

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Dinastie Imperiture

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo 2024

Iniziale: Questo documento ufficiale non ha ancora iniziato il suo percorso di sviluppo per riflettere la filosofia di design della Nona Era e la sua ambientazione. Subirà modifiche solamente durante la Patch di Bilanciamento annuale, salvo casi eccezionali.

Introduzione del Background	2	Personaggi	8
Regole dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	14
Oggetti Speciali	6	Base	17
Monarchi della Non-Morte	7	Speciale	20
Organizzazione d'Armata	8	Antico Armamento	23
Tabella Riassuntiva	28	Sepolti	25
Registro delle Modifiche	32	Serraglio di Pietra	26



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

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

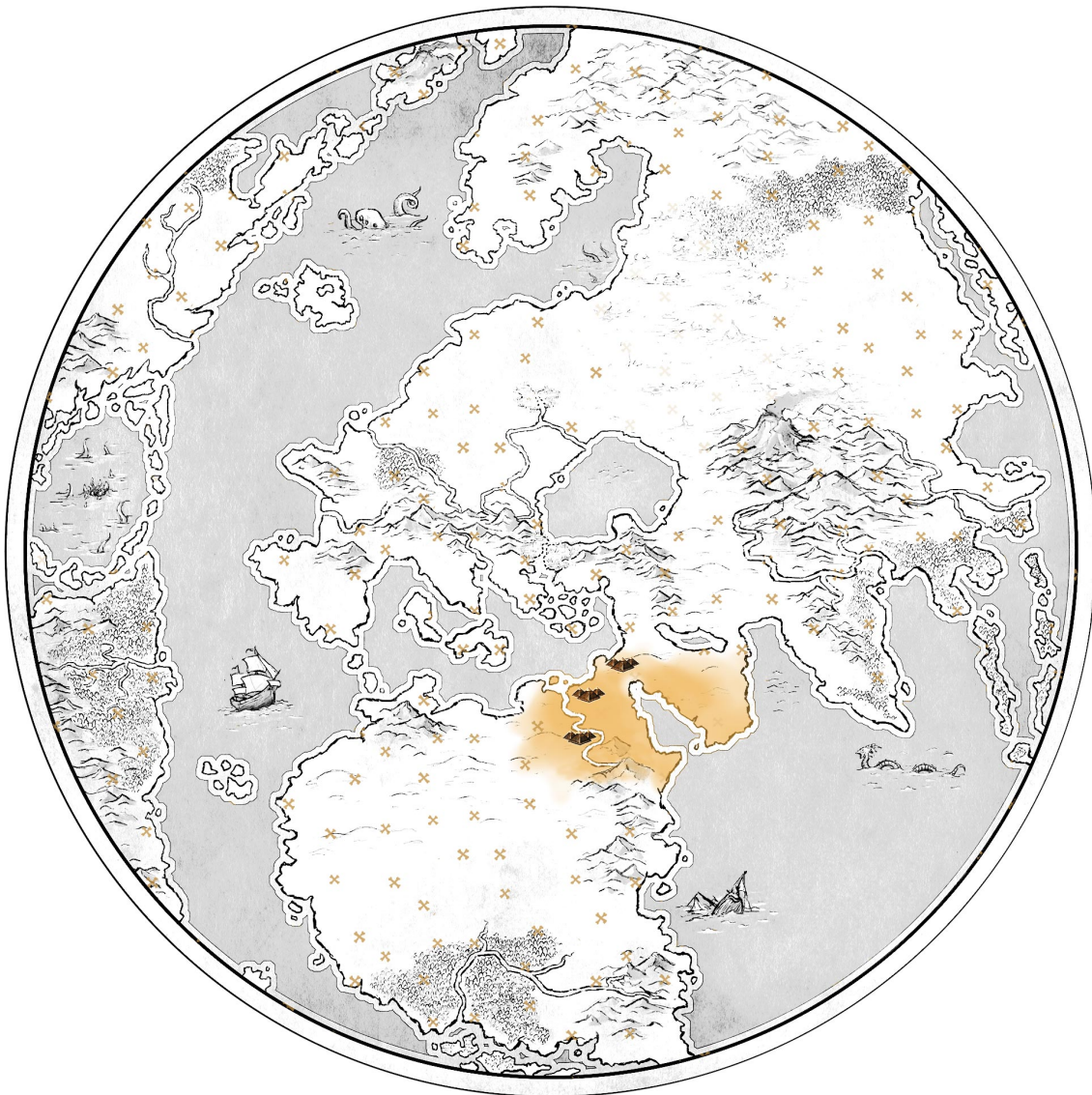
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

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



Dinastie Imperiture

Condannati da terribili maledizioni, certe civiltà hanno subito il cupo destino dell'immortalità. Le loro anime, impossibilitate ad attraversare il Velo alla morte, devono invece dormire per secoli nelle camere in cui furono originariamente sepolte, rianimando i loro resti mortali riattivandosi per difendere il loro retaggio o combattere per la gloria perduta. La più grande di tali dinastie immortali è l'antico regno di Naptesh, le cui spaventose armate di scheletri e statue animate portano morte a chiunque entri nel loro deserto senza fine.



La dinastia immortale più potente e conosciuta è quella di Naptesh, le cui armate non morte ancora combattono una guerra eterna contro le forze dell'Usurpatore di Hassar ad est. Gli agenti di Naptesh operano in tutto il mondo, stringendo legami con altre dinastie che hanno abbracciato o ceduto al sonno eterno.



Attraverso maledizioni o rituali, retribuzioni divine o giuramenti infrangibili, la porta di un popolo all'aldilà può chiudersi, le loro anime incapaci di attraversare il Velo. Tali popoli rimangono nel mondo mortale, emergendo dalle loro tombe in tempi di conflitto o per difendere i loro antichi principi.

La Maledizione di Naptesh

L'antica Naptesh, che fiorì nell'Età dell'Oro, fu il primo impero umano sorto a competere con gli antichi popoli di elfi e nani. Pochi potevano resistere alle sue legioni di carri, ma quando il suo più grande sovrano, Phatep, fu assassinato dai cospiratori del diabolico visir Setesh, il potente regno precipitò nella guerra civile. Alla fine, Setesh fu ucciso, scatenando una maledizione che chiuse le porte del Thewat, l'aldilà di Naptesh nel Reame Immortal, e il regno sprofondò rapidamente nell'eterna non morte. Ancora oggi, le anime e gli scheletri dei fedeli Napteshi continuano un conflitto senza fine contro coloro che si unirono a Setesh, il Grande Sciacallo, ciascun lato reclutando agenti mortali cercando di influenzare il destino delle nazioni più giovani.

Maestri della Necromanzia

La necromanzia fu scoperta e praticata per la prima volta a Naptesh. Prima della Maledizione, forniva un tramite per comunicare con gli antenati che avevano già attraversato il Velo ma, durante la guerra civile, tale arte si sviluppò in forme molto più letali, permettendo a sacerdoti e maghi di canalizzare grandi numeri di anime in recipienti appropriati, fossero essiccorpi morti o statue di pietra appositamente preparate. Per operazioni necromantiche su larga scala, il clero di Naptesh utilizza i leggendari Pyramidions, le punte d'oro delle piramidi, presumibilmente forgiate dal dio Hanu. In questo modo, grandi armate di scheletri dormienti e costrutti più grandi possono emergere dalle sabbie per combattere in nome del loro faraone, sostenuti nella loro avanzata dalle magie degli arcimaghi stregoni.

Clero e Reali

La formidabile regina di Phatep, Teput, ha guidato Naptesh da quando è morto il re. Sotto di lei ci sono i faraoni di ogni regione e necropoli, con principi minori e nomarchi che riempiono le file della nobiltà. Spesso solca-

no il campo di battaglia su carri, la macchina da guerra preferita da Naptesh, e da loro utilizzata più di qualsiasi altro regno, ora trainati da destrieri scheletrici.

Il sacerdozio è quasi altrettanto riverito, svolgendo le funzioni necromantiche essenziali che permettono alla dinastia immortale di perdurare attraverso i secoli. I gerarchi e gli acoliti del tempio, magicamente addestrati, sono cruciali per il funzionamento di q

Vessili Animati

Mentre le anime degli antichi guerrieri tornano ai loro stessi resti come scheletri animati, quando possibile, Naptesh ha anche usato altri recipienti che possono essere alimentati da una o più anime. I corpi delle più grandi bestie del deserto, giganteschi scorpioni, avvoltoi e altro ancora, possono rivelarsi potenti. Ancora più devastanti sono le grandi statue cerimoniali delle dinastie, originariamente una forma di glorificazione artistica di re, dei e creature mitiche. Tali costrutti possono essere portati in vita, come colossi che camminano, sfingi e altre forme enormi e terribili che non provano dolore né paura.

Tribù Viventi

La Maledizione di Naptesh non uccise il popolo del reame, semplicemente separandolo dal suo aldilà. I sopravvissuti alla guerra civile vissero, e i loro discendenti continuano oggi come tribù di nomadi del deserto, l'unico popolo vivente in grado di attraversare il deserto di Naptesh in relativa sicurezza. Questi Napteshi mortali sono al servizio dei morti, fornendo loro nuove anime e cadaveri per mantenere le fila della dinastia quando muoiono. In vita, alcuni vengono addestrati al combattimento e alla spionaggio, unendosi all'Ordine del Sole Nascente, un'organizzazione segreta impegnata a proteggere Naptesh in patria, e inviati anche nel mondo per guidare e influenzare gli affari di altre terre. L'Ordine è guidato dall'Oracolo di Sameth, detto essere l'incarnazione della Dea della Guerra.

Regole dell'Armata

La necromanzia, l'arte di canalizzare anime in corpi vuoti, può diventare naturale per quegli incantatori che sono già morti. Poco può causare così tanta disperazione a un nemico come vedere le truppe che hanno appena distrutto risorgere. Per i fedeli sudditi delle Dinastie Immortali, la morte non è altro che un contrattempo temporaneo, e il dovere è eterno.

La Morte è Solo l'Inizio

Le Dinastie Imperiturre non possiedono un normale Incantesimo Ereditario. Invece, tutti gli Ierarchi del Culto Mortuario conoscono l'Incantesimo Attributo *La Morte è Solo l'Inizio*, in aggiunta ad eventuali Incantesimi Attributo del Sentiero. Al passo 1 di ogni Tentativo di Lancio di un Incantesimo Appreso di tipo «Benedizione» da parte di un Gerarca del Culto Mortuario, il proprietario può aumentare il Valore di Lancio di 2. Se l'Incantesimo viene lanciato con successo, il Gerarca del Culto della Morte può lanciare *La Morte è Solo l'Inizio* come Attributo del Sentiero in aggiunta a qualsiasi altro Attributo del Sentiero (a prescindere dall'aver aumentato o meno il Valore di Lancio dell'incantesimo iniziale). *La Morte è Solo l'Inizio* può bersagliare un'unità contenente uno o più modelli con Statua Animata solo se il Valore di Lancio dell'incantesimo iniziale è stato aumentato.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
				Quando risolvi l'incantesimo, scegli uno dei seguenti effetti:
A La Morte è Solo l'Inizio				<ul style="list-style-type: none">• I modelli R&F nell'unità bersaglio Richiamano un numero di Punti vita pari al proprio valore Risorto.• Fino a un Personaggio nell'unità bersaglio Recupera un numero di Punti Vita pari al suo valore Risorto.
	Vedi Sotto*	Benedizione	Istantaneo	I Personaggi e i modelli con Presenza Torreggiante non possono Recuperare più di 2 Punti Vita per Fase Magica tramite questo incantesimo.

*L'incantesimo bersaglia una singola unità bersagliata dall'incantesimo che ha innescato *La Morte è Solo l'Inizio*.

Risorto

Alcuni profili dell'unità contengono la Caratteristica addizionale Risorto, abbreviata in Ris, che determina il numero di Punti Vita Recuperati con *La Morte è Solo l'Inizio*.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Autonomo

Le unità Nonmorto composte interamente da modelli con Autonomo possono eseguire Movimenti di Marcia come di consueto anche se fuori dalla portata dell' Aura di Comando di modelli amici. In tal caso l'unità **deve** comunque superare un Test di Disciplina se si trova entro 8" da unità nemiche non in Fuga.

Ierofante

Unico. Una Lista dell'Esercito di Dinastie Imperiture **deve** includere un singolo modello con questa Regola Universale. Quando lo Ierofante lancia *La Morte è Solo l'Inizio* come un Incantesimo non infuso, puoi scegliere di **impostare** la gittata dell'incantesimo a 18" (invece delle normali restrizioni all'incantesimo).

Polvere alla Polvere

All'inizio di ogni Turno del Giocatore amico, dopo che lo Ierofante dell'esercito è stato rimosso come perdita, ogni unità con uno o più modelli con Polvere alla Polvere perde un Punto Vita senza poter effettuare alcun tiro protezione. Questi Punti Vita persi sono assegnati seguendo le regole per Instabile.

Statua Animata

Se più di metà dei modelli nell'unità ha Statua Animata, riduci di 1 il numero di Punti Vita persi da questa unità a causa di Polvere alla Polvere e Instabile.

Volontà Imperitura

Unità con uno o più modelli con Volontà Imperitura ottengono +2 Abilità Offensiva, +2 Abilità Difensiva, **Colpo Letale** e sostituiscono la Mira delle loro Armi da Tiro con (4+). Personaggi, Bestie, modelli con Statua Animata e parti di modello con Imbrigliato non vengono influenzati da Volontà Imperitura.

Armeria

Arco dell'Aspide – Arma da Tiro

Gittata 24", Colpi 1, For3, Pen0, **Salva di Tiro**.

Quest'arma colpisce **sempre** con un risultato uguale o superiore alla sua Mira.

Grande Arco dell'Aspide – Arma da Tiro

Gittata 36", Colpi 1, For5, Pen2, **Salva di Tiro**.

Quest'arma colpisce **sempre** con un risultato uguale o superiore alla sua Mira.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Deicida 80 pti

Incantamento: Grande Arma.

Il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi mentre usa quest'arma. Gli attacchi effettuati con questa arma diventano **Attacchi Divini** e ottengono **Ferite Multiple (2, contro Egida (X+))** (nota che queste ultime si applicano anche contro modelli che usufruiscono di tiri Egida con Applicazioni condizionali).

Flagello dei Re 30 pti

Incantamento: Arma a Una Mano o Coppia d'Armi.

Mentre usa quest'arma, il Numero di Attacchi del portatore è **fissato** a 6. Quando si combatte in Duello, gli attacchi effettuati con quest'arma **devono** ripetere i tiri per ferire falliti.

Incanti d'Armatura

Benedizione dello Sciacallo 80 pti

Incantamento: Corazze.

Il portatore ottiene +2 Punti Vita e **Tempra (5+)**.

Abbraccio del Sole 25 pti

Incantamento: Scudo.

Il portatore ottiene **Distrarre** mentre usa questo Scudo.

Incanti di Stendardo

Stendardo dei Sepolti 45 pti

0-2 per esercito. Solo Base e Alfiere da Battaglia.

Se preso da un Personaggio, il portatore ottiene **Agguato Speciale (Terreno Aperto)**. Se preso da un modello R&F, l'unità del portatore ottiene **Agguato Speciale (Terreno Aperto)**, e, durante la creazione della Lista dell'Esercito, non possono essere aggiunti modelli addizionali all'unità. I modelli di Altezza Normale che usano questo stendardo per effettuare un Agguato **devono** arrivare in una formazione con esattamente 5 modelli per rango (eccetto l'ultimo) e non possono eseguire una Riorganizzazione (o una Riorganizzazione Rapida) durante questo Turno del Giocatore.

Un'unità con Agguato Speciale (Terreno Aperto) conta anche come Sepolti.

Artefatti

Corona dei Faraoni 100 pti

Solo Faraoni e Nomarchi.

Il portatore ottiene **Aura di Comando (+6")**. All'inizio di ogni tuo Turno del Giocatore, il portatore può perdere Volontà Imperitura fino all'inizio del tuo prossimo Turno del Giocatore e scegliere una unità

amica entro 12". Questa unità ottiene **Volontà Imperitura** fino all'inizio del tuo successivo Turno del Giocatore.

Clessidra Sacra 80 pti

Dominante.

Il portatore può ripetere il primo Tentativo di Lancio fallito di un Incantesimo di tipo «Aumento» in ogni Fase di Magia che è stato lanciato usando 2 Dadi Magia (ripetendo entrambi i Dadi Magia).

Maschera Funeraria di Teput 50 pti

Le Unità nemiche in contatto di base con il portatore subiscono -2 Abilità Offensiva.

Destrieri di Nepeth-Ra 40 pti

I Modelli con almeno una parte di modello Destriero Scheletrico nell'unità del portatore ottengono Passo Fantasma e +4" Marcia.

Ankh di Naptesh 35 pti

Il portatore ottiene **Ierofante** e non può mai perderlo. I modelli R&F nell'unità del portatore ottengono **Tempra (6+)**.

Bendaggi Benedetti 30 pti

Il portatore ottiene +1 Punti Vita e perde Infiammabile, se presente (nota che ciò non impedisce al modello di ottenere Infiammabile da altre fonti).

Libro dei Morti 30 pti

Il portatore può lanciare *La Morte è Solo l'Inizio* come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8) e le seguenti modifiche:

La Gittata è sostituita con "Aura 12"".

L'incantesimo può bersagliare unità contenenti uno o più modelli con Statua Animata.

Scettro di Sekhem 30 pti

Il portatore ottiene **Autonomo** e **Determinato**.

Mantello della Tempesta di Sabbia 25 pti

Solo modelli a piedi.

Il portatore ottiene **Falcata Rapida, Truppe Leggere e Volo (5", 15")**, e può effettuare un **Attacco di Passaggio** che causa 2D6 colpi con Forza 2 e Penetrazione Armatura 1.

Rotolo dell'Essiccazione 20 pti

Dopo aver determinato le Zone di Schieramento (alla fine del passo 6 della Sequenza Pre-Partita), scegli un singolo Elemento di Terreno di tipo Campo, Foresta o Terreno Acquatico. Tale Elemento perde il suo tipo e tutte le precedenti regole, e viene invece trattato come Terreno Pericoloso (1) da tutte le unità nemiche. **Questo effetto permane per il resto della partita anche se il portatore viene rimosso come perdita.**

Monarchi della Non-Morte

Queste opzioni rappresentano tipi alternativi di forze nonmorte che possono essere incontrati in battaglia. Un Faraone Generale può scegliere di comandare una delle seguenti forze invece delle forze standard delle Dinastie Imperiture.

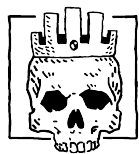
Comandante dell'Esercito di Terracotta

- I seguenti modelli **devono** ottenere +1 Resilienza, -1 Agilità e **Statua Animata**:
 - Scheletri, Arcieri Scheletri, la Cavalleria di Scheletri ed Esploratori Scheletri per +1 pt/modello;
 - La Guardia della Necropoli per +5 pti/modello, e può aggiungere fino a 15 modelli addizionali per unità;
 - Le Catapulte Ossari per +10 pti/modello;
 - Gli Urne di Phatep per +10 pti/modello;
 - Carri di Scheletri R&F per +17 pti/modello; puoi aggiungere massimo 3 modelli addizionali per unità;
 - Faraoni per +20 pti/modello, Nomarchi per +15 pti/modello, Ierarchi del Culto Mortuario, Araldi della Tomba, e Architetti della Tomba per +10 pti/modello. I modelli con Infiammabile lo perdono. I modelli montati sull'Arca delle Ere o sul Guardiano di Sha non ottengono +1 alla Resilienza
- Il valore Risorto di tutti i modelli è **fissato** a 1.
- Modelli non volanti con Agguato Speciale (X) e/o Truppe Leggere perdono queste Regole del Modello (e non possono ottenerle in alcun modo).
- Gli Avvoltoi Giganti, gli Sciami di Scarabei e i Mietitori della Tomba non possono essere inclusi nell'esercito.
- i Modelli R&F con un Tipo diverso da Bestia che **ottengono** Statua Animata possono beneficiare di Volontà Imperitura (nonostante possiedano Statua Animata; le parti di modello con Imbrigliato non vengono influenzate).

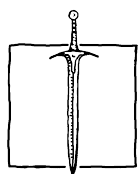
Signore della Legione Sepolta

- Gli Arcieri Scheletri **devono** prendere Armatura Pesante gratuito.
- Gli Scheletri **devono** prendere Armatura Pesante per +1 pt/modello. Gli Scheletri possono sostituire gratuitamente Picca e Scudo con Alabarde.
- La Cavalleria di Scheletri può prendere Lancia Pesante per +2 pti/modello e può prendere +1 Armatura, -1" Avanzata e -2" Marcia per +1 pt/modello.
- I modelli R&F di Carri di Scheletri possono sostituire le Alabarde con Lance Pesanti per +5 pti/modello.
- La Guardia della Necropoli **deve** prendere Armatura Pesante per +1 pt/modello, e può aggiungere fino a 20 modelli addizionali per unità.
- Gli Sciami di Scarabei **devono** prendere **Egida (5+), Egida (3+, contro Attacchi non Magici), Passo Fantasma, Attacchi Magici**, e il loro valore di Risorto è **fissato** ad 1 per +30 pti/modello. Possono aggiungere fino a un massimo di 2 modelli addizionali per unità e possono essere presenti al massimo 7 modelli di Sciami di Scarabei per esercito.
- I modelli con Presenza Torreggiante e/o Cavalleria Grande non possono essere inclusi nell'esercito.
- I modelli con Agguato Speciale (X) e/o Esploratore perdono queste Regole del modello (e non possono ottenerle in alcun modo).
- I modelli non-volanti con Armatura Pesante perdono Truppe Leggere (e non possono ottenerla in alcun modo).

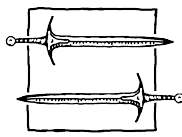
Organizzazione d'Armata



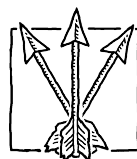
Personaggi
massimo 40%



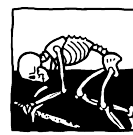
Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



**Antico
Armamento**
massimo 35%



Sepolti*
massimo 30%



**Serraglio di
Pietra**
massimo 35%

*Unità con Agguato Speciale (X)

Personaggi (massimo 40%)

I regnanti delle sabbie del deserto sono venerati come semidei dai loro sudditi. In vita, il loro potere era assoluto, comandando legioni di seguaci leali. Nella non morte, tale potere è solo cresciuto, rendendoli un'autorità implacabile ed eterna sul deserto stesso. Avatar scheletrici divine vestiti di abiti antichi, hanno affrontato innumerevoli nemici nel corso dei secoli, e ancora regnano supremi.



Faraone
215 pts

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (SdP) conta come Serraglio di Pietra. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	4"	8"	9	1	Impassibile, Nonmorto, Paura, Polvere alla Polvere, Volontà Imperitura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	6	5	0	Infiammabile, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Faraone	4	6	5	2	3	
Opzioni			pts		Opzioni di Cavalcatura	pts
Oggetti Speciali			fino a 200		Cavallo Scheletrico	20
Armatura Pesante			5		Carro di Scheletri	75
Scudo			5		Guardiano di Sha (SdP)	320
Grande Arco dell'Aspide (4+)			5		Opzioni dell'Organizzazione d'Armata	
Una sola scelta:					Se il Faraone è il generale, può diventare Comandante dell'Esercito di Terracotta oppure Signore della Legione Sepolta (vedi Monarchi della Non-Morte , pagina 7).	
Alabarda			5			
Coppia d'Armi			5			
Lancia Pesante			5			
Grande Arma			25			

Servendo nella corte di un faraone, i reali minori erano venerati dal loro popolo come signori, guerrieri e consiglieri fidati del monarca. Anche come cadaveri mummificati, rimangono difensori spietati delle loro terre, e le loro azioni sul campo di battaglia rappresentano la volontà del Faraone.



Nomarca

130 pts

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (SdP) conta come Serraglio di Pietra. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello		
	4"	8"	9	1	Impassibile, Nonmorto, Paura, Polvere alla Polvere, Volontà Imperitura		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	3	4	5	0	Infiammabile, Armatura Leggera		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Nomarca	2	4	4	1	3		
Opzioni				pti-	Opzioni di Cavalcatura		pti-
Oggetti Speciali				fino a 100	Cavallo Scheletrico		15
Armatura Pesante				5	Carro di Scheletri		50
Scudo				5	Guardiano di Sha (SdP)		285
Arco dell'Aspide (4+)				5			
Una sola scelta:							
Alabarda				gratuito			
Coppia d'Armi				gratuito			
Grande Arma				5			
Lancia Pesante				5			

Portatore dello stendardo personale del Faraone, la presenza di un araldo ispira le legioni non morte a combattere con sempre maggior ferocia. Simboli della certa rovina del nemico, sono scelti per la loro abilità combattiva e indomita lealtà, non permettendo a nulla di strappare lo stendardo dalle loro dita scheletriche.



Araldo della Tomba

120 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	4"	8"	7	1	Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	4	5	0	Infiammabile, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Araldo della Tomba	3	4	4	1	3	Attacchi Venefici, Colpo Letale, Ira del Custode

— Regole del Modello —

Ira del Custode: Attributo di Attacco – Corpo a Corpo. Le parti di modello senza Imbrigliato nell'unità del modello ottengono **Estasi della Battaglia**.

— Opzioni —

Alfieri da Battaglia	50
Oggetti Speciali	fino a 100
Armatura Pesante	5
Scudo	5
Arco dell'Aspide (4+)	5
Una sola scelta:	
Alabarda	5
Coppia d'Armi	5
Grande Arma	5
Lancia Pesante	5

— Opzioni di Cavalcatura —

Cavallo Scheletrico	20
Amuut (0–2 cavalcature/esercito)	50
Carro di Scheletri	60

Nonostante la mancanza di sangue nobile, gli architetti sono altamente rispettati nella corte dei faraoni. La loro maestria artigianale assicurava che le statue dei re fossero eccezionalmente resilienti, in grado di resistere all'usura delle epoche come testimonianza della gloria del regno per generazioni inimmaginabili. Nella non morte, sono responsabili della manutenzione delle tombe di Naptesh e dei suoi costrutti viventi.



Architetto della Tomba

175 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello
	4"	8"	7	1	Impassibile, Maestro della Pietra , Nonmorto, Polvere alla Polvere
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	0	Infiammabile, Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Architetto della Tomba	2	4	4	1	3

Regole del Modello

Maestro della Pietra: Regola Universale.

Subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento) e all'inizio di ogni Turno del Giocatore amico, scegli un'unità amica composta interamente da modelli con Statua Animata entro 18" dall'Architetto della Tomba. Questa unità ottiene **Tempra (5+)** fino all'inizio del tuo successivo Turno del Giocatore.

Opzioni

Oggetti Speciali	pti
Una sola scelta:	fino a 100
Coppia d'Armi	5
Lancia Pesante	5

Opzioni di Cavalcatura

	pti
Cavallo Scheletrico	10
Amuut	25
Carro di Scheletri	25

Maestri della magia antica, questi stregoni erano e sono sacerdoti di Hanu, il Dio della Mummificazione di Naptesh. Fu la loro capacità di far risorgere i caduti a salvare Naptesh nella guerra civile. Ancora oggi, solo loro permettono agli eserciti del regno di marciare in battaglia. Affrontare un gerarca del Culto della Morte significa essere personalmente testimoni del vero potenziale della Maledizione di Naptesh.



Ierarca del Culto Mortuario

115 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello
	4"	8"	7	1	Impassibile, Mago Apprendista, Nonmorto, Polvere alla Polvere

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	3	3	3	0

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Ierarca del Culto Mortuario	1	3	3	0	2

Opzioni magiche	pti	Opzioni di Cavalcatura	pti
Mago Adepto	95	Cavallo Scheletrico	15
Mago Maestro	265	Arca delle Ere	120



Cosmologia



Divinazione



Evocazione

Opzioni	pti
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Mago Maestro	fino a 200
Canale dell'Anima (Solo Mago Maestro)	20
Ierofante	10
Se Mago Maestro	25
Armatura Leggera	5

Regola del Modello Opzionale

Canale dell'Anima: Regola Universale.

Se uno o più modelli amici con Canale dell'Anima sono presenti ~~il modello è~~ sul Campo di Battaglia all'inizio di una Fase Magica amica, non pescare una Carta del Flusso. Invece applica quanto segue:

5 Dadi Magia
(entrambi i giocatori)

4+D3 Segnalini Velo
(Giocatore Attivo)

Tradito dal Grande Sciacallo Setesh, il corpo smembrato dell'ultimo Alto Re fu interrato in dispositivi arcani che preservavano i suoi poteri divini. Questi rari e potenti artefatti, gelosamente costruiti, così come altri modellati a loro immagine, sono capaci di prosciugare le energie degli stregoni nemici e scatenare torrenziali magie divine che assalgono le anime stesse delle loro vittime.



Urna di Phatep

180 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Costrutto
Base 75 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	4"	4"	8	2	Canalizzare (1), Impassibile, Luce Divina , Macchina da Guerra, Maledizione di Phatep , Nonmorto, Non un Capo, Polvere alla Polvere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	1	4	0	Egida (5+), Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia della Necropoli	3	3	4	1	3	Attacchi Magici, Attacchi Venefici, Colpo Letale, Alabarda

Regole del Modello

Luce Divina: Regola Universale.

I Maghi nemici entro 36" da una o più Urne di Phatep subiscono un modificatore di -1 ai tiri di lancio.

Maledizione di Phatep: Regola Universale.

A meno che questo modello non abbia eseguito un Movimento di Avanzata o di Marcia in questo Turno del Giocatore, può lanciare il seguente Incantesimo Infuso con Livello di Potere (6/6):

Tipo: Danni, Maledizione, Gittata 36". Durata: Istantaneo.

Il bersaglio **deve** superare un test di Disciplina tirando un D6 addizionale. Se fallisce, il bersaglio subisce un numero di colpi pari alla differenza per cui ha fallito il test. Questi colpi sono risolti con Penetrazione Armatura 10 e feriscono automaticamente.

Cavalcature dei Personaggi

Non sono solo gli scheletri dei soldati di Naptesh ad essere stati custoditi attraverso i secoli. Anche i loro destrieri sono stati conservati, così che possano essere risvegliati nella non morte ogni volta che è tempo di battaglia. Una volta che l'anima del destriero è riattaccata al suo cadavere, può galoppare per millenni.



Cavallo Scheletrico

Altezza **Normale**
 Tipo **Cavalleria**
 Base **25×50 mm**

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

I signori di Naptesh sono trasportati in battaglia su ornati carri d'oro, disperdendo i loro nemici davanti a loro. Questi carri leggendari sono stati guidati dagli stessi devoti equipaggi scheletrici per millenni, le loro ruote falcate innaturalmente affilate.



Carro di Scheletri

Altezza **Grande**
 Tipo **Costrutto**
 Base **50×100 mm**
 0-3
 cavalcature/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	10"	P	Falcata Rapida, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavallo Scheletrico (2)	1	2	3	0	2	Imbrigliato
Telaio			4	1	Colpi d'Impatto (D3+3), Inanimato	

— Opzioni — pti-

Due Destrieri Scheletrici addizionali e dimensione della base incrementata a 100×100 mm gratuito

Dall'ascesa alla non morte, alcuni nobili hanno rinunciato ai tradizionali carri in favore di cavalcature di pietra: statue giganti viventi che portano i più grandi guerrieri di Naptesh contro i loro nemici, spesso scolpite a foggia di feroci predatori.



Amuut

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	P	Paura, Statua Animata	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Amuut	3	3	5	2	3 Attacchi Venefici, Imbrigliato

Le reliquie e gli artefatti religiosi più importanti della vecchia Naptesh sono conservati in scrigni magici, talvolta portati in battaglia su grandi costrutti dai sacerdoti del regno, che usano la potenza mistica di questi oggetti per colpire il nemico da lontano.



Arca delle Ere

Altezza **Grande**
 Tipo **Costrutto**
 Base 60×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	P	Arca Sacra, Piattaforma di Guerra	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	P	5	P+2	Egida (5+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guardia (2)	1	3	4	1	3 Attacchi Magici, Attacchi Venefici, Colpo Letale, Arco dell'Aspide (5+)
Spiriti Vincolati	2	2	2	0	2 Attacchi Magici, Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

—Regole del Modello—

Arca Sacra: Regola Universale.

I Maghi amici aggiungono +6" alla gittata dei loro Incantesimi non Infusi per ciascuna Arca delle Ere entro 12". Incantesimi di tipo Aura aggiungono solo +3" alla loro gittata.

Le gigantesche statue di creature mitologiche furono costruite per vegliare sulle piramidi sacre nell'antica Naptesh. Sebbene non possano più adempiere al loro scopo di difendere i loro signori nell'aldilà, possono farlo ora nel Mondo Mortale, quando vengono risvegliate da una necromanzia così potente che anche i colpi più titanici non possono completamente annullare i vincoli magici che legano le anime alla pietra.



Guardiano di Sha

Altezza Enorme
 0-2
 Tipo Bestia
 cavalcature/esercito Base 50×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Serraglio di Pietra.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	P	Statua Animata		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	5	6	4	Guardiano per l'Eternità	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardiano di Sha	4	4	5	2	3	Attacchi Venefici, Colpo Letale, Imbrigliato

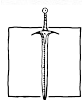
— Regole del Modello —

Guardiano per l'Eternità: Protezione Personale.

Quando il modello subisce una ferita da un attacco con Ferite Multiple (X), dimezza X, arrotondando per eccesso.

Base (minimo 25%)

Vincolati da una magia antica, gli spiriti dei soldati leali delle Dinastie Immortali di solito abitano i propri resti, così che le loro ossa polverose possano conoscere di nuovo la carneficina. Non sono burattini marci guidati dalla fame animale, ma fieri guerrieri, freddi e implacabili, scheletri e armamenti mantenuti in servizio da criptici segreti di conservazione.



Scheletri

145 pti + 6 pti/modello extra

20-60 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello			
	4"	8"	4	7	Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	1	2	3	0	Armatura Leggera, Scudo			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Scheletro	1	2	3	0	2			
— Opzioni —			pti-		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-	
Picca				1/modello	Alfieri	10		
					Incanto di Stendardo	Senza limiti		
					Campione	10		
					Musico	10		

Gli archi di pioppo incantati di Naptesh prendono il nome non dall'albero ma dall'aspide, di cui ricreano il morso letale. Consentendo agli arcieri non morti di colpire i loro bersagli con precisione spettrale, incarnano la futilità di cercare di sfuggire alla morte, poichè nessuno evita l'ira del Deserto.



Scheletri Arcieri

115 pti + 8 pti/modello extra

10-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Antico Armamento.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello			
	4"	8"	4	6	Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	1	2	3	0	Armatura Leggera			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Scheletro Arciere	1	2	3	0	2	Arco dell'Aspide (5+)		
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-	
Alfieri				10	Campione	10		
Incanto di Stendardo				Senza limiti	Musico	10		

Questi reggimenti montati erano una volta tribù di cavalieri nomadi, leggermente corazzati, veloci e letali, fino a quando non subirono la Maledizione fianco a fianco con i loro destrieri. Nonostante la loro apparenza fragile, la loro capacità di raggiungere rapidamente i fianchi nemici e colpire in maniera rapida e decisiva li rende un'aggiunta temibile alle forze dell'Immortalità.



Cavalleria di Scheletri

150 pti + 10 pti/modello extra

10-24 modelli 0-3 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello		
	8"	16"	6	4	Avanguardia, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	3	3	1	Armatura Leggera, Scudo		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Cavaliere	1	3	3	0	2	Lancia Leggera	
Cavallo Scheletrico	1	2	3	0	2	Imbrigliato	
Opzioni del Gruppo di Comando				pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Alfiere				10	Campione		10
Incanto di Stendardo				Senza limiti	Musico		10

Nell'antico Naptesh, i migliori arcieri diventavano esploratori a cavallo. La loro abilità si è mantenuta nel corso dei secoli, i loro destrieri scheletrici corrono ancora con una grazia distorta, e i loro archi continuano a portare solo morte.



Scheletri Esploratori

145 pti + 9 pti/modello extra

5-10 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

L'unità conta sia come Base sia come Antico Armamento.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello		
	8"	16"	6	4	Avanguardia, Esploratore, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	3	3	1			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Cavaliere	1	3	3	0	2	Arco dell'Aspide (5+)	
Cavallo Scheletrico	1	2	3	0	2	Imbrigliato	
Opzioni del Gruppo di Comando				pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Alfiere				10	Campione		10
Incanto di Stendardo				Senza limiti	Musico		10

Le bighe di Naptesh, realizzate con grande precisione, hanno schiacciato i nemici del regno sotto le loro ruote per secoli. In grado di operare sia come schermagliatori manovrabili che in vasti battaglioni inarrestabili, l'equipaggio sopra la piattaforma della biga non era composto di soli aurighi ma anche da guerrieri onorati, e persino dopo la morte spesso formano la scorta di faraoni e principi.



Carri di Scheletri

250 pti + 70 pti/modello extra

3-7 modelli

0-5 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	8"	10"	7	2	Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Truppe Leggere, Uniti nella Morte	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	1	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Auriga (2)	2	3	3	0	2	Alabarda, Arco dell'Aspide (5+)
Cavallo Scheletrico (2)	1	2	3	0	2	Imbrigliato
Telaio			4	1		Colpi d'Impatto (D3+1), Inanimato

Regole del Modello

Uniti nella Morte: Regola Universale.

I modelli R&F nell'unità **devono** essere meno di 3 prima che i colpi possano essere distribuiti su un Personaggio con lo stesso Tipo e Altezza dell'unità.

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	10
Musico	10

Opzioni

Aurighi della Legione

7/modello

Regola del Modello Opzionale

Aurighi della Legione: Regola Universale.

Il modello perde Truppe Leggere e ottiene **Presidiante**. I suoi Aurighi ottengono **Carica Devastante (+1 For, Combattere su Rango Extra)**.

Speciale (nessun limite)

Scelti tra i guerrieri più rispettati del regno, questi guardiani sono responsabili della difesa finale delle tombe sante e delle città sepolte di Naptesh. Combattenti versatili capaci di molteplici forme di combattimento armato, scortano i loro signori in guerra, pronti a respingere qualsiasi minaccia ai loro regnanti eterni.



Guardia della Necropoli

190 pti + 16 pti/modello extra

15-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	4"	8"	8	4	Guardia del Corpo, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	4	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia della Necropoli	1	3	4	1	3	Attacchi Magici, Attacchi Venefici, Colpo Letale
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			
Scudo			1/modello	Alfieri		10
Una sola scelta:				Incanto di Stendardo		Senza limiti
Alabarda			3/modello	Campione		10
Coppia d'Armi			3/modello	Musico		10

Gli aurighi che dimostrano il loro valore possono essere autorizzati a cavalcare una statua vivente di un animale sacro, come un serpente, coccodrillo o scarabeo. Questi straordinari costrutti possiedono zanne rivestite di veleni e possono seppellirsi sotto la sabbia per sorprendere i loro nemici. Armata di lunghe lame, questa cavalleria offre una combinazione unica di forza bruta e manovrabilità.



Catafratti della Tomba

285 pti + 110 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito



Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50×100 mm



Le unità con l'aggiornamento [Sep] contano anche come Sepolti.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	7"	14"	8	2	Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante, Statua Animata	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	4	4	3	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	2	4	4	1	3	Colpo Letale, Alabarda
Amuut	3	3	5	2	3	Attacchi Venefici, Imbrigliato
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			
Agguato Speciale (Terreno Aperto) [Sep]			10/modello	Alfieri		10
				Incanto di Stendardo		Senza limiti
				Campione		10
				Musico		10

Sculture funerarie originariamente destinate a eseguire il lavoro del defunto nell'aldilà, queste alte statue di figure animali possono essere portate in vita con gli spiriti di eroi leggendari, conferendo loro una forza immensa. La loro imponente presenza e le loro temibili abilità di combattimento li rendono guardiani ideali di siti sacri e dei morti che erano destinati a servire.



Shabti

175 pti + 70 pti/modello extra

3-8 modelli



0-5 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello						
	6"	12"	8	2	Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante, Statua Animata						
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	3	4	4	2	Armatura Leggera						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Shabti	3	4	5	2	3						
Opzioni			pti-			Opzioni del Gruppo di Comando			pti-		
Una sola scelta:						Alfiere			10		
Coppia d'Armi			10/modello			Incanto di Stendardo			Senza limiti		
Alabarda			12/modello			Campione			10		
						Musico			10		

In vita, i giganteschi uccelli spazzini del Grande Deserto potevano solcare i cieli per giorni; dopo la reanimazione, non hanno più bisogno di scendere, mantenendo un occhio sempre vigile sulle dune. Tuttavia, i loro padroni necromanti possono anche ordinare ai cadaveri di questi grandi avvoltoi di colpire gli sventurati sotto le loro ali essiccate in terrificanti attacchi aerei.



Avvoltoi Giganti

130 pti + 15 pti/modello extra

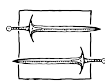
3-9 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
Terra	2"	4"	4	3	Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (9", 18")	
Volo	9"	18"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	3	4	0	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Avvoltoio Gigante	3	3	4	1	3	

Un singolo, docile scarabeo è un gioiello tra i coleotteri, e un simbolo sacro in Naptesh. Ma in uno sciame non morto e affamato, questi insetti mangiacarne possono attaccare da qualsiasi fessura nascosta, sopraffacendo e divorando le vittime in pochi minuti grazie alle loro mandibole affilate e alle loro secrezioni acide.



Sciami di Scarabei

105 pti + 40 pti/modello extra

2-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale
 Tipo Bestia
 Base 40×40 mm



Le unità con l'aggiornamento [Sep] contano anche come Sepolti.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	5"	10"	7	4	Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Schermagliatore, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	3	2	0	Bersaglio Difficile (1), Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sciame di Scarabei	5	3	2	1	3	Attacchi Venefici, Supporto Aggiuntivo (3)

— Opzioni — pti —

Agguato Speciale (Terreno Aperto) [Sep] 15/modello

Antico Armamento (massimo 35%)

In queste shabti riposano le anime degli arcieri più grandi della nobiltà. Impugnando archi benedetti di proporzioni stupefacenti, le loro frecce lunghe come lance possono trapassare anche l'armatura più spessa a grande distanza.



Arcieri Shabti

170 pti + 76 pti/modello extra

3-8 modelli



0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello		
	6"	12"	8	2	Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante, Statua Animata		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	3	4	4	2	Armatura Leggera		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Arciere Shabti	3	4	5	1	3	Grande Arco dell'Aspide (5+)	
— Opzioni del Gruppo di Comando —				pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere				10	Campione		10
Incanto di Stendardo			Senza limiti		Musico		10

Queste statue furono equipaggiate con occhi di pietre preziose, incantate per fornire un collegamento con l'aldilà di Thewat. Dopo la Maledizione che separò Naptesh da quel reame, questi portali ora mostrano solo il vuoto, trasformando tutto ciò che sta di fronte a loro in roccia priva di vita. Animati dalle dinastie immortali, si aggirano nel regno morto, di solito con forme serpentine capaci di sprofondare sotto la sabbia.



Persecutori delle Dune

275 pti + 70 pti/modello extra

3-4 modelli

0-3 unità/esercito
0-10 modelli/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×100 mm



Le unità con l'aggiornamento [Sep] contano anche come Sepolti.

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	7"	14"	8	2	Alto, Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Statua Animata, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Persecutore delle Dune	2	3	4	1	3	Sguardo Pietrificante, Alabarda

— Regole del Modello —

Sguardo Pietrificante: Attacco Speciale.

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

1. Scegli un bersaglio usando le consuete regole per gli Attacchi da Tiro. Questo attacco ha gittata Gittata 12".
2. L'attacco viene effettuato al Livello di Iniziativa della parte di modello. Dichiarare che stai usando Sguardo Pietrificante quando assegni gli attacchi. Scegli una singola unità a contatto di base come bersaglio.

A prescindere che sia utilizzato come Arma da Tiro o Attacco da Mischia, Sguardo Pietrificante infligge 2 colpi. Questi colpi hanno Penetrazione Armatura 10, Attacchi Magici, e feriscono **sempre** con un risultato naturale sul tiro per ferire di '5' o '6'.

— Opzioni — pti-

Agguato Speciale (Terreno Aperto) [Sep] 15/modello

— Opzioni del Gruppo di Comando — pti-

Campione 10

Con i loro massicci telai e braccia flessibili, le catapulte di un tempo erano in grado di colpire bersagli con grande precisione da lunghe distanze. Ora, oltre a enormi rocce, contro il nemico vengono scagliati proiettili incantati di ossa ardenti, diffondendo distruzione e terrore.



Catapulta Ossario

190 pti

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 75 mm round

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello		
	4"	4"	4	2	Impassibile, Macchina da Guerra, Nonmorto, Polvere alla Polvere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	5	1	4	0			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Equipaggio	3	2	3	0	2	Muovere o Tirare, Catapulta Ossario (5+)	

Regole del Modello

Catapulta Ossario: Arma d'Artiglieria.

Catapulta (6×6), Gittata 12-48", Colpi 1, For 3 [7], Pen 0 [4], **Attacchi Infuocati**, **Attacchi Magici**, **[Ferite Multiple (D3)]**. Quest'arma colpisce **sempre** con un risultato uguale o superiore alla sua Mira. I Test di Panico causati da quest'arma subiscono -1 Disciplina.

Sepolti (massimo 30%)

Questa temibile sentinella della necropoli rappresenta la letalità del deserto stesso. Una imitazione intagliata degli scorpioni giganti di Naptesh emerge dalle dune per colpire la sua preda con enormi chele schiaccianti e un aculeo letale, contenente un veleno che può uccidere in pochi minuti.



Scorpione delle Dune

150 pti

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×50 mm

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello		
	7"	14"	8	2	Agguato Speciale (Terreno Aperto), Impassibile, Nonmorto, Paura, Statua Animata		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	4	4	5	2			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Scorpione delle Dune	4	4	5	2	3	Attacchi Venefici, Colpo Letale	

Serraglio di Pietra (massimo 35%)

La maestosa sfigne della leggenda ha rappresentato a lungo il potere dei faraoni, e ora trasporta le forze di Naptesh in battaglia. Realizzata con la migliore pietra e guidata sia da incantesimi che da anime, questa statua imponente schiaccia i nemici con il semplice peso delle sue membra di pietra ed emette un'aura mortale tossica per gli esseri viventi.



Sfinge da Battaglia

430 pti

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	5"	12"	8	1	Impassibile, Nonmorto, Statua Animata	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	4	8	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere (4)	2	4	4	1	3	Colpo Letale, Lancia Leggera
Sfinge da Battaglia	4	4	5	2	1	Attacchi Venefici, Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato

Ancora più alta e terrificante rispetto ad altre sfingi, la Sfinge del Terrore è tipicamente dotata di massicce ali. Senza cavaliere, animata dagli spirit più potenti invocabili dal Culto della Morte, pensa e si muove da sola, sebbene con un'intelligenza particolarmente severa e implacabile, trasportando enormi armi pensate appositamente per eliminare quelle creature mostruose che minacciano il regno.



Sfinge Terrificante

400 pti

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm
Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
Terra	6"	12"	8	1	Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Statua Animata, Truppe Leggere, Volo (6", 12")	
Volo	6"	12"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	5	8	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sfinge Terrificante	5	5	5	1	0	Attacchi Venefici, Colpo Letale, Kopesh Colossale

Regole del Modello

Kopesh Colossale: Arma da Corpo a Corpo.

Gli Attacchi effettuati con quest'arma ottengono +2 Forza, +2 Penetrazione Armatura e **Ferite Multiple (D3, contro Presenza Torreggiante)**.

Nonostante la pericolosa reputazione di Naptesh, ci sono sempre coloro abbastanza folli da cercare di derubare le sue tombe sacre. Alcuni sacrileghi possono persino sfuggire indenni, finché non vengono visitati dalla vendetta del deserto. Dall'alto scendono, come angeli della morte: creature di pietra volanti armate di lunghe lame, latori di morte e vendicatori dei torti subiti.



Mietitori della Tomba

260 pti + 145 pti/modello extra

2-4 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 50x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
Terra	6"	12"	10	1	Autonomo, Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Paura, Statua Animata, Truppe Leggere, Volo (6", 12")	
Volo	6"	12"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mietirore della Tomba	4	5	5	2	4	Colpo Letale

Opzioni pti-

Una sola scelta:

Alabarda	15/modello
Coppia d'Armi	20/modello

Originariamente costruiti (e talvolta ancora utilizzati) come lavoratori, i Colossi di Naptesh ora stanno principalmente a guardia di ciò che hanno contribuito a costruire. Sono le mani dei faraoni, uno scudo contro le tempeste della guerra. Immobili per secoli, questi titani possono scuotere la terra una volta deitati, equipaggiati con devastanti armi magiche.



Colosso

370 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Fanteria

Base 50x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Ris	Regole del modello	
	6"	12"	8	1	Impassibile, Nonmorto, Statua Animata	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	4	6	3	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Colosso	6	4	6	3	2	Attacchi Stritolanti (D3)

Opzioni pti-

Una sola scelta:

Bilancia del Destino	gratuito
Grande Arma	5
Arco Gigante dell'Aspide (5+) (0-1 modello/esercito)	15
Coppia d'Armi	30

Regola del Modello Opzionale

Arco Gigante dell'Aspide: Arma d'Artiglieria.

Gittata 48", Colpi 1, For 3 [6], Pen 10, **Attacco ad Area (1x5), [Ferite Multiple (D3)]**.

Quest'Arma di Artiglieria colpisce **sempre** con un risultato uguale o superiore alla sua Mira.

Bilancia del Destino: Arma da Corpo a Corpo.

Il portatore subisce -1 Numero di Attacchi, -1 Armatura e può lanciare i seguenti incantesimi come Incantesimi Infusi con Livello di Potere (4/8):

- Ghiaccio e Fuoco (Cosmologia)
- Giudizio del Fato (Divinazione)

Tabella Riassuntiva



Personaggi

Faraone	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	9	<i>Ris</i>	1		Impassibile, Nonmorto, Paura, Polvere alla Polvere, Volontà Imperitura
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	4	<i>Dif</i>	6	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0		Infiammabile, Armatura Leggera
Faraone	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	6	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3
Nomarca	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	9	<i>Ris</i>	1		Impassibile, Nonmorto, Paura, Polvere alla Polvere, Volontà Imperitura
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0		Infiammabile, Armatura Leggera
Nomarca	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3
Araldo della Tomba	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7	<i>Ris</i>	1		Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0		Infiammabile, Armatura Leggera
Araldo della Tomba	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3
Architetto della Tomba	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7	<i>Ris</i>	1		Impassibile, Maestro della Pietra, Nonmorto, Polvere alla Polvere
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Infiammabile, Armatura Leggera
Architetto della Tomba	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3
Ierarca del Culto Mortuario	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	7	<i>Ris</i>	1		Impassibile, Mago Apprendista, Nonmorto, Polvere alla Polvere
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0		
Ierarca del Culto Mortuario	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2
Urna di Phatep	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	2		Canalizzare (1), Impassibile, Luce Divina, Macchina da Guerra, Maledizione di Phatep, Nonmorto, Non un Capo, Polvere alla Polvere
Normale, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Egida (5+), Armatura Leggera
Guardia della Necropoli	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3

Cavalcature dei Personaggi

Cavallo Scheletrico	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	P				
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	P	<i>Dif</i>	P	<i>Res</i>	P	<i>Arm</i>	P+1		
Cavallo Scheletrico	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2
Carro di Scheletri	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	P				Falcata Rapida, Truppe Leggere
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	P	<i>Dif</i>	P	<i>Res</i>	P	<i>Arm</i>	P+1		
Cavallo Scheletrico (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2
Telaio					<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1		Colpi d'Impatto (D3+3), Inanimato
Amuut	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	P				Paura, Statua Animata
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	P	<i>Dif</i>	P	<i>Res</i>	P	<i>Arm</i>	P+1		
Amuut	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3
Arca delle Ere	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	P				Arca Sacra, Piattaforma di Guerra
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	P	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	P+2		Egida (5+)
Guardia (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3
Spiriti Vincolati					<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3
Telaio					<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
Guardiano di Sha	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	P				Statua Animata
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	7	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	4		Guardiano per l'Eternità
Guardiano di Sha	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3

Base

Scheletri	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	4	<i>Ris</i>	7		Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	2	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0		Armatura Leggera, Scudo
Scheletro	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2
Scheletri Arcieri	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	4	<i>Ris</i>	6		Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	2	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0		Armatura Leggera
Scheletro Arciere	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2

Cavalleria di Scheletri	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	6	<i>Ris</i>	4		Avanguardia, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante	
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1		Armatura Leggera, Scudo	
Cavaliere	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Lancia Leggera
Cavallo Scheletrico	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Imbrigliato
Scheletri Esploratori	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	6	<i>Ris</i>	4		Avanguardia, Esploratore, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Truppe Leggere	
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1			
Cavaliere	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Arco dell'Aspide (5+)
Cavallo Scheletrico	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Imbrigliato
Carri di Scheletri	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	7	<i>Ris</i>	2		Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Truppe Leggere, Uniti nella Morte	
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	1		Armatura Pesante	
Auriga (2)	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Alabarda, Arco dell'Aspide (5+)
Cavallo Scheletrico (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1			Colpi d'Impatto (D3+1), Inanimato

Speciale

Guardia della Necropoli	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	8"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	4		Guardia del Corpo, Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Presidiante	
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Armatura Leggera	
Guardia della Necropoli	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3	Attacchi Magici, Attacchi Venefici, Colpo Letale
Catafratti della Tomba	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	2		Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante, Statua Animata	
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	3		Armatura Leggera	
Cavaliere	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3	Colpo Letale, Alabarda
Amuut	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3	Attacchi Venefici, Imbrigliato
Shabti	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	2		Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante, Statua Animata	
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	2		Armatura Leggera	
Shabti	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3	
Avvoltoi Giganti	<i>Ava</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	4	<i>Ris</i>	3		Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (9", 18")	
Normale, Bestia	<i>PV</i>	2	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0		Bersaglio Difficile (1)	
Avvoltoio Gigante	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3	
Sciame di Scarabei	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	7	<i>Ris</i>	4		Impassibile, Nonmorto, Polvere alla Polvere, Schermagliatore, Truppe Leggere	
Normale, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	2	<i>Arm</i>	0		Bersaglio Difficile (1), Distrarre	
Sciame di Scarabei	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	2	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3	Attacchi Venefici, Supporto Aggiuntivo (3)

Antico Armamento

Arcieri Shabti	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	2		Impassibile, Nonmorto, Paura, Presidiante, Statua Animata	
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	2		Armatura Leggera	
Arciere Shabti	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3	Grande Arco dell'Aspide (5+)
Persecutori delle Dune	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	2		Alto, Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Paura, Statua Animata, Truppe Leggere	
Grande, Bestia	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	2			
Persecutore delle Dune	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3	Sguardo Pietrificante, Alabarda
Catapulta Ossario	<i>Ava</i>	4"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	4	<i>Ris</i>	2		Impassibile, Macchina da Guerra, Nonmorto, Polvere alla Polvere	
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0			
Equipaggio	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	2	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	2	Muovere o Tirare, Catapulta Ossario (5+)

Sepolti

Scorpione delle Dune	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	2		Agguato Speciale (Terreno Aperto), Impassibile, Nonmorto, Paura, Statua Animata	
Grande, Bestia	<i>PV</i>	4	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	2			
Scorpione delle Dune	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3	Attacchi Venefici, Colpo Letale

Serraglio di Pietra

Sfinge da Battaglia	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	1		Impassibile, Nonmorto, Statua Animata	
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	8	<i>Arm</i>	3			
Cavaliere (4)	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3	Colpo Letale, Lancia Leggera
Sfinge da Battaglia	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	1	Attacchi Venefici, Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato
Sfinge Terrificante	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	1		Autonomo, Impassibile, Nonmorto, Statua Animata, Truppe Leggere, Volo (6", 12")	
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	8	<i>Arm</i>	3			
Sfinge Terrificante	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	0	Attacchi Venefici, Colpo Letale, Kopesh Colossale
Mietitori della Tomba	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	10	<i>Ris</i>	1		Autonomo, Falcata Rapida, Impassibile, Nonmorto, Paura, Statua Animata, Truppe Leggere, Volo (6", 12")	
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	4	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	2			
Mietirore della Tomba	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	4	Colpo Letale
Colosso	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8	<i>Ris</i>	1		Impassibile, Nonmorto, Statua Animata	
Enorme, Fanteria	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	3		Armatura Leggera	
Colosso	<i>Att</i>	6	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	6	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	2	Attacchi Stritolanti (D3)

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Sguardo Pietrificante	-	12"	-	10	2	Attacchi Magici Ferite a seconda dell'Altezza
Arco dell'Aspide	-	24"	3	0	1	Salva di Tiro
Grande Arco dell'Aspide	-	36"	5	2	1	Salva di Tiro
Arco Gigante dell'Aspide	-	48"	3 [6]	10	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3)]
Catapulta Ossario	Catapulta (6x6)	12-48"	3 [7]	0 [4]	1	Attacchi Infuocati Attacchi Magici [Ferite Multiple (D3)] I Test di Panico causate vengono effettuate con -1 Disciplina

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Sguardo Pietrificante	Autom	Persecutori delle Dune
Arco dell'Aspide	4+*	Personaggi
	5+*	Altri
Grande Arco dell'Aspide	4+*	Personaggi
	5+*	Arciere Shabti
Arco Gigante dell'Aspide	5+*	Colosso
Catapulta Ossario	5+*	Catapulta Ossario

*Quest'arma colpisce **sempre** con un risultato di dado pari o superiore alla sua Mira

Risorto

- 1** Faraone, Nomarca, Araldo della Tomba, Architetto della Tomba, Ierarca del Culto Mortuario, Sfinge da Battaglia, Sfinge Terrificante, Mietitori della Tomba, Colosso
 - 2** Urna di Phatep, Carri di Scheletri, Catafratti della Tomba, Shabti, Arcieri Shabti, Persecutori delle Dune, Catapulta Ossario, Scorpione delle Dune
 - 3** Avvoltoi Giganti
 - 4** Cavalleria di Scheletri, Scheletri Esploratori, Guardia della Necropoli, Sciami di Scarabei
 - 6** Scheletri Arcieri
 - 7** Scheletri
-

Registro delle Modifiche

2024 Review 2

- Rotolo dell'Essiccazione: added errata
- Canale dell'Anima: added errata
- Clessidra Sacra: Costo base 90 ↘ 80
- Architetto della Tomba: Costo base 190 ↘ 175
- Araldo della Tomba: Costo base 110 ↗ 120
- Persecutori delle Dune: Costo base 290 ↘ 275
- Persecutori delle Dune Agguato Speciale (Terreno Aperto): Costo base 20 ↘ 15
- Arcieri Shabti: Modelli extra 82 ↘ 76
- Sfinge da Battaglia: Costo base 425 ↗ 430
- Colosso: Costo base 385 ↘ 370
- Mietitori della Tomba: Costo base 270 ↘ 260
- Mietitori della Tomba: Modelli extra 155 ↘ 145
- Avvoltoi Giganti: Costo base 140 ↘ 130
- Guardia della Necropoli: Modelli extra 15 ↗ 16
- Shabti Coppia d'Armi: Costo base 13 ↘ 10
- Shabti Alabarda: Costo base 15 ↘ 12