

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Orda Sotterranea

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2023 Released 3 Hotfix 1 – 16 novembre 2023

Released : questo Libro degli Eserciti è la versione ufficiale aggiornata in base all'ambientazione della Nona Era e della sua filosofia di gioco. Possibili occasionali modifiche su regole e punti.

Introduzione del Background	2	Personaggi	9
Regole dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	14
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Base	17
Incantesimo Ereditario	6	Speciale	20
Oggetti Speciali	7	Mitraglieri dei Cunicoli	24
Organizzazione d'Armata	8	Panem et Circenses	27
Registro delle Modifiche	33	Tabella Riassuntiva	30



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

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

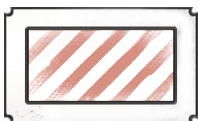
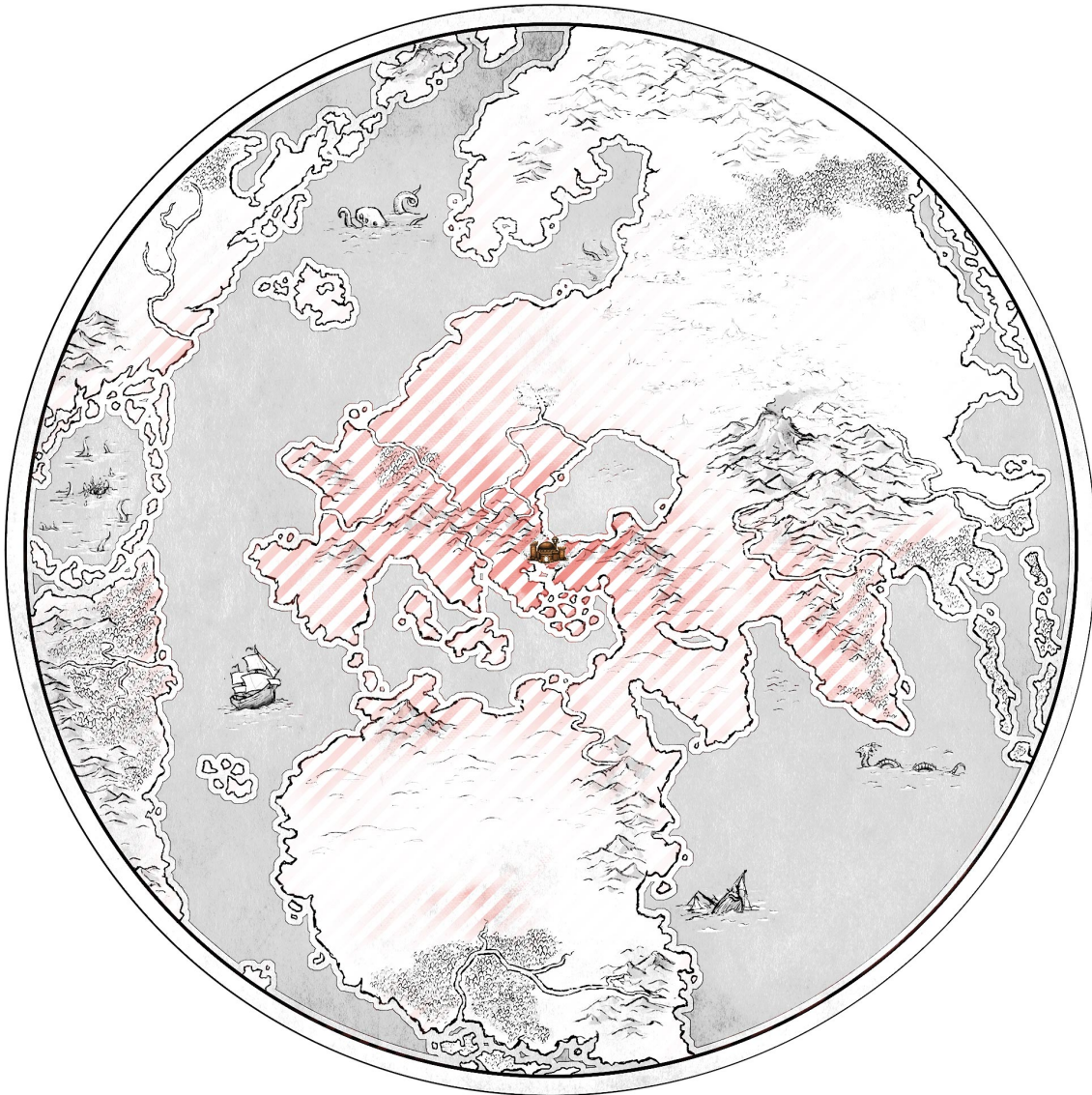
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

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



Orda Sotterranea

Roditori delle dimensioni di esseri umani, si riproducono in numeri incalcolabili sotto terra, ossessionati dalla loro antica eredità imperiale, lo Sciame Sotterranea è una visione da incubo nelle menti di altre specie. Una volta dominatori di un vasto impero, oppressori di innumerevoli popoli, lo Sciame fu infine abbattuto in una terribile guerra che segnò l'inizio della Nona Era; oggi si nascondono dalla vista degli altri e tramano la loro attesa vendetta. Con nuove tecnologie, mostri allevati per la guerra e un'infinità di nuove reclute per aiutarli, gli eserciti dello Sciame costituiscono una grave minaccia di cui pochi nel mondo di superficie sono pienamente consapevoli.



Lo Sciame nacque ad Avras e per lunghi secoli il loro impero fu centrato su questa grande città. Ora vivono principalmente sotto terra, spesso sotto le rovine delle vecchie città avrasiane. Tuttavia, si aggrappano ancora a una parvenza di impero che si dirama dalla loro capitale "Vrotmog" (come ora chiamano Avras), il cui potere senatoria diventa sempre più flebile tanto più son distanti le colonie che tecnicamente possiede.

Eredi di Avras

Avras, oggi la città più grande e famosa del mondo, era una volta il centro di un potente impero umano, noto per le sue legioni guidate da stendardi adornati di aquile, che proclamavano la potenza del Senato e del Popolo. Eppure, in una devastante calamità nota come l'Arrivo, nata da un incantesimo empio alimentato da potere divino, lo Sciame emerse nel cuore stesso di Avras e divorò l'Impero dall'interno.

La neonata Orda si dichiarò legittima erede dell'impero Avrasi che aveva soppiantato, e iniziò immediatamente ad imitarne gli stili, la cultura, la religione e le strategie militari; tuttavia i roditori non comprendevano ciò che copiavano, creandone una versione distorta e contorta, una parodia dei fasti degli Avrasi. Il loro stesso linguaggio gradualmente si degenerò, con l'Alto Avrasi utilizzato oggi solo dai più istruiti tra i topi.

Vita nel Buio

Per molti secoli, lo Sciame dominò supremo gran parte di Vetia, ma alla fine il loro impero cedette alla carestia, alle guerre civili e ai ripetuti attacchi dei loro vicini, culminando con la "liberazione" di Avras da parte di eserciti umani, guidati dall'eroina Sunna, che morì nel tentativo dopo essere stata ferita dalla leggendaria Lama del Fato, la più nefasta tra le armi forgite dallo Sciame. Gli umani vittoriosi tentarono di sterminare completamente lo Sciame, e per molto tempo pensarono di esserci riusciti; ma molti ratti sopravvissero, nascondendosi nei più profondi cunicoli sotterranei, dove lentamente riacquistarono le forze. Oggi, l'Avras umana si erge sopra un vasto riflesso sotterraneo di sé stessa, dove l'Orda ha cercato di replicare l'intera città. Ora chiamata repubblica, l'Avras dello Sciame controlla (in misura maggiore o minore) molteplici colonie nei territori che anticamente facevan parte del suo impero ed oltre.

Politica e Casate

La Repubblica Avrasi è guidata da un senato e quattro consoli eletti, insieme a vari tribuni, pretori e così via. Sebbene questi politici siano invariabilmente corrotti, devono fare attenzione a placare la folla di plebe murina con cibo ed intrattenimento sufficienti ad evitare sommosse.

La maggior parte dei ratti di Avrasi appartiene a un'ampia famiglia o clan noto come jent, partecipa a riunioni spesso violente a sostegno di varie fazioni politiche e prega nei templi, controllati da sacerdoti che spesso esercitano una notevole influenza politica. Per trovare un po' di sicurezza extra, patronato ed istruzione in

un mondo così caotico, molti ratti si uniscono anche a una delle grandi casate: i macchinisti e fabbri di Casa Rakachit, i ladri e contrabbandieri di Casa Sicarra, gli alchimisti e stregoni di Casa Skorchit, i domatori di bestie e schiavisti di Casa Fittes o i misteriosi minatori delle profondità di Casa Stigia, per citarne alcune tra le più famose.

Religione

Sin dai loro primi arrivi, lo Sciame ha adorato gli antichi dei Caelysiani della vecchia Avras, sperando di trovare lo stesso favore dei loro predecessori umani, anche se il pantheon potrebbe essersi evoluto man mano che certi dei respingevano o abbracciavano i loro nuovi fedeli. La dea Melkiope, un tempo una musa minore della tragedia, è accreditata come colei che creò l'incantesimo responsabile per l'esistenza dello Scaiem, e ha quindi trovato un posto speciale in cima al pantheon. Altri dei importanti includono Favana, Dea dell'Aldilà, Acratos, Dio della Guerra, Vestaleia, Dea del Focolare e della Casa, Tarina, Dea della Caccia, Ateus, Dio della Fucina, e Udius, Dio dell'Abbondanza e del Caos.

Negli ultimi anni, è emersa una nuova religione nell'est per sfidare l'antico pantheon: il Culto di Errahman, Dio della Peste. Guidati da profeti ispirati e alimentati da racconti di martirio, i discepoli del Culto offrono ai più miserabili tra i ratti una nuova speranza nella "purezza" della peste, battezzando i loro greggi con la malattia per determinare chi è degno di sopravvivere. Da lungo perseguitato dai leader Avrasi, il Culto sta finalmente trovando sostegno da certi senatori che sperano di trarre profitto dalla sua crescente popolarità. Fanatici di Errahman sono persino stati autorizzati a sostenere le legioni Avrasi in battaglia contro nemici esterni allo Sciame.

Tecnologia

Gli inventori murini adottano un approccio piuttosto caotico, foriero di molti fallimenti spettacolari. Tuttavia, il continuo sperimentare e la follia creativa della loro razza hanno anche prodotto macchine e armi di brutale efficacia, purché si riesca a evitare che esplodano. Forse il più grande successo è quello della pietranera, un minerale che solo i ratti riescono ad incantare in modo che possa immagazzinare il fulmine, con molteplici utilizzi.

Nel frattempo, i maestri della carne della Casa Fittes hanno ottenuto molto successo nell'incrociare alcune bestie brutali con i roditori per produrre creature mastodontiche atte ad intrattenere le folle nell'arena, anche se l'utilità di queste mostruosità in battaglia non è sfuggita all'attenzione dei capi dello Sciame.

Regole dell'Armata

Rinforzi Sotterranei

Alcune unità possiedono l'abilità di entrare a far parte o iniziare la partita nei Rinforzi Sotterranei. Queste unità ottengono **Agguato Speciale (entro 1.5" da un Segnalino Tunnel amico)**.

Segnalini Tunnel

Ogni esercito dell'Orda Sotterranea inizia la partita con due Segnalini Tunnel. Unità specifiche nella Lista dell'Esercito posso concedere Segnalini Tunnel addizionali. All'inizio del passo 7 della Sequenza pre-partita (Selezione degli Incantesimi), per ogni Segnalino Tunnel del tuo esercito, marchia un punto all'interno della tua metà del Campo di Battaglia con un Segnalino Tunnel. ~~Un giocatore può usare~~ Possono essere presenti un massimo di 4 Segnalini Tunnel amici sul Campo di Battaglia.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

La Vita Costa Poco

Quando calcoli il Risultato di Combattimento, dimezza le prime 10 perdite di Punti Vita di ogni unità per i modelli con La Vita Costa Poco, arrotondando per eccesso. Ciò non influenza i bonus al Risultato di Combattimento per Bagno di Sangue.

Spietato

Le perdite di Punti Vita causate da modelli amici sono ignorate ai fini del Panico (ciò include unità distrutte a causa di attacchi da modelli amici). Il modello può usare Attacchi da Tiro contro unità nemiche Ingaggiate in Combattimento con le seguenti regole e restrizioni:

- Le unità amiche Ingaggiate in questo Combattimento sono ignorate ai fini della Copertura (ma non ai fini del tracciare la Linea di Vista).
- Tira per colpire come di consueto contro l'unità bersaglio. Immediatamente dopo aver determinato il numero di colpi, tira un D6 per ogni colpo. Con un tiro di 4+, il colpo è distribuito su un'unità amica casuale Ingaggiata con il bersaglio originario. Altrimenti, risolvi i colpi come di consueto.

Vessillo dell'Aquila

Un'unità non in Fuga con uno o più Vessilli dell'Aquila entro la gittata dell'Aura di Comando di un modello amico non in Fuga ottiene **Raccogliersi Sotto l'Insegna (8", max. 8")**. Mentre entro la gittata di una o più istanze di Raccogliersi Sotto l'Insegna date da un Vessillo dell'Aquila amico, le unità ottengono **Minimizzato (Test di Disciplina)**.

Sacro Triumvirato

0–3 modelli/esercito.

Se ci sono almeno 3 modelli con **Sacro Triumvirato** nella tua Lista dell'Esercito ed essi possiedono tutti unicamente Pantheon di Caelys oppure Culto di Errahman, **ognuno di questi modelli conosce *Lo Sciame Infinito* (Incantesimo Ereditario)** e può scegliere i propri incantesimi nella seguente maniera:

- I **Maghi Apprendisti** possono scegliere tra l'Incantesimo Appreso 1, 2, 3 o 4 del loro Percorso [e l'Incantesimo Ereditario](#).
- I **Maghi Adepti** possono scegliere tra l'Incantesimo Appreso 1, 2, 3, 4, 5 e 6 del loro percorso [e l'Incantesimo Ereditario](#).

Attributi di Attacco

Cordinazione della Coorte

Mentre l'unità del modello è Incrollabile e non è sotto l'effetto di Ranghi Scompaginati, il modello ottiene **due istanze di Combattere su Rango Extra**. Controlla all'inizio di ogni Livello di Iniziativa se i requisiti sono soddisfatti prima di applicarne gli effetti.

Guasto! (X) – Corpo a Corpo, Tiro

Il modello subisce un Guasto! quando tira un risultato naturale di '1' per il tipo di dado descritto tra parentesi (X). Se X è «Avaria», il modello subisce gli effetti del Guasto al posto degli effetti di un'Avaria. Il tiro che causa il Guasto! non può mai essere ritirato, e l'attacco che causa il Guasto! è sempre perso. Dopo che tutti gli Attacchi di Tiro o [Attacchi da Corpo a Corpo](#) simultanei sono stati risolti, l'unità del modello che subisce un Guasto subisce 1 colpo che ferisce automaticamente con Penetrazione Armatura 10. Se la modalità **Sbaglia e Impala** è stata utilizzata, invece il modello subisce 1 colpo e la sua unità subisce 2 colpi aggiuntivi. Tutti i colpi feriscono automaticamente con Penetrazione Armatura 10.

Sbaglia e Impala – Tiro

Immediatamente prima di effettuare un Attacco da Tiro con l'arma, il proprietario può scegliere di utilizzare la modalità di tiro Sbaglia e Impala. Se un modello sceglie di utilizzare Sbaglia ed Impala, tutti i modelli della sua unità **devono** compiere la medesima scelta. Se ciò accade, tutti i loro Attacchi da Tiro ottengono +1 a ferire. Questi effetti durano fino alla fine della fase.

Attacchi Speciali

Culto di Errahman

Il modello ottiene **Esclusivo** (Culto di Errahman); i **Personaggi con Culto di Errahman e le loro unità ottengono Falcata Rapida**. In aggiunta, quando un Attacco da Corpo a Corpo assegnato contro un modello con Culto di Errahman ottiene un risultato naturale di '1' per colpire, la parte di modello infligge 1 colpo con Attacchi Tossici contro l'unità del modello attaccante, allo stesso Livello di Iniziativa, prima di rimuovere le perdite. ~~I modelli senza Culto di Errahman non possono aggregarsi ai modelli R&F con Culto di Errahman.~~

Armeria

Bombarda – Arma da Tiro

0–9 modelli/esercito.

Gittata 18", Colpi 1, **Attacchi Tossici, Attacco ad Area (1×3), Guasto! (Tiro per colpire), Salva di Tiro, Sbaglia e Impala**.

Lame Bubboniche – Arma da Corpo a Corpo

Coppia d'Armi. Gli attacchi effettuati con Lame Bubboniche diventano **Attacchi Venefici**.

Gatling – Arma da Tiro

0–12 modelli/esercito.

Gittata 18", Colpi D6, For 4, Pen 2, **Guasto! (Tira per il numero di Attacchi da Tiro), Sbaglia e Impala.**

Jezail – Arma da Tiro

0–18 modelli/esercito.

Gittata 30", Colpi 1, For 5, Pen 3, **Accurato, Guasto! (Tiro per colpire), Ingombrante, Sbaglia e Impala.**

La parte di modello ottiene Egida (4+), che può essere utilizzata solo contro ferite causate da Guasti.

Lanciatore di Fuocofondo – Arma d'Artiglieria

0–6 modelli/esercito.

Lanciafiamme. Gittata 18", Colpi 1, For 2, Pen 1, **Attacchi Infuocati, Guasto! (Avaria), Sbaglia e Impala.** Il modello ottiene **Infiammabile**. Il numero di colpi simultanei con quest'arma inflitti da una singola unità non può superare il numero di modelli nell'unità bersagliata.

Incantesimo Ereditario

L'Arrivo dello Sciame è stato un grande evento mistico, profondamente legato alla natura spirituale di una moltitudine che si muove in massa. Da allora, i maghi murini sono stati in grado di galvanizzare i loro simili con un senso di connessione ed appartenenza verso la massa più grande, producendo una sensazione euforica di invincibilità, anche di fronte a morte certa.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E rep 3+	12"	Benedizione	Un Turno	La gittata di questo incantesimo può essere misurata dalla Fonte o dal centro di qualsiasi Segnalino Tunnel amico sul Campo di Battaglia. Il bersaglio subisce 2d6 di colpi con Forza 2 e Penetrazione Armatura 1. Ogni unità che subisce uno o più colpi da Il Risveglio dell'Orda deve effettuare un Test di Marcia nella sua prossima Fase di Movimento. Il limite di perdite di Punti Vita per cui è applicabile La Vita Costa Poco del bersaglio aumenta di 4.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Segreti della Lama del Fato 180 pti

Solo modelli di Altezza Normale a piedi.

Incantamento: Arma a Una Mano.

~~Mentre usa quest'arma, il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi. Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono Ferite Multiple (D6) e diventano Attacchi Divini; la loro Forza è sempre fissata a 10 e la loro Penetrazione Armatura è sempre fissata a 3. Alla fine di ogni Fase di movimento amica in cui il portatore non è Ingaggiato in Combattimento, esso subisce 1 colpo con Attacchi Tossici. Il portatore non può prendere altri Oggetti Speciali. Gli attacchi effettuati con quest'arma seguono le seguenti regole:~~

- Diventano **Attacchi Divini**.
- Ottengono **Guasto! (Tiro per Ferire)** e **Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)**.
- Feriscono al 2+.
- La loro Penetrazione Armatura è **sempre fissata** a 3.

Inoltre, mentre usa quest'arma, il Numero di Attacchi del portatore è **fissato** a 6 e, a meno che un altro modello non lo faccia prima, il portatore **deve** accettare o dichiarare un Duello.

Razzo della Tempesta 70 pti

Solo Senatori Murini e Alchimisti Skorchit.

Incantamento: Pistola.

Mira 2+. La gittata dell'arma è **fissata** a 24". L'arma ottiene **Attacchi Infuocati**, **Guasto! (Tiro per Colpire)** e **Salva di Tiro**. Se l'arma colpisce, causa D6 colpi con Forza **fissata** a 5 e Penetrazione Armatura **fissata** a 2.

Proiettili in Rodentio 20 pti

0-2 per esercito.

Incantamento: Pistola.

La gittata dell'arma è **fissata** a 18". L'arma ottiene +2 Colpi, +1 Penetrazione Armatura e **Accurato**.

Signore dello Sciame 20 pti

Solo modelli di Fanteria.

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.

Mentre usa quest'arma, il portatore ottiene **Attacchi Stritolanti (X)**, dove X è il numero di Ranghi Completi dell'unità del portatore, fino ad un massimo di 10. Questi Attacchi Stritolanti sono risolti con Forza 3 e Penetrazione Armatura 1.

Incanti d'Armatura

Benedizione dell'Eremita Purulento 65 pti

Solo modelli a piedi. Non può essere preso da modelli con Vessilo della Grande Aquila.

Incantamento: Corazze.

Il portatore ottiene +1 Punto Vita, ~~textbf~~Culto di Er-rahman e **Tempra (4+)**, ma fallisce automaticamente tutti i Tiri Armatura, e perde Pantheon di Caelys, se applicabile. Inoltre, i tiri per colpire degli Attacchi da Corpo a Corpo con risultato naturale di '6' effettuati contro il portatore **devono** essere ripetuti.

Incanti di Stendardo

Aquila Sacra 60 pti

Il portatore ed i modelli R&F nella sua unità ottengono **Estasi della Battaglia**. Inoltre, per ogni tiro per colpire con risultato naturale di '1' degli Attacchi da Corpo a Corpo effettuati dall'unità del portatore, l'unità del portatore subisce 1 colpo con Forza 3 e Penetrazione Armatura 0 allo stesso Livello di Iniziativa. Questo è considerato un Attacco Speciale.

Campana delle Vie Profonde 35 pti

0-2 per esercito.

L'unità del portatore può iniziare la partita nei Rinforzi Sotterranei. **Se il portatore è sul Campo di Battaglia, il proprietario può effettuare i tiri per Agguato per le unità nei Rinforzi Sotterranei a partire dal proprio Turno del Giocatore 1 (alla fine del passo 2 della Sequenza della Fase di Movimento), a meno che il proprietario non abbia il Primo Turno del Giocatore.**

Artefatti

Polvere di Favana 75 pti

Immediatamente prima di tentare il lancio di un Incantesimo Appreso, il portatore può scartare fino a 2 Segnalini Velo. Per ogni segnalino scartato in questa maniera, la Fonte ottiene un Modificatore di Lancio +1. Inoltre, se il portatore subisce un Incidente di Lancio, aggiungi un Modificatore +1 all'Incidente di Lancio per ogni Segnalino Velo scartato.

Corona della Tracotanza 65 pti

Dominante.

~~All'inizio di una qualsiasi Fase Magica amica Immediatamente dopo Incanalare il Velo, il portatore può infliggere 3 colpi alla sua unità, che feriscono automaticamente senza concedere alcun tiro protezione. Se lo fa, il proprietario ottiene 3 Segnalini Velo addizionali.~~

Globo di Ateus 40 pti

Solo Senatori Murini e Tecnocrati Rakachit.

Ogniqualevolta un modello amico in un'unità entro 8" dal portatore subisce un Guasto!, il numero dei colpi causati dal Guasto! è ridotto di 1, ed il portatore ottiene un segnalino fino alla fine della Fase di Tiro. Alla fine di ogni Fase di Tiro amica in cui il portatore ha ottenuto almeno 1 segnalino, tira 2D6 ed aggiungi il numero di segnalini. Se il risultato è pari o superiore a 13, l'unità del portatore subisce D6 colpi con Forza 4 e Penetrazione Armatura 1, dopodichè ignora l'artefatto per il resto della partita.

Innesco di Pietranera 40 pti

Solo Senatori Murini e Sovrintendenti Stigiani.

Alla fine di una qualsiasi Fase di Tiro amica, il portatore può detonare un singolo Segnalino Tunnel amico entro 24" da esso. Se lo fa, applica i seguenti effetti prima di rimuovere il Segnalino:

- Ogni unità non Ingaggiata entro 4" dal Segnalino Tunnel subiscono 2D6 colpi con Forza 4 e Penetrazione armatura 1.
- Se una o più unità Ingaggiate in Combattimento si trovano entro 4" dal Segnalino Tunnel, un totale di 2d6 Colpi con Forza 4 e Penetrazione Armatura 1 è inflitto alle unità. Tira un D6 per ogni colpo: con un risultato di 4+, distribuisce il colpo su un'unità amica scelta casualmente; altrimenti, distribuisce il colpo su un'unità nemica scelta casualmente.

Grimorio del Re Ratto 35 pti

~~Il portatore può lanciare Pentacolo del Dolore (Occultismo) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8). Il numero di colpi può essere ritirato contro bersagli a contatto con un Elemento di Terreno Aequatiteo. Luce Guida (Divinazione) diventa l'Incantesimo Attributo per tutti gli Incantesimi non-Attributo lanciati dal portatore.~~

Cappuccio dell'Apostata 30 pti

~~Non può essere preso da Maghi Solo Maghi.~~

~~Il modello ottiene Sacro Triumvirato, ed ai fini di questa regola, deve selezionare Pantheon di Caelys o Culto di Errahman all'inizio del passo 7 della Sequenza Pre-Partita (Selezione degli Incantesimi). Se il portatore è parte di un Sacro Triumvirato, sostituisce i sentieri a sua disposizione con Occultismo, Taumaturgia, e Stregoneria.~~

Lira di Tarina 10 pti

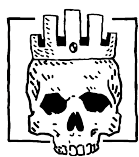
Solo Senatori Murini e Signori Fittes della Carne.

Gli Attacchi di Calpestamento effettuati da unità nemiche entro 8" dal portatore subiscono un modificatore -2 per ferire.

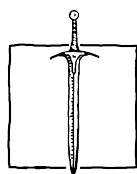
pti

0-2 per esercito.

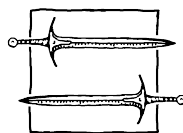
Organizzazione d'Armata



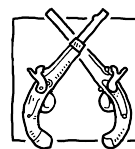
Personaggi
massimo 40%



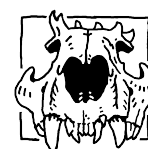
Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Mitraglieri dei Cunicoli
massimo 30%



Panem et Circenses
massimo 20%

Personaggi (massimo 40%)

Attraverso rituali arcani, un ratto ambizioso può legarsi a un superno Caelysiano, diventando un mostro di terribile potenza fisica e magica. Tale unione è un'impresa estremamente pericolosa e irreversibile; la risultante bestia è ossessionata dal potere, proclamandosi dittatore (un rango temporaneo in tempi antichi) e governando lo Sciame come un dispotico tiranno.



Despota Funesto

395 pti

Mod. singolo

Unico

Altezza Enorme

Tipo Fanteria

Base 75x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	6	Determinato, ILLIMITATO POTERE! , Impassibile, Mago Adepto, Sacro Triumvirato, Spietato, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	5	5	2	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Despota Funesto	4	5	5	4	8	Alabarda, Coppia d'Armi, Grande Arma

— Regole del Modello —

ILLIMITATO POTERE!: Regola Universale.

Questo modello deve essere il Generale. Mente entro la gittata dell'Aura di Comando del modello, le altre unità amiche **che non contengono modelli con Culto di Errahman** ottengono **Instabile Impassibile**. **Inoltre**, mentre esse sono Incrollabili e non stanno subendo gli effetti di Ranghi Scompaginati, **tali unità ottengono anche Instabile**. Ai fini di Sacro Triumvirato, il modello conta come avere **Pantheon di Caelys**.

— Opzioni magiche —



Occultismo

— Opzioni —

	pti
Deve scegliere una Vestigia Mortale (una sola scelta):	
Pontifex Maximus	30
Signore delle Legioni	35
Io Sono il Senato	40
Deve scegliere un Patrono (una sola scelta):	
Avatar di Acratos	30
Avatar di Favana	30
Avatar di Udius	60

— Regola del Modello Opzionale (Vestigia Mortale) —

Io Sono il Senato: Regola Universale.

~~Quando un'unità amica entro la gittata dell'Aura di Comando del modello (incluso il modello stesso) perde Punti Vita a causa di Instabile, sottrai il numero di Ranghi Completi dell'unità al numero di Punti Vita persi, fino ad un massimo di 3. Il modello ottiene +1 Disciplina. Inoltre, durante la creazione della Lista dell'Esercito, il modello **deve** scegliere un singolo Artefatto da questo Libro dell'Esercito o dal Compendio Arcano, il cui Costo è aggiunto al costo in punti del modello stesso.~~

Pontifex Maximus: Regola Universale.

Il modello conosce *Lo Sciame Infinito* (Incantesimo Ereditario) in aggiunta ai suoi normali incantesimi. Inoltre, il modello **può scegliere Divinazione come Sentiero di Magia**, e seleziona **sempre** i suoi Incantesimi da tutti gli Incantesimi Appresi del suo Percorso.

Signore delle Legioni: Regola Universale.

~~Il modello ottiene Coppia d'Armi e Grande Arma. Il modello ottiene **Odio**. Quando un'unità amica entro la gittata dell'Aura di Comando del modello perde Punti Vita a causa di Instabile, sottrai il numero di Ranghi Completi dell'unità al numero di Punti Vita persi, fino ad un massimo di 3.~~

— Regola del Modello Opzionale (Patrono) —

Avatar di Acratos: Regola Universale.

Il modello ottiene **Riflessi Fulminei** e aggiunge +2 al Risultato di Combattimento dei combattimenti in cui è Ingaggiato al momento del calcolo.

Avatar di Favana: Regola Universale.

Il modello ottiene **Ferite Multiple (D3)**, **Ali**, **Ali Tarpate** e **Falcata Rapida**.

Avatar di Udius: Regola Universale.

Il modello ottiene **Tempra** (4+, ~~contro Attacchi da Mischia non Magici~~) e **Bersaglio Difficile** (1).

Mentre il potere del Senato è oscillato nei secoli, il rango di Senatore è sempre stato prestigioso e ambito da tutta la classe politica. Cercando sempre più ricchezza e influenza, molti senatori sponsorizzano legioni e partecipano personalmente alle battaglie, per guadagnare sia il sostegno popolare che il controllo militare. Raramente abili combattenti possono comunque influenzare una battaglia con la loro autorità e le loro arringhe alle truppe.



Senatore Murino

120 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	6	Al Riparo!, Spietato, Vox Populi	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	3	3	0	Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Senatore Murino	2	3	3	0	4
					Pistola (4+)

— Regole del Modello —

Vox Populi: Regola Universale.

Il modello ottiene **Aura di Comando(6")(+6", modelli in unità con uno o più Vessilli dell'Aquila)**.

— Opzioni —

Oggetti Speciali fino a 200 pti-

— Opzioni di Cavalcatura —

Lettiga Senatoriale 65 pti-

I comandanti legionari, spesso noti per il loro pelo tinto di rosso per nascondere le ferite, sono veterani e soldati di carriera, anche se molti aspirano anche al potere politico. I legati che godono del favore del Senato sono designati per portare le rare e altamente apprezzate aquile antiche, originali vessilli di Avras "ereditate" dai loro predecessori.



Legato Peldisangue

100 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	6	Spietato	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	0	Armatura Pesante
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Legato Peldisangue	4	5	4	1	6

— Opzioni —

Vessillo della Grande Aquila (0-3 modelli/esercito) 60 pti-

Oggetti Speciali fino a 200 pti-

Scudo 10 pti-

Pistola (3+) 5 pti-

Una sola scelta:

Picca 5 pti-

Alabarda 10 pti-

Coppia d'Armi 10 pti-

— Opzioni di Cavalcatura —

Bruto Pretoriano 55 pti-

Piattaforma Trionfale 270 pti-

— Regola del Modello Opzionale —

Vessillo della Grande Aquila: Regola Universale.

Il modello ottiene **Alfiere** e **Vessillo dell'Aquila**, con le seguenti eccezioni:

- ~~Ignora il requisito dell'essere entro la gittata dell'Aura di Comando di un modello amico.~~
- Il modello può scegliere fino a due Incanti di Stendardo.
- Mentre l'unità del modello è in Formazione Lineare, l'unità del modello può ripetere i tiri per ferire con risultato naturale di '1' con i suoi Attacchi da Corpo a Corpo.
- Quando calcoli il Risultato di Combattimento, solo un singolo modello con Vessillo della Grande Aquila per unità aggiunge +1 al Risultato di Combattimento.

Le Grandi Case di Avras inviano frequentemente i loro funzionari ad accompagnare le legioni, principalmente per acquisire informazioni e influenza. Questi funzionari sono spesso altamente qualificati in un campo specifico e arrivano equipaggiati con le migliori armi della loro Casa. A volte sono persino in grado di sostenere un esercito murino con le loro competenze, in maniera piuttosto spettacolare.



Prefetto della Casa

70 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [MdC] contano anche come Mitraglieri dei Cunicoli.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	5	Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	3	3	0	Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prefetto della Casa	2	4	3	0	4	Pistola (3+)

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Signore Fittehs della Carne*	5
Sovrintendente Stigiano*	20
Alchimista Skorchit*	30
Tecnocrate Rakachit* [MdC]	35

*Ogni opzione è 0–2 modelli/esercito.

Oggetti Speciali fino a 100

Una sola scelta:

Jezail (3+) [†]	gratuito
Bombarda (3+) [MdC] [‡]	15
Gatling (3+) [†]	25
Lanciatore di Fuocofondo [MdC] [‡]	40

[†]solo Tecnocrate Rakachit

[‡]solo Alchimista Skorchit

Opzioni di Cavalcatura

Bruto Pretoriano (Solo Signore Fittehs della Carne) 55

pti-

Regola del Modello Opzionale

Alchimista Skorchit: Regola Universale.

All'inizio di una qualsiasi Fase di Mischia, il modello può scegliere di infliggere D3 colpi sulla sua unità, che feriscono automaticamente con Penetrazione Armatura 10. Se lo fa, i modelli R&F di Altezza Normale nell'unità del modello ottengono **Riflessi Fulminei** fino alla fine della Fase di Mischia. Nota che queste perdite di Punti Vita non contano ai fini del Risultato di Combattimento.

Signore Fittehs della Carne: Regola Universale.

Le unità che consistono interamente di Ratti Giganti, Ratti-Golia Fittehs, Toporatti dell'Arena, e modelli su Bruto Pretoriano o Piattaforma Trionfale ottengono un'istanza di Massimizzato (Distanza di Carica) durante la Fase di Carica per ogni modello con Signore della Carne Fittehs entro 12".

Sovrintendente Stigiano: Regola Universale.

~~In ogni Fase Magica amica, immediatamente dopo Incanalare il Vele~~ All'inizio di ogni Fase Magica amica, ogni Sovrintendente Stigiano può muovere un singolo Segnalino Tunnel entro 24", a patto che esso non sia in contatto con nessuna unità. Muovi il segnalino selezionato fino a 6" in linea retta, fermandoti immediatamente prima di muoverti a contatto con un'unità. Ogni Segnalino Tunnel può essere mosso solamente una volta per Fase Magica. **Inoltre, ogni Sovrintendente Stigiano nella Lista dell'Esercito aumenta il limite di duplicazione di Trivellatori della Legione di 1.**

Tecnocrate Rakachit: Regola Universale.

Il modello ottiene **Ingegnere (3+)** con le seguenti eccezioni:

- Questa regola può essere usata su Armi da Tiro e Armi d'Artiglieria con Guasto! (X).
- Questa regola influenza tutti i modelli in una singola unità amica entro 6".

L'Orda ha storicamente fatto affidamento sulla religione per gestire e dirigere la folla. I sacerdoti ratti non solo hanno accumulato considerevole influenza politica, ma sono riusciti anche a monopolizzare la formazione magica della Repubblica. Indipendentemente dagli dei che seguono, questi personaggi sono spesso disposti a prestare la loro saggezza e la loro magia a sostegno delle legioni per dimostrare il loro impegno verso Avras e attirare nuovi adoratori.



Prete dello Sciamè

115 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	5	Mago Apprendista, Spietato	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	2	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Prete dello Sciamè	1	2	3	0	4

Opzioni magiche	pti-	Opzioni di Cavalcatura	pti-
Mago Adepto	95	Sacro Altare	190



Occultismo



Taumaturgia

Regola del Modello Opzionale
Pantheon di Caelys: Regola Universale.
Sostituisci i Percorsi disponibili al modello con:

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Pantheon di Caelys	gratuito
Culto di Errahman e Lame Bubboniche	15
Sacro Triumvirato	35
Oggetti Speciali	fino a 100
Armatura Leggera	5



Stregoneria



Taumaturgia

Le politiche dello Sciame sono monitorate da un oscuro e temuto gruppo di assassini informalmente noto come il Senato del Crepuscolo. I suoi membri cercano di prevenire l'ascesa di un unico re o tiranno attraverso l'uso oculato delle loro abilità, anche se le loro motivazioni sono difficili da interpretare e raramente pure. Quando i loro obiettivi richiedono loro di andare in battaglia, diventano un'arma segreta e letale, e spesso lavorano in gruppi ristretti chiamati triadi.



Lama del Crepuscolo

135 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	5	Celato, Disprezzo per la Plebe , Non un Capo, Sic Semper Tyrannis , Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	5	3	0	Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Lama del Crepuscolo	2	5	4	3	8	Attacchi Divini, Ferite Multiple (2, contro Personaggi), Armi da Lancio (2+), Coppia d'Armi

Regole del Modello

Disprezzo per la Plebe: Regola Universale.

Questo modello non può essere scelto dall'avversario come il modello che subisce le penalità per aver rifiutato un Duello.

Sic Semper Tyrannis: Regola Universale.

Mentre l'unità del modello è in contatto di base con uno o più Personaggi nemici, il modello ottiene +1 Numero di Attacchi per ogni altra Lama del Crepuscolo nella stessa unità.

Cavalcature dei Personaggi

I senatori spesso assumono guardie d'élite per portarli in alto in battaglia, assicurandosi così di essere visti e ricordati dai soldati comuni. Coloro abbastanza coraggiosi da avvicinarsi al combattimento stesso hanno la possibilità di guadagnare acclamazioni per la loro audacia, ottenendo il sostegno della truppa.



Lettiga Senatoriale

Altezza Normale
 Tipo Fanteria
 Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	P	Alto, Il Dado É Ratto		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	4	P	Non Può Essere Calpestato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Veterani Vellonero (4)	1	4	4	1	5	Imbrigliato

— Regole del Modello —

Il Dado É Ratto: Regola Universale.

Il portatore ottiene **Aura di Comando (+6", max. 18")**. Inoltre, Il modello ottiene +1 Disciplina, fino ad un massimo di **87**, mentre entro 12" da uno o più modelli nemici.

Gli alti funzionari dello Sciame possono richiedere una guardia del corpo brutale da parte della guardia pretoriana d'élite di Avras. Normalmente riservati per vigilare alle porte della Sala del Senato o alle cassaforti del tesoro, questi preziosi protettori semi-intelligenti sono ferocemente leali al loro padrone. In battaglia, li accompagnano o permettono loro di cavalcare sulle loro schiene nel fitto della mischia.



Bruto Pretoriano

0-3
 cavalcature/esercito
 Altezza Grande
 Tipo Fanteria
 Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	P			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	P	5	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bruto Pretoriano	4	3	5	2	4	Imbrigliato

I comandanti che ottengono grandi successi durante le campagne militari sono, secondo una lunga tradizione, accolti di ritorno ad Avras con un trionfo: una parata in loro onore. Le piattaforme mobili di questi eventi, spesso ornate con antichi manufatti, sono state utilizzate anche in battaglia. Non solo glorificano il cavaliere, ma il loro impeto e le bestie selvagge che le trainano le rendono potenti carri da guerra.



Piattaforma Trionfale

Altezza **Enorme**
 Tipo **Costrutto**
 Base **80×80 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	P+1	Esclusivo (Veterani Vellonero, Ratti-Golia Fittes, Legionari Murini), Piattaforma di Guerra, Scorta		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	8	1	5	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bruto Pretoriano (3)	4	3	5	2	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

Per non essere da meno delle loro controparti militari, molti alti sacerdoti hanno costruito le proprie formidabili piattaforme, affollate da seguaci zelanti, visibili sia nelle strade di Avras che in battaglia. Campane consacrate agli antichi dei chiamano i fedeli alla lotta, mentre il Culto della Peste spesso costruisce imponenti podi per promuovere l'evangelizzazione delle masse.



Sacro Altare

Altezza Enorme
0-2
cavalcature/esercito
Tipo Costrutto
Base 60×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	P	Canalizzare (1), Impassibile, Piattaforma di Guerra, Scorta		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	1	5	2	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Accolito (8)	1	2	3	0	3	Grande Arma
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (2D3), Imbrigliato

— Opzioni —

Deve scegliere (una sola scelta):

Campana dei Sussurri (solo modelli con Pantheon di Caelys) **gratuito**

Pulpito Pestilenziale (Solo modelli con Culto di Errahman) **45**

— Regola del Modello Opzionale —

Campana dei Sussurri: Regola Universale.

~~Il modello conosce un Incantesimo Appreso addizionale, e la gittata dei suoi Incantesimi non-Infusi è aumentata di 3".~~

Il modello ottiene **Cacofonia**, e **Esclusivo** (**Veterani Vellonero**, **Legionari Murini**), e l'unità del modello ottiene **Impassibile**. Inoltre, la gittata dei suoi Incantesimi non-Infusi è aumentata di 3".

~~I modelli R&F entro 12" dalla Sacra Cattedra ottengono **Egida** (6+); i modelli Enormi, i Costrutti e le ferite causate da Guasto! non sono influenzati da questa regola.~~

Pulpito Pestilenziale: Regola Universale.

Il modello ~~conosce un Incantesimo Appreso addizionale~~ ottiene **Esclusivo** (**Discepoli della Piaga**, **Ratti Schiavi**) e ignora le regole **Insignificante** ed **Esclusivo** (**Culto di Errahman**) ai fini di aggregarsi alle unità di Ratti Schiavi. **Inoltre**, il numero dei Colpi d'Impatto aumenta di D3.

L'unità del modello ottiene **Impassibile** e **Attacchi Venefici**. Se i modelli possedevano già Attacchi Venefici, essi feriscono automaticamente su un tiro per colpire naturale di '5' o '6', a meno che il bersaglio non abbia Immune (Attacchi Venefici).

Base (minimo 25%)

L'antico termine *Avrasi* per gli schermagliatori che impugnavano giavellotti è stato in qualche modo totalmente frainteso dai ratti. Questi reparti sono equipaggiati con coltelli e semplici armi a distanza, utilizzate per tormentare i nemici e trarre le loro formazioni fuori posizione.



Mures Velites

135 pti + 5 pti/modello extra

15-30 modelli 0-3 unità/esercito



Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	5	La Vita Costa Poco, Presidiante, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	2	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mus Veles	1	3	3	0	4	Accurato, Coppia d'Armi, Cordinazione della Coorte, Fionda (4+), Rapido a Tirare

— Regola del Modello Opzionale —

Fionda: Arma da Tiro.

Gittata 18", Colpi 1, For 3, Pen 0. Questo attacco ottiene +1 Forza quando tira dalla Gittata Corta.

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere con Vessillo dell'Aquila
Campione

pti-

25
10

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Musico

pti-

10

La spina dorsale degli eserciti dell'Orda è composta da semplici soldati "legionari", normalmente reclute plebee attratte dalla prospettiva di cibo e salario regolari. Dopo un addestramento di base e l'equipaggiamento con armi, sono così numerosi e facilmente reclutabili che pochi comandanti prestano molta attenzione alle alte perdite.



Legionari Murini

180 pti + 6 pti/modello extra

25-60 modelli



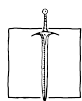
Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	5"	10"	5	La Vita Costa Poco, Presidiante, Spietato			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	2	2	0	Armatura Leggera, Scudo		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Legionario Murino	1	3	3	0	4	Cordinazione della Coorte	
Opzioni	pti-			Opzioni del Gruppo di Comando			pti-
Picca	gratuito			Alfiere con Vessillo dell'Aquila		25	
				Incanto di Stendardo		Senza limiti	
				Campione		10	
				Musico		10	

Meglio addestrati e dotati di armature più resistenti, i ratti che dimostrano un'attitudine per il combattimento formano propri distaccamenti che si esercitano con formazioni più avanzate. Spesso hanno un pelo più scuro, segno di una salute robusta e di una reputazione più temibile; quelli con il pelo rossastro sono ritenuti ancora meglio adatti alla guerra e sono spesso assunti per proteggere politici ed altre figure chiave.



Veterani Vellonero

230 pti + 11 pti/modello extra

25-50 modelli



0-120

modelli/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20x20 mm



Le unità con l'aggiornamento [Sp] contano come Speciale invece che come Base.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	La Vita Costa Poco, Presidiante, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	2	0	Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Veterani Vellonero	1	4	3	0	5	Alabarda, Cordinazione della Coorte, Testudo

Regole del Modello

Testudo: Arma da Corpo a Corpo.

A Due Mani. Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Forza. Il portatore ottiene **Parata** e può usare uno Scudo simultaneamente a Testudo.

Opzioni

Pretoriani Peldisangue (0-1 unità/esercito)[Sp] 1

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere con Vessillo dell'Aquila	25
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	10
Musico	10

Regola del Modello Opzionale

Pretoriani Peldisangue: Regola Universale.

Il modello ottiene **Guardia del Corpo** (~~Senatore Murino che sia il Generale~~), Grande Arma e perde Alabarda. Il modello non conta ai fini della limitazione di massimo 120 Veterani Vellonero per armata.

La schiavitù è molto più diffusa nello Sciame di quanto non lo fosse nell'umana Avras; innumerevoli folle di ratti spogliati dei loro beni sono disponibili per essere arruolati in qualsiasi esercito, assieme a promesse di libertà in caso di sopravvivenza. Un oceano di carne, le loro vite sono liberamente scambiate per qualsiasi piccolo vantaggio; completamente inaddestrati e indisciplinati, possono talvolta sopraffare il nemico con il semplice numero o essere impiegati nel lavoro manuale sottoterra.



Ratti Schiavi

120 pti + 3 pti/modello extra

30-80 modelli

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	3	Influenza del Culto , Insignificante, La Vita Costa Poco, Spietato, Topi da Cannone		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	1	2	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ratto Schiavo	1	1	3	0	4	

Regole del Modello

Influenza del Culto: Regola Universale.

Mentre una Sacro Altare con Pulpito Pestilenziale è parte dell'unità del modello, il modello ottiene Esclusivo (Culto di Errahman) e perde Insignificante

Topi da Cannone: Regola Universale.

Gli Attacchi da Tiro contro unità nemiche in contatto di base con uno o più modelli con Topi da Cannone ottengono +1 a colpire.

Opzioni

Strumenti da Scavo

pti-
20

Opzioni del Gruppo di Comando

Musico

pti-
10

Regola del Modello Opzionale

Strumenti da Scavo: Regola Universale.

Questa unità aggiunge un singolo Segnalino Tunnel all'esercito.

Speciale (nessun limite)

I seguaci di Errahman hanno recentemente apportato contributi decisivi agli eserciti Avrasi. Portano con sé piaghe a rapida diffusione, piuttosto letali per i nemici che si avvicinano per contrastarli; persino le loro armi sono ricoperte di sangue infetto. Alimentati da zelante devozioni, sono desiderosi di combattere finché sentono di avere il favore del loro dio.



Discepoli della Piaga

190 pti + 9 pti/modello extra

20-50 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	5	Guardia del Corpo (Sacro Altare), Impassibile, La Vita Costa Poco, Paura Non Avere , Presidiante, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Discepolo della Piaga	2	2	3	0	3	Culto di Errahman

Regole del Modello

Paura Non Avere: Regola Universale.

Mentre l'unità del modello è Incrollabile e non è affetta da Ranghi Scompaginati, ottiene **Impassibile e Irriducibile**. Inoltre, mentre è aggregata con uno o più Personaggi con Culto di Errahman, i Movimenti di Carica, Inseguimento e Sfondamento dell'unità del modello ottengono **Falcata Rapida**.

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Lame Bubboniche gratuito
Flagello Pestilenziale 1/modello

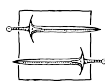
Opzioni del Gruppo di Comando

Alfieri 10
Incanto di Stendardo Senza limiti
Campione 10
Musico 10

Regola del Modello Opzionale

Flagello Pestilenziale: Arma da Corpo a Corpo. Alabarda. Il portatore ottiene **Carica Devastante (Colpo Letale)**. Inoltre, il portatore e le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli che stiano usando un Flagello Pestilenziale subiscono -1 Abilità Difensiva.

Mentre lo Sciame è composta da ratti intelligenti e bipedi, la loro specie è anche riuscita a allevare roditori ordinari a quattro zampe di dimensioni notevoli, addestrati per essere lanciati contro le forze nemiche in un furore senza controllo. Non preoccupandosi troppo del trattamento delicato, i ratti a volte ricoprono i più grandi di questi animali di pece e li incendiano mentre corrono in battaglia.



Ratti Giganti

90 pti + 4 pti/modello extra

10-30 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 20×20 mm



Le unità di 20 o più modelli contano come Base invece di Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	5	Insignificante, Instabile, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	2	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ratto Gigante	1	2	3	1	5	Carica Devastante (+1 Att)

Opzioni

Ratti Incendiari (0-20 modelli/unità,
0-2 unità/esercito)

pti-

gratuito

Regola del Modello Opzionale

Ratti Incendiari: Regola Universale.

Il modello ottiene Attacchi Infuocati e Infiammabile; le dimensioni della sua base diventano 25×50 mm. Immediatamente prima di rimuovere il modello come perdita in seguito di un Attacco da Mischia nemico, esso infligge 1 colpo con For 3, Pen 0, e Attacchi Infuocati sull'unità attaccante. Questi sono considerati Attacchi Speciali.

La Casa Fetthis si specializza nell'allevamento di bestie di ogni tipo, ma le sue creazioni più famose sono quelle destinate alla battaglia. Sacrificando l'intelligenza per dimensioni e forza, questi cosiddetti bruti sono appena sufficientemente astuti da agire come esecutori o truppe d'urto per le legioni, brandendo mazze in ogni zampa.



Ratti-Golia Fittehs

265 pti + 55 pti/modello extra

6-12 modelli 0-24 modelli/esercito*

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

* Ratti-Golia Fittehs e Murmilloni Golia convalidano la stessa limitazione 0-X modelli/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	5	Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ratto-Golia Fittehs	3	2	4	2	4	Combattere su Rango Extra, Coppia d'Armi

Opzioni del Gruppo di Comando

Campione

pti-

10


Molti bruti vengono allevati per partecipare a giochi gladiatori, tra i quali i più forti e adattabili all'addestramento vengono equipaggiati in uno stile copiato da mosaici avrasi raffiguranti antichi combattenti dell'arena; quando vengono inviati in guerra invece vengono spesso equipaggiati con armi a distanza fornite dalle altre Case.



Murmilloni Golia

230 pti + **63** pti/modello extra

3-9 modelli


 0-3 unità/esercito Altezza Grande
 0-24 Tipo Fanteria
 modelli/esercito* Base 50x50 mm



Le unità con l'aggiornamento [MdC] contano anche come Mitraglieri dei Cunicoli.

* Ratti-Golia Fittehs e Murmilloni Golia condividono la stessa limitazione 0-X modelli/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	6	Cordinazione della Coorte, Presidiante, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	4	5	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Murmillone Golia	3	3	5	2	4	Rapido a Tirare

Opzioni

pti-

Deve scegliere (una sola scelta):

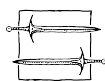
Jezail (4+) e Scudo [MdC]	gratuito
Alabarda, Coppia d'Armi e Scudo	5/modello
Bombarda (4+) [MdC]	7/modello
Lanciatore di Fuocofondo (0-6 Models/Unit) [MdC]	17/modello
Gatling (4+) [MdC]	20/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

pti-

Alfiere con Vessillo dell'Aquila	25
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	10
Musico	10

Gli ingegneri murini hanno sviluppato grandi trapani industriali per assistere nella perforazione di tunnel e in altre operazioni sotterranee; riadattati da molti comandanti per essere applicati in battaglia: tali dispositivi possono non solo fungere da armi agghiaccianti, ma anche aprire nuovi tunnel in breve tempo, consentendo alle coorti di sfuggire o ridisporsi tra un combattimento e l'altro.



Trivellatori della Legione

100 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	5	Esclusivo (, , Cordinazione della Coorte), Giù nella Tana , La Vita Costa Poco, Non un Capo, Piattaforma di Guerra, Scorta, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	2	3	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Trivellatori della Legione			6	3	4	Attacchi Stritolanti (3)

— Regole del Modello —

Giù nella Tana: Regola Universale.

~~Alla fine della Fase di Movimento del proprietario, l'unità del modello può essere rimossa dal Campo di Battaglia e spostata nei Rinforzi Sotterranei. L'unità perde Presidiante prima di essere rimossa e fino a che non rientra sul Campo di Battaglia. Questo può essere fatto solo se l'unità del modello non è Ingaggiata, Scossa ed ha 50 o meno Punti Vita.~~

Un solo uso. Questa regola può essere attivata alla fine di una qualsiasi Fase di Movimento amica se tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- L'unità del modello unità consiste interamente di modelli di Fanteria di Altezza Normale.
- L'unità del modello non è Ingaggiata né Scossa.
- Uno o più modelli dell'unità sono in contatto di base con un Segnalino Tunnel amico.

Applica le seguenti regole:

1. L'unità del modello perde Presidiante fino all'inizio del prossimo Turno del Giocatore.
2. Rimuovi l'unità del modello dal Campo di Battaglia.
3. Riposizionala immediatamente su di esso seguendo le regole per Agguato Speciale (entro 1,5" da un Segnalino Tunnel amico). Se l'unità non può essere collocata, viene considerata distrutta nel punto in cui è stata rimossa.
4. L'unità subisce D6 colpi che feriscono automaticamente senza tiri protezione di nessun tipo.

Mitraglieri dei Cunicoli (massimo 30%)

La ricchezza della Casa Sicarra deriva dal suo commercio illecito e dal ladrocinio, sfruttando i mercati neri in gran parte del mondo. I suoi agenti imparano a muoversi inosservati, diventando esperti navigatori di complessi sistemi di tunnel e non rifuggono la violenza nei vicoli bui. La Casa presta questi agenti alle legioni a un prezzo equo, da utilizzare in manovre di guerriglia e assalti a breve raggio.



Rodinotte

130 pti + 8 pti/modello extra

10-15 modelli 0-30 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Contrabbandieri di Sicarra, La Vita Costa Poco, Schermagliatore, Spietato, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	2	0	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Rodinotte	1	3	3	2	5	Coppia d'Armi

Regole del Modello

Contrabbandieri di Sicarra: Regola Universale. Quest'unità può iniziare la partita nei Rinforzi Sotterranei. I tiri di Agguato per le unità composte unicamente da modelli con Contrabbandieri di Sicarra possono essere ripetuti. Questa è un'eccezione alla regole per la quale le abilità e le regole speciali non hanno effetto quando il modello è fuori dal campo.

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Pistola (4+) (0-2 unità/esercito) gratuito
Armi da Lancio (4+) 1/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Campione 10
Musico 10

Molti ratti mostrano un inquietante amore per gli esplosivi. Inevitabilmente, questa tendenza si manifesta all'interno delle legioni sotto forma di reggimenti addestrati all'uso di bombe, che sfruttano una sorta di fuoco alchemico anche utilizzato in miniera. Rara eccezione tra le creazioni dello Sciame, questi dispositivi solo raramente esplodono tra le mani dei loro stessi utilizzatori.



Granatieri Incendiari

130 pti + 12 pti/modello extra

5-10 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	La Vita Costa Poco, Schermagliatore, Spietato, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0	Bersaglio Difficile (1), Infiammabile, Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Granatiere Incendiario	1	4	3	0	4	Granate di Fuocofondo (5+)

Regole del Modello

Granate di Fuocofondo: Arma da Tiro.

Gittata 8", Colpi 2, For 6, Pen 2, **Accurato, Attacchi Infuocati, Rapido a Tirare, Salva di Tiro.** Quando tiri ad un'unità nemica Ingaggiata in Combattimento, i colpi sono distribuiti su un'unità amica casuale Ingaggiata con il bersaglio originario solo con un tiro di 5+, invece che 4+.

I più insoliti e distruttivi armamenti murini sono sviluppati dai maniacali inventori della Casa Rakachit e dagli squilibrati scienziati della Casa Skorchit. Vengono create dozzine di prototipi, ma solo i più stabili trovano impiego negli eserciti dell'Orda. Persino questi sono frequentemente soggetti a malfunzionamenti tanto catastrofici quanto frequenti, sebbene i devastanti effetti in battaglia siano innegabili.



Squadra Arma Sperimentale

120 pti + 35 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	8"	5	Spietato, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	2	2	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Squad. Arma Sper.	2	2	3	0	4	Rapido a Tirare

Opzioni pti-

Deve scegliere (una sola scelta):

Jezail (4+) e Scudo	gratuito
Bombarda (4+)	2/modello
Gatling (4+)	20/modello
Lanciatore di Fuocofondo	32/modello

Il più potente apparato alimentato a pietranera mai inventato, questa macchina empia trae energia dalle cariche elettriche magicamente contenute all'interno del minerale. Queste vengono comunemente generate dai ratti su tapis roulant circolari all'interno dell'apparato prima e talvolta durante una battaglia, e possono essere scaricate con una forza irresistibile, anche se imprevedibile, contro i bersagli nemici.



Catastrofe Folgorante

235 pti

Mod. singolo

0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	10"	6	Falcata Rapida, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	2	5	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ingegnere Rakachit	1	2	3	0	4	
(3)						
Telaio				4	Attacchi Stritolanti (D6+1), Catena di Fulmini, Inanimato, Generatore di Pietranera	

Regole del Modello

Catena di Fulmini: Attacco Speciale.

Gli Attacchi Stritolanti del modello sono risolti con Forza D6+1 e Penetrazione Armatura 3.

Generatore di Pietranera: Arma da Tiro.

Gittata 12", Colpi D6+1, Forza D6+1, Penetrazione Armatura 3, **Guasto! (Tira per il numero di Attacchi da Tiro), Marciare e Tirare, Ricarica!** Questi attacchi colpiscono automaticamente.

Le macchine da guerra sperimentali a lungo raggio si sono dimostrate altamente efficaci nel supportare le legioni murine; le più popolari tra i comandanti dello Sciame sono le catapulte, capaci di scagliare globi di sostanze chimiche infuocate, e i nuovi fucili a lungo raggio alimentati a pietra nera, che generano fulmini devastanti attraverso il campo di battaglia.



Artiglieria Murina

185 pti

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 75 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	5"	6	Macchina da Guerra, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	1	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	3	3	3	0	4	Muovere o Tirare

— Opzioni — pti —

Deve scegliere (una sola scelta):

Moschetto Rakachit (4+)

(0-3 modelli/esercito)

gratuito

Munizioni Skorchit (4+)

(0-2 modelli/esercito)

gratuito

— Regola del Modello Opzionale —

Moschetto Rakachit: Arma d'Artiglieria.

Cannone. Gittata 48", Colpi 1, For 4 [7], Pen 4, **Attacco ad Area (1x5)**, **[Ferite Multiple (D3+1)]**, **Guasto! (Avaria), Sbaglia e Impala.**

Munizioni Skorchit: Arma d'Artiglieria.

Catapulta (4x4). Gittata 12-48", Colpi 1, For 4 [6], Pen 0 [1], **Attacchi Infuocati**, **[Ferite Multiple (2)]**, **Guasto! (Avaria), Sbaglia e Impala.**

Il modello ottiene **Infiammabile.**

Panem et Circenses (massimo 20%)

Versioni spettacolarmente ingrandite delle trivelle delle legioni, questi macchinari, orgoglio della Casa Stigia assomigliano a veicoli corazzati, con una sezione anteriore dotata di lame rotanti capace di affondare con identica facilità nella terra e nei corpi dei nemici. Le loro forme metalliche contorte possono emergere dal terreno e sprofondare di nuovo con sorprendente facilità, rendendoli un incubo logistico per i comandanti nemici.



Spaccaterra Stigiano

260 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50x100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	6"	6	Arrivo Sotterraneo , Determinato, Spietato, Viaggiatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	1	5	5		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Spaccaterra Stigiano			6	4	2	Attacchi Stritolanti (3D3), Carica Devastante (Paura), Colpi d'Impatto (2D3)

— Regole del Modello —

Arrivo Sotterraneo: Regola Universale.

Il modello può scegliere di iniziare la partita nei Rinforzi Sotterranei. Una volta per partita, alla fine della Fase di Movimento del proprietario, l'unità del modello può essere rimossa dal Campo di Battaglia e posizionata nei Rinforzi Sotterranei. Questa abilità non è utilizzabile se il modello è Ingaggiato o Scosso. A meno che non siano presenti 4 Segnalini Tunnel amici sul Campo di Battaglia, prima che il modello venga rimosso, puoi segnare un punto del Campo di Battaglia a contatto con il modello e posizionarci un Segnalino Tunnel.

Più piccoli delle Catastrofi Folgoranti, questi veicoli coprono lunghe distanze su ruote giganti alimentate da motori instabili di pietranera. In seguito al loro movimento, il telaio carico di energia statica può folgorare coloro abbastanza incauti o sfortunati da entrarci in contatto. Ispirati alle grandi corse negli ippodromi degli antichi Avrasi, i malfunzionamenti accidentali di questi carri sono tanto devastanti quanto le loro cariche.



Biga Tritaossa

100 pti + 85 pti/modello extra

1-3 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	6	Falcata Rapida, Impassibile, Insignificante, Propulsione Instabile , Spietato, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	2	4	3	Infiammabile	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Conducente	del 1	2	3	0	4	Pistola (4+)
Tritaossa						
Telaio			5	2	4	Attacchi Stritolanti (1), Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

Regole del Modello

Propulsione Instabile: Regola Universale.

Le unità composte interamente da modelli con Propulsione Instabile:

- Ottengono +D6" ai loro tiri per la Distanza di Carica nella Fase di Carica. Aggiungono un D6 alla loro distanza di Carica Fallita.
- Ottengono +D6" Marcia immediatamente dopo aver scelto di effettuare un Movimento di Marcia, fino alla fine della Fase.

Questi effetti permangono fino alla fine della Fase.

Prima di rimuovere un modello come perdita dall'unità, esso infligge D6 colpi con Forza 4, Penetrazione Armatura 0 e Attacchi Infuocati su tutte le altre unità entro 6" dall'unità del modello. Questi colpi sono considerati un Attacco Speciale.

Le attrazioni più popolari nelle sanguinarie arene dell'Orda sono i mostri, portati a combattere gladiatori sfortunati o a divorare i condannati. Molte di queste creature sono i prodotti mutati degli spaventosi programmi di allevamento Fitehs; altre sono bestie ancora più strane catturate nelle Profondità. Quando c'è bisogno, questi enormi terrori possono essere liberati in battaglia, con effetti terrificanti.



Toporatto dell'Arena

290 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito*

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

* 0-2 unità/esercito se l'esercito include un Despota Funesto.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	6	Impassibile, Spietato		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	3	5	2	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Toporatto dell'Arena	2D3+1	3	7	3	3	Imbrigliato
Maestro della Fossa	2	3	4	1	4	Alabarda

— Opzioni —

Toporatto Abissale

pti-

15

— Regola del Modello Opzionale —

Toporatto Abissale: Regola Universale.

Il modello ottiene **Movimento Casuale (3D6")** e il suo Numero di Attacchi è **fissato** a 4D3. Inoltre, esso perde Imbrigliato, la parte di modello Maestro dell'Arena, e le dimensioni della sua base diventano 60×100 mm.

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Despota Funesto	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6				Determinato, ILLIMITATO POTERE!, Impassibile, Mago Adepto, Sacro Triumvirato, Spietato, Superno	
Enorme, Fanteria	PV	7	Dif	5	Res	5	Arm	2		Egida (5+)	
Despota Funesto	Att	4	Off	5	For	5	Pen	4	Agi	8	Alabarda, Coppia d'Armi, Grande Arma
Senatore Murino	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6					Al Riparo!, Spietato, Vox Populi
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	3	Arm	0			Armatura Leggera
Senatore Murino	Att	2	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4	Pistola (4+)
Legato Peldisangue	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6					Spietato
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	4	Arm	0			Armatura Pesante
Legato Peldisangue	Att	4	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	6	
Prefetto della Casa	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5					Spietato
Normale, Fanteria	PV	2	Dif	3	Res	3	Arm	0			Armatura Pesante, Scudo
Prefetto della Casa	Att	2	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	4	Pistola (3+)
Prete dello Sciamè	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5					Mago Apprendista, Spietato
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	2	Res	3	Arm	0			
Prete dello Sciamè	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4	
Lama del Crepuscolo	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5					Celato, Disprezzo per la Plebe, Non un Capo, Sic Semper Tyrannis, Spietato
Normale, Fanteria	PV	2	Dif	5	Res	3	Arm	0			Distrarre
Lama del Crepuscolo	Att	2	Off	5	For	4	Pen	3	Agi	8	Attacchi Divini, Ferite Multiple (2, contro Personaggi), Armi da Lancio (2+), Coppia d'Armi

Cavalcature dei Personaggi

Lettiga Senatoriale	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P					Alto, Il Dado È Ratto
Normale, Fanteria	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P			Non Può Essere Calpestato
Veterani Vellonero (4)	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	5	Imbrigliato
Bruto Pretoriano	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P					
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	P	Res	5	Arm	P+1			
Bruto Pretoriano	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	4	Imbrigliato
Piattaforma Trionfale	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P+1					Esclusivo (Veterani Vellonero, Ratti-Golia Fitehs, Legionari Murini), Piattaforma di Guerra, Scorta
Enorme, Costrutto	PV	8	Dif	1	Res	5	Arm	4			
Bruto Pretoriano (3)	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	4	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Sacro Altare	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P					Canalizzare (1), Impassibile, Piattaforma di Guerra, Scorta
Enorme, Costrutto	PV	7	Dif	1	Res	5	Arm	2			Egida (5+)
Accolito (8)	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3	Grande Arma
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (2D3), Imbrigliato

Base

Mures Velites	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5					La Vita Costa Poco, Presidente, Spietato
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	2	Arm	0			Armatura Leggera
Mus Veles	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4	Accurato, Coppia d'Armi, Cordinazione della Coorte, Fionda (4+), Rapido a Tirare
Legionari Murini	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5					La Vita Costa Poco, Presidente, Spietato
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	2	Arm	0			Armatura Leggera, Scudo
Legionario Murino	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4	Cordinazione della Coorte
Veterani Vellonero	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6					La Vita Costa Poco, Presidente, Spietato
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	2	Arm	0			Armatura Pesante, Scudo
Veterani Vellonero	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5	Alabarda, Cordinazione della Coorte, Testudo
Ratti Schiavi	Ava	5"	Mar	10"	Dis	3					Influenza del Culto , Insignificante, La Vita Costa Poco, Spietato, Topi da Cannone
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	1	Res	2	Arm	0			
Ratto Schiavo	Att	1	Off	1	For	3	Pen	0	Agi	4	

Speciale

Discepoli della Piaga	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5						Guardia del Corpo (Sacro Altare), Impassibile, La Vita Costa Poco, Paura Non Avere, Presidiante, Spietato
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	3	Arm	0				
Discepolo della Piaga	Att	2	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3		Culto di Errahman
Ratti Giganti	Ava	7"	Mar	14"	Dis	5						Insignificante, Instabile, Spietato
Normale, Bestia	PV	1	Dif	2	Res	2	Arm	0				
Ratto Gigante	Att	1	Off	2	For	3	Pen	1	Agi	5		Carica Devastante (+1 Att)
Ratti-Golia Fittes	Ava	6"	Mar	12"	Dis	5						Spietato
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	5	Arm	0				
Ratto-Golia Fittes	Att	3	Off	2	For	4	Pen	2	Agi	4		Combattere su Rango Extra, Coppia d'Armi
Murmilloni Golia	Ava	6"	Mar	12"	Dis	6						Cordinazione della Coorte, Presidiante, Spietato
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	5	Arm	0				Armatura Pesante
Murmillone Golia	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	4		Rapido a Tirare
Trivellatori della Legione	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5						Esclusivo (, , Cordinazione della Coorte), Giù nella Tana, La Vita Costa Poco, Non un Capo, Piattaforma di Guerra, Scorta, Spietato
Normale, Fanteria	PV	4	Dif	2	Res	3	Arm	3				
Trivellatori della Legione					For	6	Pen	3	Agi	4		Attacchi Stritolanti (3)

Mitraglieri dei Cunicoli

Rodinotte	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6						Contrabbandieri di Sicarra, La Vita Costa Poco, Schermagliatore, Spietato, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	2	Arm	0				Bersaglio Difficile (1)
Rodinotte	Att	1	Off	3	For	3	Pen	2	Agi	5		Coppia d'Armi
Granatieri Incendiari	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6						La Vita Costa Poco, Schermagliatore, Spietato, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0				Bersaglio Difficile (1), Infiammabile, Armatura Pesante
Granatiere Incendiario	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	4		Granate di Fuocofondo (5+)
Squad. Arma Sper.	Ava	5"	Mar	8"	Dis	5						Spietato, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	2	Res	2	Arm	0				Armatura Pesante
Squad. Arma Sper.	Att	2	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		Rapido a Tirare
Catastrofe Folgorante	Ava	6"	Mar	10"	Dis	6						Falcata Rapida, Spietato
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	2	Res	5	Arm	3				
Ingegnere Rakachit (3)	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		
Telaio					For	-	Pen	-	Agi	4		Attacchi Stritolanti (D6+1), Catena di Fulmini, Inanimato, Generatore di Pietranera
Artiglieria Murina	Ava	5"	Mar	5"	Dis	6						Macchina da Guerra, Spietato
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	1	Res	4	Arm	0				
Equipaggio	Att	3	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4		Muovere o Tirare

Panem et Circenses

Spaccaterra Stigiano	Ava	6"	Mar	6"	Dis	6						Arrivo Sotterraneo, Determinato, Spietato, Viaggiatore
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	1	Res	5	Arm	5				
Spaccaterra Stigiano					For	6	Pen	4	Agi	2		Attacchi Stritolanti (3D3), Carica Devastante (Paura), Colpi d'Impatto (2D3)
Biga Tritaossa	Ava	7"	Mar	7"	Dis	6						Falcata Rapida, Impassibile, Insignificante, Propulsione Instabile, Spietato, Truppe Leggere
Grande, Costrutto	PV	3	Dif	2	Res	4	Arm	3				Infiammabile
Conducente del Tritaossa	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		Pistola (4+)
Telaio					For	5	Pen	2	Agi	4		Attacchi Stritolanti (1), Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Toporatto dell'Arena	Ava	6"	Mar	12"	Dis	6						Impassibile, Spietato
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	3	Res	5	Arm	2				Tempra (5+)
Toporatto dell'Arena	Att	2D3+1	Off	3	For	7	Pen	3	Agi	3		Imbrigliato
Maestro della Fossa	Att	2	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	4		Alabarda

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Jezail	-	30"	5	3	1	Accurato Guasto! (Tiro per colpire) Ingombrante Sbaglia e Impala
Gatling	-	18"	4	2	D6	Guasto! (Tira per il numero di Attacchi da Tiro) Sbaglia e Impala
Bombarda	-	18"	3	10	1	Attacchi Tossici Attacco ad Area (1x3) Guasto! (Tiro per colpire) Salva di Tiro Sbaglia e Impala
Lanciatore di Fuocofondo	Lanciafiamme	18"	2	1	1	Attacchi Infuocati Guasto! (Avaria) Sbaglia e Impala
Proiettili in Rodentio (Pistola)	-	18"	4	3	3	Accurato Attacchi Magici Rapido a Tirare
Razzo della Tempesta (Pistola)	-	24"	5	2	1	Attacchi Infuocati Attacchi Magici D6 hits Guasto! (Tiro per colpire) Salva di Tiro
Fionda	-	18"	3	0	1	+1 Forza a Gittata Corta
Granate di Fuocofondo	-	8"	6	2	2	Accurato Attacchi Infuocati Rapido a Tirare Salva di Tiro
Generatore di Pietranera	-	12"	D6+1	3	D6+1	Guasto! (Tira per il numero di Attacchi da Tiro) Marciare e Tirare Ricarica! Colpisce automaticamente
Moschetto Rakachit	-	48"	4 [7]	4	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3+1)] Guasto! (Avaria) Sbaglia e Impala
Munizioni Skorchit	Catapulta (4x4)	12-48"	4 [6]	0 [1]	1	Attacchi Infuocati Ferite Multiple (2) Guasto! (Avaria) Sbaglia e Impala

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Razzo della Tempesta	2+	Personaggi
Armi da Lancio	2+	Lama del Crepuscolo
	4+	Mus Veles, Rodinotte
Pistola	3+	Legato Peldisangue, Prefetto della Casa
	4+	Senatore Murino, Rodinotte, Biga Tritaossa
Jezail	3+	Prefetto della Casa
	4+	Murmillone Golia, Squad. Arma Sper.
Bombarda	3+	Prefetto della Casa
	4+	Murmillone Golia, Squad. Arma Sper.
Gatling	3+	Prefetto della Casa
	4+	Murmillone Golia, Squad. Arma Sper.
Fionda	4+	Mus Veles
Moschetto Rakachit	4+	Artiglieria Murina
Munizioni Skorchit	4+	Artiglieria Murina
Granate di Fuocofondo	5+	Granatiere Incendiario

Registro delle Modifiche

2023 beta 3

Rules Changes and rewording

- Segnalini Tunnel: Clarification about the number of markers in play.
- Sacro Triumvirato: Reworded.
- Cordinazione della Coorte: Gains two instances of FiER instead of one.
- Guasto!: also applies in Close Combat.
- Culto di Errahman: Gains Exclusive and Swiftstride.
- Bombarda: Gains Volley Fire, ignore cover removed.
- Lo Sciame Infinito: Reworked; non-boosted version removed, increases HP losses for Life is Cheap by 4 instead of dealing damage.
- Segreti della Lama del Fato: Reworked and on foot only.
- Campana delle Vie Profonde: 0-2 per army, may now be used in Game Turn 1.
- Corona della Tracotanza: Activation changed from start of Magic Phase to after Siphon the Veil.
- Toga dell'Oratore: Removed.
- Polvere di Favana: New item.
- Cappuccio dell'Apostata: Reworked.
- Grimorio del Re Ratto: Reworked.
- Despota Funesto: gains Grande Arma and Coppia d'Armi.
 - ILLIMITATO POTERE!: Cult of Errahman restriction added, Fearless removed.
 - Io Sono il Senato: Reworked.
 - Signore delle Legioni: Reworked.
 - Pontifex Maximus: allows for the selection of Divination.
 - Avatar di Favana: Added Clipped Wings to Multiple Wounds.
 - Avatar di Udius: Removed non-Magical Melee Attacks restriction from Fortitude and gains Hard Target (1).
- Senatore Murino: Capped at 3 per army, -1 Dis, gains Stand Behind. Commanding Presence no longer conditional.
- Legato Peldisangue: Greater Eagle Standard increased cap to 3 per army.
- Vessillo della Grande Aquila: Reworked.
- Prefetto della Casa: Pistol (3+) moved to profile, increased Special Items cap to 100.
- Sovrintendente Stigiano: Increases number of Legionary Drill Teams by 1.
- Prete dello Sciame: +1 HP.
- Lettiga Senatoriale: Gains Commanding Presence, +1 Dis capped at 7.
- Piattaforma Trionfale: No longer counts towards Bread and Games, Impact Hits +1.
- Sacro Altare: +1D3 Impact Hits, no longer 0-1 per army.
- Pulpito Pestilenziale: Removed additional Learned Spell and can join Vermin Slaves.
- Campana dei Sussurri: Reworked.
- Mures Velites: Gain Accurate, Quick to Fire and Sling in profile. Removed Bow.
- Veterani Vellonero: Removed FiER and Phalanx. Gain new weapon Testudo.
- Pretoriani Peldisangue: Vermin Senator restriction removed.
- Ratti Schiavi: Gain new rule Cult Influence.
- Discepoli della Piaga: Increased max size to 50 models, changed Grande Arma to Plague Flails. Fear No Evil changed according to Cult of Errahman changes.
- Murmilloni Golia: Increased max size to 9 models (Deepfire Throwing still capped at 6) and gain Cohort Coordination.
- Trivellatori della Legione: now Exclusive(Cohort Coordination) only.
- Giù nella Tana: Reworked.
- Rodinotte and Artiglieria Murina: +1 Dis.

- Moschetto Rakachit: Str 5 [7] ↘ 4 [7], AP 2 [4] ↗ 4.
- Biga Tritaossa: Gain Insignificant and driver gains Pistol (4+).

Point Changes

- Bread and Games Max. 25% ↘ 20%
- Secrets of the Doomblade 150 ↗ 155
- Rodentium Bullets 25 ↘ 20
- Plague Hermit's Blessing 70 ↘ 65
- Sacred Aquila 55 ↗ 60
- Bell of the Deep Roads 25 ↗ 35
- Darkstone Detonator 45 ↘ 40
- Orb of Ateus 45 ↘ 40
- Favanite Powder N/A ↗ 75
- Tome of the Ratking 30 ↗ 35
- Cowl of the Apostate 35 ↘ 30
- Ruinous Dictator 420 ↘ 400
 - Lord of the Legions 5 ↗ 40
 - I am the Senate 35 ↘ 30
 - Avatar of Udius 0 ↗ 50
 - Avatar of Favana 30 ↗ 35
- Vermin Senator, Senatorial Litter 55 ↗ 75
- Bloodfur Legate 115 ↘ 110
 - Greater Eagle Standard 50 ↗ 60
 - Shield 5 ↗ 10
 - Triumphal Platform 280 ↘ 270
- House Prefect
 - Fetthis Fleshmaster 0 ↗ 5
 - Stygian Overseer 15 ↗ 20
 - Rakachit Technorat 40 ↘ 30
 - Skorchit Alchemist 40 ↘ 30
- Rotary Gun 20 ↗ 25
- Canister Launcher 20 ↘ 15
- Deepfire Thrower 50 ↘ 40
- Swarm Priest 105 ↗ 115
 - Cult of Errahman 5 ↗ 15
 - Holy Triumvirate 25 ↗ 35
 - Sacred Platform, Whispering Bell 280 ↘ 190
 - Sacred Platform, Pestilent Pulpit 295 ↘ 235
- Vermin Velites 125 ↗ 135
- Vermin Legionaries 175 ↗ 180
- Blackfur Veterans 225 ↗ 230, Additional Models 13 ↘ 10
- Blackfur Veterans, Praetorian Bloodfurs 0 ↗ 1
- Vermin Slaves, Tunneling Tools 15 ↗ 20
- Plague Disciples 200 ↘ 190
- Plague Disciples, Plague Flail N/A ↗ 1
- Giant Rats 80 ↗ 90, Additional Models 5 ↘ 4
- Giant Rats, Fire Rats 1 ↘ 0
- Murmillo Brutes 240 ↘ 230
- Legionary Drill Team 75 ↗ 100
- Ignifier Grenadiers, Additional Models 14 ↘ 13
- Experimental Weapon Teams, Canister Launcher 15 ↘ 5
- Doomspark Devices 255 ↘ 235
- Vermin Artillery 190 ↘ 180
- Vermin Artillery, Skorchit Ordnance 5 ↗ 10
- Stygian Earthbreaker 275 ↘ 260
- Arena Beast 295 ↘ 290