioni aggiuntive	pti-
Bastione Infernale	260	Una sola scelta:	
		Ascia Detonante (2+)	5
		Trombone (5+)	5

Profeta di Shamut: Regola Universale.

Il modello ha accesso alle seguenti opzioni.

— Opzioni aggiuntive —		pti-	— Opzioni aggiuntive —		pti-
Deve scegliere (una sola scelta):			Una sola scelta:		
Rituale Taurukh	gratuito		Arma Infernale		5
Toro di Shamut (Cavalcatura) (SD)	140		Coppia d'Armi		5
Grande Toro di Shamut (Cavalcatura) (SD)			Grande Arma		5
(Solo Mago Maestro)	390				

I nani più ambiziosi cercano posizioni di potere, e i ruoli di visir o satrapo sono certamente attraenti per individui così determinati. I visir consigliano i despoti, mentre i satrapi fungono da governatori regionali che supervisionano i vassalli conquistati.



Visir

120 pti

Mod. singolo

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



Una cavalcatura con (SD) conta come Strumenti di Distruzione. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Marchio Infernale		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	6	5	0	Armatura Infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Visir	3	6	4	1	3	

— Opzioni —		pti-	— Opzioni di Cavalcatura —		pti-
Rituale Taurukh (solo a piedi)	45		Seggio dell'Autorità		50
Alfiere da Battaglia	50		Toro di Shamut (SD)		165
Oggetti Speciali	fino a 150		Bastione Infernale*		240
Scudo	5		*Non può essere preso dall'Alfiere da Battaglia		
Una sola scelta:					
Pistola (3+)	5				
Trombone (5+)	5				
Una sola scelta:					
Coppia d'Armi	gratuito				
Picca	gratuito				
Ascia Detonante (2+)	10				
Grande Arma	10				
Arma Infernale	20				

Nani innestati nella parte inferiore del corpo di un toro, i taurukh fungono da forza di polizia infernale, una posizione ottenuta tramite la violenza con la Rivolta dei Taurukh. Alcuni dei nuovi Consacrati sono saliti al rango di Commissario: questi leader inflessibili sono amati dai loro sottoufficiali e temuti dai loro nemici.



Commissario Taurukh

240 pti

Mod. singolo

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	12"	9	Alto, Marchio Infernale, Paura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	6	5	0	Armatura Infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Commis. Taurukh	4	6	5	2	4
Colpi d'Impatto (1)					
Opzioni			pti		
Alfiere da Battaglia					50
Oggetti Speciali			fino a 150		gratuito
Scudo			35		15
			Arma Infernale		
			15		
			20		

I Nani Infernali, essendo relativamente pochi in numero, tendono a integrare le loro forze con alleati non naniche dalla dubbia lealtà. Coloro che hanno imparato la stregoneria dalle proprie culture sono considerati delle risorse preziose, ma comunque sacrificabili.



Evocatore Vassallo

105 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Insignificante, Mago Apprendista, Non un Capo, Senza Marchio	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	3	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Evocatore Vassallo	1	3	3	0	3
Regole del Modello			Opzioni magiche		
Senza Marchio: Regola Universale.			Mago Adepto		
Il modello non può prendere alcun Oggetto Speciale da questo Libro dell'Esercito, e non può lanciare <i>Maledizione di Nezibkesh</i> (Incantesimo ereditario). Inoltre, esso non può aggregarsi ad unità in cui più di metà dei modelli abbiano la regola Marchio Infernale o ad unità di Schiavi in Catene.			95		
					
			Piromanzia		Stregoneria
Opzioni			pti		
Oggetti Speciali					fino a 75
Armatura Leggera					5
Opzioni di Cavalcatura			pti		
Destriero del Vassallo (Solo Mago Adepto)					15

Bovidi alati con corpi leonini e teste umane, parenti delle sfingi naptesi e dei qilin tsuandanesi, i sapienti stregoni noti come lamassu sono alleati dei Nani Infernali e altamente apprezzati per la loro conoscenza e saggezza. In rare occasioni, i loro apprendisti nani possono persino convincere un lamassu ad aiutarli in un combattimento aperto.



Studioso Lamassu

275 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50×50 mm

Tutti i modelli con Volo condividono una restrizione comune di 0-2 modelli/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	6"	12"	9	Enigma del Lamassu , Esclusivo, Marchio Infernale, Non un Capo, Volo (6", 12")		
Volo	6"	12"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Regole del modello	
	4	4	5	0	Tempra (5+), Armatura Infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Regole del modello
Allievo	2	4	4	1	2	Arma Infernale
Lamassu	2	4	5	2	4	Attacchi Magici, Imbrigliato

Opzioni

Un singolo Artefatto

pti-

Senza limiti

Regole del Modello

Enigma del Lamassu: Regola Universale.

Questo modello è un Mago Adepto che seleziona due incantesimi a scelta da *Parola del Ferro* (Alchemia), *Alito di Corruzione* (Occultismo), *Spade Fiammeggianti* (Piromanzia), *Fascino Ingannevole* (Stregoneria), e *Maledizione di Nezibkesh* (Incantesimo Ereditario). Questa regola prevale sulle normali regole di Selezione degli incantesimi associate all'essere un Mago adepto.

Prima della Selezione degli Incantesimi (all'inizio del passo 7 della Sequenza Pre-Partita), l'avversario **deve** scegliere Potere o Saggezza.

- Se sceglie Potere, il Lamassu ottiene **Canalizzare (1)** fino alla fine della partita.
- Se sceglie Saggezza, il modello conosce un altro incantesimo, che seleziona dall'elenco degli incantesimi indicati qui sopra.

Cavalcature dei Personaggi

I troni sono stati importanti simboli per i nani di ogni tipo fin dai giorni dell'antico impero. Oggi, sebbene la maggior parte dei despoti cerchi di proiettare un'immagine più vigorosa in battaglia, alcuni degli alti ranghi dell'Inferno scendono ancora in battaglia seduti. I governatori delle province vassalle sono particolarmente inclini a dimostrare il loro potere in questo modo, trasportati sulle spalle dei loro servi.



Seggio dell'Autorità

Altezza Normale
 Tipo Fanteria
 Base 40×40 mm
 0-2
 cavalcature/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	P	Alto, Governatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P+1	Non Può Essere Calpestato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Seggio dell'Autorità	4	3	3	0	3	Imbrigliato

— Regole del Modello —

Governatore: Regola Universale.

Le unità amiche con più della metà dei proprio modelli dotate di Giare d'Olio ottengono +2 Marcia se entro 12" da uno o più modelli con Governatore all'inizio del proprio Movimento di Marcia. Inoltre, il modello può aggregarsi alle unità di Leve del Vassallo. Questo prevale sulla restrizione di Insignificante.

I comandanti dei distaccamenti vassalli portano spesso sul campo di battaglia i propri destrieri, di solito cavalli o cammelli per le truppe umane, mentre altre specie possono preferire bestie più insolite dalla Pianura Dannata, come lupi o cinghiali, e molte altre.



Destriero del Vassallo

Altezza Normale
 Tipo Cavalleria
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	P	Avanguardia (6"), Fuga Simulata, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero del Vassallo	2	3	3	1	3	Imbrigliato



Carro Kadim

Altezza **Grande**
 Tipo **Costrutto**
 Base **50×100 mm**

0-1 cavalc./esercito

Il modello conta anche per il numero massimo di Carri kadim consentiti da Speciali.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	P	Falcata Rapida, Paura		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P+2	Egida (3+, contro Attacchi Infuocati)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bestia Kadim	3	3	5	2	3	Abbraccio Vulcanico (1), Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D3+1), Inanimato

Dio della violenza, Shamut è di solito raffigurato con la testa di un toro. Il suo clero ha perfezionato grandi rituali pubblici, che coinvolgono copiosi spargimenti di sangue, e che talvolta hanno successo nel guadagnare il favore del dio, riuscendo a evocare degli avatar superni. Apparendo come enormi tori alati, con zoccoli e corna avvolti dal fuoco, queste bestie permettono a supplicanti particolarmente meritevoli di cavalcarle.



Toro di Shamut

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

0-2

cavalcature/esercito

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Strumenti di Distruzione.

Tutti i modelli con Volo condividono una restrizione comune di 0-2 modelli/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	7"	14"	P	Esclusivo, Impassibile, Paura, Superno, Truppe Leggere, Volo (6", 12")		
Volo	6"	12"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Toro di Shamut	4	4	5	2	3	Attacchi Divini, Attacchi Infuocati, Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato

Questi animali domestici di Shamut sono inviati con lo scopo di abbattere i servi degli dèi nemici per glorificare i Vaneb infernali. I più grandi sono veri e propri behemoth, che avvolgono il nemico con fuochi ardenti a ogni furioso soffio delle loro narici. La venuta di tali creature è considerata un grande miracolo del favore divino.



Grande Toro di Shamut

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito Base 60×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Strumenti di Distruzione.

Tutti i modelli con Volo condividono una restrizione comune di 0-2 modelli/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 7"	14"	P	Impassibile, Superno, Truppe Leggere, Volo (6", 12")		
	Volo 6"	12"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	5	6	2	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grande Toro di Shamut	5	5	6	3	3	Attacchi Divini, Attacchi Infuocati, Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Divini, Attacchi Infuocati), Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato



Bastione Infernale

Altezza Enorme

Tipo Costrutto

0-1 cavalc./esercito Base 60×100 mm

La cavalcatura ed il suo cavaliere contano come Personaggi. Il modello conta anche per determinare il numero massimo di Bastioni Infernali permessi come Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	P	Esclusivo (R&F modello con Marchio Infernale), Piattaforma da Fuoco , Piattaforma di Guerra, Scorta, Viaggiatore (Muro)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	8	1	5	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (6)	1	4	3	0	2	
Ariete da Sfondamento		4	5	2	Attacco Distruttivo, Colpi d'Impatto (D3+1), Imbrigliato	

Regole del Modello

Piattaforma da Fuoco: Regola Universale.

Il modello può usare il suo Attacco Distruttivo solo contro unità nemiche Ingaggiate sul suo Fronte. Tutti i modelli nella stessa unità del modello sono considerati in Copertura leggera. Inoltre, essi possono tracciare una Linea di Vista come se fossero Enormi, da qualsiasi punto del Fronte del Bastione Infernale quando utilizzano Armi da Tiro o lanciano incantesimi. In questo caso, finché l'unità possiede almeno un Rango Completo:

- Fino a 20 modelli possono effettuare Attacchi da Tiro. Questi modelli possono tirare a prescindere dal rango in cui sono collocati.
- Misura la loro gittata dal Bastione Infernale.

Base (minimo 25%)

In altre terre, le aristocrazie guerriere possono formare una classe cavalleresca. Nella Pianura Dannata, ogni nano fa parte la classe guerriera, e ogni nano impara a combattere. L'armatura ignifuga che ricevono, insieme al marchio che simboleggia l'Inferno, sono componenti essenziali della loro identità: essere un Nano Infernale significa essere un guerriero infernale.



Guerrieri Infernali

265 pti + 9 pti/modello extra

20-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

0-60 Modelli R&F con Ascia Detonante, Trombone o Pistola per Esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Marchio Infernale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Armatura Infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guerriero Infernale	1	4	3	0	2	
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Grande Arma			1/modello	Alfieri		10
Scudo			1/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Trombone (5+)			4/modello	Campione		10
				Musico		10

Un nano che ha terminato i suoi vent'anni nell'esercito può fregiarsi del titolo di Guardia della Cittadella. La maggior parte intraprende altre carriere, ma alcuni trovano che la violenza sia diventata la loro seconda natura. Questi valorosi e determinati mercenari combatteranno per qualsiasi infernale disposto a pagare - ma una volta che la Guardia ha accettato un contratto, la sua parola è sacra.



Guardia della Cittadella

260 pti + 14 pti/modello extra

15-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

0-60 Modelli R&F con Ascia Detonante, Trombone o Pistola per Esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Marchio Infernale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Armatura Infernale, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia della Cittadella	1	4	4	1	2	
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Deve scegliere (una sola scelta):				Alfieri		10
Pistola (4+)			gratuito	Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Pistola (4+) e Picca			3/modello	Campione		10
Ascia Detonante (3+)			(0-25)	Musico		10
modelli/unità)			8/modello			

Insignificanti agli occhi dei loro padroni, questi coscritti sono prelevati tra le popolazioni di umani, hobgoblin, bestie e altre specie che vivono sotto il giogo infernale. Tuttavia, i nani di rado adottano mezze misure; le leve vengono di solito addestrate ferocemente e dotate di speciali fiale di olio appiccicoso per renderle più utili.



Leve del Vassallo

120 pti + 4 pti/modello extra

20-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	4"	8"	7	Insignificante, Presidiante				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	1	3	3	0	Armatura Leggera			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Leva del Vassallo	1	3	3	0	3	Giare d'Olio		
— Opzioni —			pti—		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti—	
Arco (4+)			5/modello		Alfieri	10		
Deve scegliere (una sola scelta):					Incanto di Stendardo	Senza limiti		
Coppia d'Armi			gratuito		Campione	10		
Picca e Scudo			1/modello		Musico	10		
Scudo			1/modello					

Coloro che rifiutano di arrendersi al dominio infernale, o sono ritenuti di scarso valore, sono condannati a diventare schiavi. Droghe, fruste, catene: l'obbedienza è imposta coi mezzi più brutali. Spingere avanti folle di questi sventurati sul campo di battaglia è spesso considerato profittevole dai loro padroni dal cuore di pietra, nonostante la perdita di capitale.



Schiavi in Catene

120 pti + 4 pti/modello extra

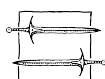
20-40 modelli

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	4"	12"	4	Incatenati, Insignificante, Instabile				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	1	2	4	0				
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Schiavo in Catene	1	2	3	0	1			
— Regole del Modello —					— Opzioni —		pti—	
Incatenati: Regola Universale.					Deve scegliere (una sola scelta):			
L'unità del modello non può mai cambiare volontariamente il proprio numero di File. Dopo aver effettuato un Movimento di Marcia, l'unità subisce D6 colpi che feriscono automaticamente e senza alcun tiro protezione.					Coppia d'Armi		gratuito	
					Scudo		1/modello	
					— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti—	
					Musico		10	

Speciale (nessun limite)

Creature superne, i kadim entrano generalmente nel Reame Mortale attraverso lo squarcio causato al Velo nell'Inferno. Servi dei Vaneb incarnati nella lava grezza, queste creature sono disposte a contrattare con i nani infernali, impegnando i loro servizi in contratti mistici che scambiano con corpi di metallo forgiati dai nani, capaci di contenere e canalizzare il loro potere infuocato.



Incarnazioni Kadim

250 pti + 75 pti/modello extra

Altezza Grande
 Tipo Fanteria
 Base 40×40 mm
 0-3 unità/esercito
 3-6 modelli 0-12 modelli/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	6	Falcata Rapida, Impassibile, Insignificante, Passo Fantasma, Paura, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	2	Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Incarnazione kadim	3	3	5	2	3	Abbraccio Vulcanico (1)
— Opzioni del Gruppo di Comando —						pti-
Campione						10

Incapaci nell'allevamento e nell'addestramento di bestie da guerra, i nani infernali non hanno mai padroneggiato la cavalleria convenzionale o le bighe. Alcuni importanti seguaci di Lugar hanno recentemente rotto con questa tradizione e soggiogato i kadim per servire come bestie da traino per robusti carri, lasciando dietro di sé sentieri infuocati nei campi di battaglia.



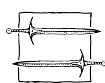
Carro Kadim

205 pti

Altezza Grande
 Tipo Costrutto
 Base 50×100 mm
 Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	9	Falcata Rapida, Marchio Infernale, Paura		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	5	2	Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Campione di Lugar (2)	2	4	4	1	3	Attacchi Infuocati, Attacchi Magici
Bestia Kadim	3	3	5	2	3	Abbraccio Vulcanico (1), Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D3+1), Inanimato
— Opzioni —						pti-
I Campioni di Lugar devono scegliere (una sola scelta):						
Coppia d'Armi			gratuito			
Grande Arma			20			

La maggior parte dei nani combatte fino alla morte per l'onore, ma i corazzati e mascherati Immortali vanno ancora oltre per proteggere il loro popolo e i loro signori. Inamovibili, senza emozioni, non vengono mai visti senza elmi. Anche nella morte, si dice che le loro anime rimangano all'interno delle loro maschere, sussurrando consigli spettrali finché anche le menti più forte non riescono più a distinguere i propri pensieri.



Immortali

280 pti + 23 pti/modello extra

15-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Guardia del Corpo, Marchio Infernale, Paura, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	4	0	Egida (5+, contro Attacchi Speciali), Parata, Armatura Infernale, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Immortale	1	5	4	1	2	Estasi della Battaglia
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Deve scegliere (una sola scelta):				Alfiere		10
Picca			gratuito	Incanto di Stendardo		Senza limiti
Arma Infernale			1/modello	Campione		10
Grande Arma			1/modello	Musico		10

I Discepoli di Lugar sono avvocati astuti e ingannatori. Capaci di trovare scappatoie nelle leggi sia mortali che divine, si dice che Lugar e i suoi discepoli siano ricorsi ai loro inganni perfino per farlo ascendere a quarto dio. Oggi, alcuni utilizzano precisi patti marchiati sulla pelle per legare i kadim nella loro stessa carne e ottenere i loro poteri.



Discepoli di Lugar

345 pti + 15 pti/modello extra

15-30 modelli

0-2 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	12"	9	Magistrati Teocrati , Marchio Infernale, Passo Fantasma, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Discepolo di Lugar	2	4	4	1	3	Attacchi Infuocati, Attacchi Magici
Regole del Modello				Opzioni		pti-
Magistrati Teocrati: Regola Universale.				Deve scegliere (una sola scelta):		
L'unità del modello e ciascuna unità a contatto di base con essa ottengono Resistenza alla Magia (2) , la quale si applica anche agli incantesimi amici. Questo valore di Resistenza alla magia non può essere incrementato.				Coppia d'Armi	gratuito	
				Grande Arma	2/modello	
				Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
				Alfiere		10
				Incanto di Stendardo	Senza limiti	
				Campione		10
				Musico		10

I taurukh sono ibridi stregoneschi di guerrieri nani e possenti tori concepiti dal profeta folle Madzhab, forgiati nella magia del sangue, e rappresentano il pugno di ferro del Codice di Kemurab. Questi ufficiali della legge permettono solo a coloro che ritengono degni di essere reclutati nei loro ranghi e di ricevere l'onore del Rituale dei Taurukh.



Esecutori Taurukh

185 pti + 21 pti/modello extra

5-12 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×50 mm

0-60 Modelli R&F con Ascia Detonante, Trombone o Pistola per Esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	7"	14"	9	Alto, Marchio Infernale, Presidiante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	4	5	0	Non Può Essere Calpestato, Armatura Infernale		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Esecutore Taurukh	2	4	4	1	2	Colpi d'Impatto (1)	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Scudo			3/modello	Alfiere	10		
Trombone (5+) (0-1 unità/esercito)			4/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti		
Deve scegliere (una sola scelta):				Campione	10		
Coppia d'Armi			gratuito	Musico	10		
Grande Arma			2/modello				
Arma Infernale			4/modello				

I Consacrati sono la prova che i nani infernali sono implacabili nella loro ricerca di un potere sempre maggiore, sia nella magia che nella battaglia. Prodotti di una trasformazione taurukh potenziata, ogni aspirante Consacrato deve allevare di persona un vitellino fino all'età adulta, prima di sacrificare personalmente il suo amato animale domestico e fondersi con esso.



Taurukh Consacrati

310 pti + 95 pti/modello extra

3-6 modelli

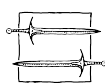
0-3 unità/esercito
0-12 modelli/esercito



Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	7"	12"	9	Alto, Guardia del Corpo (Commissario Taurukh), Marchio Infernale, Paura, Presidiante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	3	5	5	0	Armatura Infernale		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Taurukh Consacrato	3	5	5	2	3	Colpi d'Impatto (1)	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Scudo			15/modello	Alfiere	10		
Deve scegliere (una sola scelta):				Incanto di Stendardo	Senza limiti		
Coppia d'Armi			3/modello	Campione	10		
Grande Arma			3/modello	Musico	10		
Arma Infernale			7/modello				

I nani non hanno una predisposizione per l'equitazione, quindi gli Infernali costringono i popoli conquistati a fornire loro una cavalleria leggera addestrata. I satrapi che inviano esemplari di scarso valore possono essere arruolati essi per punizione; queste truppe tendono quindi ad essere "volontari" addestrati ma politicamente impopolari.



Cavalieri Vassalli

175 pti + 9 pti/modello extra

5-15 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	7	Avanguardia (6"), Fuga Simulata, Insignificante, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	1	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere Vassalo	1	4	3	0	3	Giare d'Olio, Arco (4+), Lancia Pesante
Destriero del Vassallo	2	3	3	1	3	Imbrigliato
— Opzioni del Gruppo di Comando —				pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —	
Alfiere					10	Campione
Incanto di Stendardo			Senza limiti			Musico
						10

L'artiglieria a torsione, più semplice e primitiva, non esplose in maniera degna di Nezibkesh, ma può comunque essere utile. La creazione e l'utilizzo di tali dispositivi sono quindi lasciate a coscritti non nani.



Ballista dei Vassalli

80 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

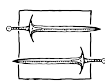
Altezza Normale
Tipo Costrutto
Base 60 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	4"	7	Fiamme della Fucina (1), Insignificante, Macchina da Guerra		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	1	4	0	Infiammabile, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	3	3	3	0	3	Giare d'Olio, Muovere o Tirare, Ballista dei Vassalli (4+)
— Regole del Modello —						

Ballista dei Vassalli: Arma d'Artiglieria.

Gittata 48", Colpi 1, For 3 [6], Pen 10, **Attacco ad Area (1×5)**, [**Ferite Multiple (D3)**].

Uno degli avanzamenti più recenti nella tecnologia infernale è stata la creazione di piccole artiglierie mobili portatili. Questi lanciarazzi, lanciafiamme e mortai vengono assegnati ai soldati comuni e portati con loro in battaglia; già molti nani dichiarano di provare simpatia per l'odore della nafta al mattino.



Gruppo Artiglieria

140 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Costrutto
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Esclusivo (R&F modello con Marchio Infernale), Marchio Infernale, Non un Capo, Piattaforma di Guerra, Scorta		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	4	0	Armatura Infernale, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gruppo Artiglieria			4	1	2	Attacchi Stritolanti (3)

— Opzioni — pti —

Deve scegliere (una sola scelta):

- Batteria Lanciarazzi (4+) e Fiamme della Fucina (2) gratuito
- Mortaio Titanico (4+) e Fiamme della Fucina (2) gratuito
- Gettafuoco e Fiamme della Fucina (1) 15

I pezzi d'artiglieria infernale sono enormi e sconvolgenti macchine costruite in fabbrica, modulari e quindi versatili, ma principalmente costruiti per lanciare i carichi più pesanti possibili. Quando queste devastanti scariche vengono scatenate sugli sventurati nemici, coloro che non vengono mandati nell'aldilà impiegano spesso molto tempo per rendersi conto di essere sopravvissuti.



Artiglieria Infernale

155 pti

Mod. singolo

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 75 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	3"	9	Calibro incrementato , Macchina da Guerra, Marchio Infernale		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	1	4	0	Armatura Infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	3	4	3	0	2	Accurato, Muovere o Tirare

— Regole del Modello —

Calibro incrementato: Regola Universale.

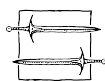
La gittata minima e massima delle Armi d'Artiglieria del modello è raddoppiata. Le unità nemiche colpite dall'arma subiscono -1" Avanzata, fino ad un minimo di 3", e -2" Marcia, fino ad un minimo di 6". Questi effetti durano fino all'inizio del prossimo Turno del Giocatore amico.

— Opzioni —

Deve scegliere (una sola scelta):

- Gettafuoco e FdF (1) gratuito
- Mortaio Titanico (4+) e FdF (2) 120
- Batteria Lanciarazzi (4+) e FdF (2) 135

I nani sono famosi per le loro fortificazioni; i Nani Infernali preferiscono portarle con sé quando vanno in guerra. Vere torri d'assedio rivestite di ferro dotate di un ariete e fornite di piattaforme di fuoco sufficienti per una ventina di soldati, i bastioni infernale combinano la difendibilità di una torre di avvistamento con l'avanzata implacabile amata dai Nani Infernali.



Bastione Infernale

320 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Costrutto
Base 60×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3"	9"	9	Esclusivo (R&F modello con Marchio Infernale), Marchio Infernale, Non un Capo, Piattaforma da Fuoco , Piattaforma di Guerra, Scorta, Viaggiatore (Muro)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	8	1	5	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (6)	1	4	3	0	2	
Ariete da Sfondamento		4	5	2		Attacco Distruttivo, Colpi d'Impatto (D3+1), Imbrigliato

— Regole del Modello —

Piattaforma da Fuoco: Regola Universale.

Il modello può usare il suo Attacco Distruttivo solo contro unità nemiche Ingaggiate sul suo Fronte. Tutti i modelli nella stessa unità del modello sono considerati in Copertura leggera. Inoltre, essi possono tracciare una Linea di Vista come se fossero Enormi, da qualsiasi punto del Fronte del Bastione Infernale quando utilizzano Armi da Tiro o lanciano incantesimi. In questo caso, finché l'unità possiede almeno un Rango Completo:

- Fino a 20 modelli possono effettuare Attacchi da Tiro. Questi modelli possono tirare a prescindere dal rango in cui sono collocati.
- Misura la loro gittata dal Bastione Infernale.

Strumenti di Distruzione (massimo 25%)

La Strada di Acciaio si estende dalla Pianura Dannata a Tsuandan, attraversando il cuore delle Montagne Celesti. I suoi massicci motori potenziati dai kadim sono ricoperti da così tanti cannoni e corazze da farsi strada oltre qualsiasi imboscata o raid, e possono essere regolati per viaggiare fuori pista quando necessario in un campo di battaglia.



Congegno Infernale 400 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito
Altezza Enorme
Tipo Costrutto
Base 60x100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	10"	9	A Tutto Vapore! , Falla nella Fornace, Impassibile, Irriducibile, Marchio Infernale		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	3	7	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	3	4	3	0	2	
Telaio			6	3	2	Attacchi Stritolanti (D3), Colpi d'Impatto (D6+1), Imbrigliato

Regole del Modello

A Tutto Vapore!: Regola Universale.

Il modello può eseguire solamente un cambio di direzione o di fronte durante un Movimento di Marcia. Se il modello è in Carica, **deve** Inseguire o Sfondare se possibile. Se il modello non è in Carica, esso passa **sempre** i Test per Trattenere l'Inseguimento, e la sua Distanza di Carica e Sfondamento nella Fase di Mischia sono **sempre** 0".

Opzioni

Il Telaio **deve** scegliere (una sola scelta):

Mortaio Titanico (4+) e FdF (2)	gratuito
Gettafuoco e FdF (2)	25
Batteria Lanciarazzi (4+) e FdF (2)	30
Spaccaroccia	60

Regola del Modello Opzionale

Spaccaroccia: Regola Universale.

Il numero degli Attacchi Stritolanti del Telaio è incrementato di 2D3.

I kadim titanici sono tra le creature più potenti in grado di entrare nel Reame Mortale senza che il mondo stesso si crepi. A differenza dei kadim più piccoli, i titani sono rivestiti da corazze uniche nel loro genere, veri capolavori dei loro maghi-ingegneri, attrezzate per seminare distruzione in combattimento o trasportare temibili artiglierie infernali.



Titano Kadim

475 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Fanteria

Base 100×150 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	7	Impassibile, Insignificante, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	4	6	2	Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Titano Kadim	6	4	6	3	3	

— Opzioni — pti —

Deve scegliere (una sola scelta):

Incedere Vulcanico (0-2 unità/esercito) gratuito

Incedere Sismico (0-1 unità/esercito) 40

— Regola del Modello Opzionale —

Incedere Sismico: Regola Universale.

The model gains **Falcata Rapida**, **Abbraccio Vulcanico (D3+1)**, and its March Rate is set to 14".

Incedere Vulcanico: Regola Universale.

Il modello ottiene **Falla nella Fornace**, **Abbraccio Vulcanico (1)**, e accesso alle seguenti opzioni.

— Opzioni aggiuntive —

pti-

Deve scegliere (una sola scelta):

Gettafuoco e FdF (2) (0-1 modello/esercito) 10

Mortaio Titanico (4+) e FdF (2) (0-1 modello/esercito) 25

Batteria Lanciarazzi (4+) e FdF (2) (0-1 modello/esercito) 50

Le leggende infernali sostengono che i loro dèi abbiano creato sia i nani che quei behemoth benevoli noti come giganti. Ai giganti vengono, quindi, offerti gli stessi equipaggiamenti, doveri e diritti di qualsiasi nano: sono l'unica altra specie autorizzata a portare Marchi Infernali. I giganti amano sentirsi parte del gruppo, mentre i nani sono orgogliosi dei loro fratelli maggiori, e i loro nemici ne subiscono le conseguenze.



Gigante Cittadino

315 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Fanteria

Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Gigante Vede, Gigante Fa		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gigante Cittadino	5	3	5	2	3	Rabbia

Regole del Modello

Gigante Vede, Gigante Fa: Regola Universale. Il modello ottiene Armatura Infernale e **Marchio Infernale**.

Opzioni

	pts
Fratellone	25
Deve scegliere (una sola scelta):	
Frusta Infernale	gratuito
Palvese	gratuito
Clava Gigantesca	15

Regola del Modello Opzionale

Clava Gigantesca: Arma da Corpo a Corpo.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

Fratellone: Regola Universale.

La Riserva di Punti Vita del modello è **fissata** a 8, e la dimensione della basetta cambia in 75×100 mm. Il modello ottiene **Massimizzato (Attacchi di Calpestamento)**.

Frusta Infernale: Arma da Corpo a Corpo.

Il modello ottiene +2 Agilità. All'inizio di ciascuna Fase di Mischia, puoi scegliere una singola unità amica entro 6" dal portatore (incluso il portatore stesso). Gli Attacchi da Corpo a Corpo dell'unità scelta diventano **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici** fino alla fine della Fase di Mischia.

Palvese: Protezione Personale.

Il modello ottiene Copertura Leggera contro gli attacchi dei modelli situati nel suo Arco del Fronte e **Parata**.

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Despota	Ava	3"	Mar	9"	Dis	10					Chiavi della Cittadella, Marchio Infernale
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	5	Arm	0			Armatura Infernale
Despota	Att	4	Off	7	For	4	Pen	1	Agi	4	Maestro d'Armi, Odio, Arma Infernale, Ascia Detonante (2+), Coppia d'Armi, Grande Arma, Picca
Profeta	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9					Mago Apprendista, Marchio Infernale
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	5	Arm	0			Armatura Infernale
Profeta	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2	
Visir	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9					Marchio Infernale
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	5	Arm	0			Armatura Infernale
Visir	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	3	
Commis. Taurukh	Ava	7"	Mar	12"	Dis	9					Alto, Marchio Infernale, Paura
Grande, Bestia	PV	4	Dif	6	Res	5	Arm	0			Armatura Infernale
Commis. Taurukh	Att	4	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	4	Colpi d'Impatto (1)
Evocatore Vassallo	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Insignificante, Mago Apprendista, Non un Capo, Senza Marchio
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	3	Arm	0			
Evocatore Vassallo	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	
Studioso Lamassu	Ava	6"	Mar	12"	Dis	9					Enigma del Lamassu, Esclusivo, Marchio Infernale, Non un Capo, Volo (6", 12")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	4	Res	5	Arm	0			Tempra (5+), Armatura Infernale
Allievo	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2	Arma Infernale
Lamassu	Att	2	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	4	Attacchi Magici, Imbrigliato

Cavalcature dei Personaggi

Seggio dell'Autorità	Ava	4"	Mar	8"	Dis	P					Alto, Governatore
Normale, Fanteria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+1			Non Può Essere Calpestato
Seggio dell'Autorità	Att	4	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Destriero del Vassallo	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P					Avanguardia (6"), Fuga Simulata, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1			
Destriero del Vassallo	Att	2	Off	3	For	3	Pen	1	Agi	3	Imbrigliato
Carro Kadim	Ava	7"	Mar	7"	Dis	P					Falcata Rapida, Paura
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+2			Egida (3+, contro Attacchi Infuocati)
Bestia Kadim	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3	Abbraccio Vulcanico (1), Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D3+1), Inanimato
Toro di Shamut	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Esclusivo, Impassibile, Paura, Superno, Truppe Leggere, Volo (6", 12")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P			Egida (5+)
Toro di Shamut	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3	Attacchi Divini, Attacchi Infuocati, Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato
Grande Toro di Shamut	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Impassibile, Superno, Truppe Leggere, Volo (6", 12")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	5	Res	6	Arm	2			Egida (5+)
Grande Toro di Shamut	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3	Attacchi Divini, Attacchi Infuocati, Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Divini, Attacchi Infuocati), Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato
Bastione Infernale	Ava	3"	Mar	9"	Dis	P					Esclusivo (R&F modello con Marchio Infernale), Piattaforma da Fuoco, Piattaforma di Guerra, Scorta, Viaggiatore (Muro)
Enorme, Costrutto	PV	8	Dif	1	Res	5	Arm	4			
Equipaggio (6)	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	2	
Ariete da Sfondamento			Off	4	For	5	Pen	2			Attacco Distruttivo, Colpi d'Impatto (D3+1), Imbrigliato

Base

Guerrieri Infernali	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9					Marchio Infernale, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0			Armatura Infernale
Guerriero Infernale	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	2	

Guardia della Cittadella	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9							Marchio Infernale, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Armatura Infernale, Scudo
Guardia della Cittadella	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2			
Leve del Vassallo	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7							Insignificante, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0					Armatura Leggera
Leva del Vassallo	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3			Giare d'Olio
Schiavi in Catene	Ava	4"	Mar	12"	Dis	4							Incatenati , Insignificante, Instabile
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	4	Arm	0					
Schiavo in Catene	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	1			

Speciale

Incarnazioni Kadim	Ava	6"	Mar	12"	Dis	6							Falcata Rapida, Impassibile, Insignificante, Passo Fantasma, Paura, Superno
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	4	Arm	2					Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)
Incarnazione kadim	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3			Abbraccio Vulcanico (1)
Carro Kadim	Ava	7"	Mar	7"	Dis	9							Falcata Rapida, Marchio Infernale, Paura
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	4	Res	5	Arm	2					Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)
Campione di Lugar (2)	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Attacchi Infuocati, Attacchi Magici
Bestia Kadim	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3			Abbraccio Vulcanico (1), Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2					Colpi d'Impatto (D3+1), Inanimato
Immortali	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9							Guardia del Corpo, Marchio Infernale, Paura, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	4	Arm	0					Egida (5+, contro Attacchi Speciali), Parata, Armatura Infernale, Scudo
Immortale	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	2			Estasi della Battaglia
Discepoli di Lugar	Ava	4"	Mar	12"	Dis	9							Magistrati Teocrati, Marchio Infernale, Passo Fantasma, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)
Discepolo di Lugar	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Attacchi Infuocati, Attacchi Magici
Esecutori Taurukh	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9							Alto, Marchio Infernale, Presidiante
Normale, Bestia	PV	1	Dif	4	Res	5	Arm	0					Non Può Essere Calpestato, Armatura Infernale
Esecutore Taurukh	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2			Colpi d'Impatto (1)
Taurukh Consacrati	Ava	7"	Mar	12"	Dis	9							Alto, Guardia del Corpo (Commissario Taurukh), Marchio Infernale, Paura, Presidiante
Grande, Bestia	PV	3	Dif	5	Res	5	Arm	0					Armatura Infernale
Taurukh Consacrato	Att	3	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	3			Colpi d'Impatto (1)
Cavalieri Vassalli	Ava	8"	Mar	16"	Dis	7							Avanguardia (6"), Fuga Simulata, Insignificante, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	1					Armatura Leggera, Scudo
Cavaliere Vassallo	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3			Giare d'Olio, Arco (4+), Lancia Pesante
Destriero del Vassallo	Att	2	Off	3	For	3	Pen	1	Agi	3			Imbrigliato
Ballista dei Vassalli	Ava	4"	Mar	4"	Dis	7							Fiamme della Fucina (1), Insignificante, Macchina da Guerra
Normale, Costrutto	PV	5	Dif	1	Res	4	Arm	0					Infiammabile, Armatura Leggera
Equipaggio	Att	3	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3			Giare d'Olio, Muovere o Tirare, Ballista dei Vassalli (4+)
Gruppo Artiglieria	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9							Esclusivo (R&F modello con Marchio Infernale), Marchio Infernale, Non un Capo, Piattaforma di Guerra, Scorta
Normale, Costrutto	PV	4	Dif	4	Res	4	Arm	0					Armatura Infernale, Scudo
Gruppo Artiglieria					For	4	Pen	1	Agi	2			Attacchi Stritolanti (3)
Artiglieria Infernale	Ava	3"	Mar	3"	Dis	9							Calibro incrementato, Macchina da Guerra, Marchio Infernale
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	1	Res	4	Arm	0					Armatura Infernale
Equipaggio	Att	3	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	2			Accurato, Muovere o Tirare
Bastione Infernale	Ava	3"	Mar	9"	Dis	9							Esclusivo (R&F modello con Marchio Infernale), Marchio Infernale, Non un Capo, Piattaforma da Fuoco, Piattaforma di Guerra, Scorta, Viaggiatore (Muro)
Enorme, Costrutto	PV	8	Dif	1	Res	5	Arm	4					
Equipaggio (6)	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	2			
Ariete da Sfondamento			Off	4	For	5	Pen	2					Attacco Distruttivo, Colpi d'Impatto (D3+1), Imbrigliato

Strumenti di Distruzione

Congegno Infernale	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 9	A Tutto Vapore!, Falla nella Fornace, Impassibile, Irriducibile, Marchio Infernale
Enorme, Costrutto	<i>PV</i> 7 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 7 <i>Arm</i> 4	
Equipaggio	<i>Att</i> 3 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 2	
Telaio	<i>For</i> 6 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 2	Attacchi Stritolanti (D3), Colpi d'Impatto (D6+1), Imbrigliato
Titano Kadim	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 7" <i>Dis</i> 7	Impassibile, Insignificante, Superno
Enorme, Fanteria	<i>PV</i> 7 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 6 <i>Arm</i> 2	Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Egida (5+)
Titano Kadim	<i>Att</i> 6 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 6 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 3	
Gigante Cittadino	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 8	Gigante Vede, Gigante Fa
Enorme, Fanteria	<i>PV</i> 7 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 1	
Gigante Cittadino	<i>Att</i> 5 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 3	Rabbia

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Trombone	-	12"	5	3	1	Accurato Marcciare e Tirare Rapido a Tirare Nessun modificatore per Resistere e Tirare
Ascia Detonante	-	18"	4	2	1	Tirare su Rango Addizionale
Occhio del Toro	-	18"	5	10	1	Colpisce Automaticamente
Gettafuoco (Gruppo Artiglieria/ Congegno Infernale/ Titano Kadim)	Lanciafiamme	12"	4 {5}	1 {2}	1	Attacchi Infuocati {Ferite Multiple (D3)}
Gettafuoco (Artiglieria Infernale)	Lanciafiamme	24"	4 {5}	1 {2}	1	Accurato Attacchi Infuocati {Ferite Multiple (D3)} Muovere o Tirare
Batteria Lanciarazzi (Gruppo Artiglieria/ Congegno Infernale/ Titano Kadim)	-	18"	6	3	4	Ferite Multiple (D3) Rapido a Tirare Due '1' provocano un'Avaria
Batteria Lanciarazzi (Artiglieria Infernale)	-	36"	6	3	4	Accurato Ferite Multiple (D3) Muovere o Tirare Due '1' provocano un'Avaria
Mortaio Titanico (Gruppo Artiglieria/ Congegno Infernale/ Titano Kadim)	Catapulta (4x4)	6-18"	4 {8}	1 {5}	1	[Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)] Rapido a Tirare
Mortaio Titanico (Artiglieria Infernale)	Catapulta (4x4)	12-36"	4 {8}	1 {5}	1	Accurato [Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)] Muovere o Tirare
Ballista dei Vassalli	-	48"	3 {6}	10	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3)]

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Ascia Detonante	2+	Despota, Profeta, Visir
	3+	Guardia della Cittadella
Pistola	3+	Visir
	4+	Guardia della Cittadella
Arco	4+	Leva del Vassallo, Cavaliere Vassalo
Armi d'Artiglieria	4+	Ballista dei Vassalli, Gruppo Artiglieria, Artiglieria Infernale, Congegno Infernale
Trombone	5+	Despota, Profeta, Visir, Guerriero Infernale, Esecutore Taurukh

Registro delle Modifiche

2024 Review 2

- Falla nella Fornace: Clarification
- Carro Kadim: Costo base 65 ↘ 55
- Titano Kadim: Costo base 470 ↗ 475
- Gettafuoco: Costo base 0 ↗ 10
- Batteria Lanciarazzi: Costo base 45 ↗ 50
- Discepoli di Lugar: Costo base 340 ↗ 345
- Gruppo Artiglieria: Costo base 150 ↘ 140
- Gruppo Artiglieria Gettafuoco: Costo base 10 ↗ 15
- Taurukh Consacrati: Costo base 300 ↗ 310
- Taurukh Consacrati Coppia d'Armi: Costo base 1 ↗ 3
- Esecutori Taurukh: Costo base 195 ↘ 185
- Esecutori Taurukh: Modelli extra 22 ↘ 21
- Cavalieri Vassalli: Costo base 180 ↘ 175