

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Elfi del Terrore

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo, 2023

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

Introduzione del Background	2	Organizzazione d'Armata	6
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Personaggi	7
Incantesimo Ereditario	5	Cavalcature dei Personaggi	13
Oggetti Speciali	5	Base	16
Tabella Riassuntiva	29	Speciale	20
Registro delle Modifiche	32	Incursori	26
		Il Serraglio	27



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

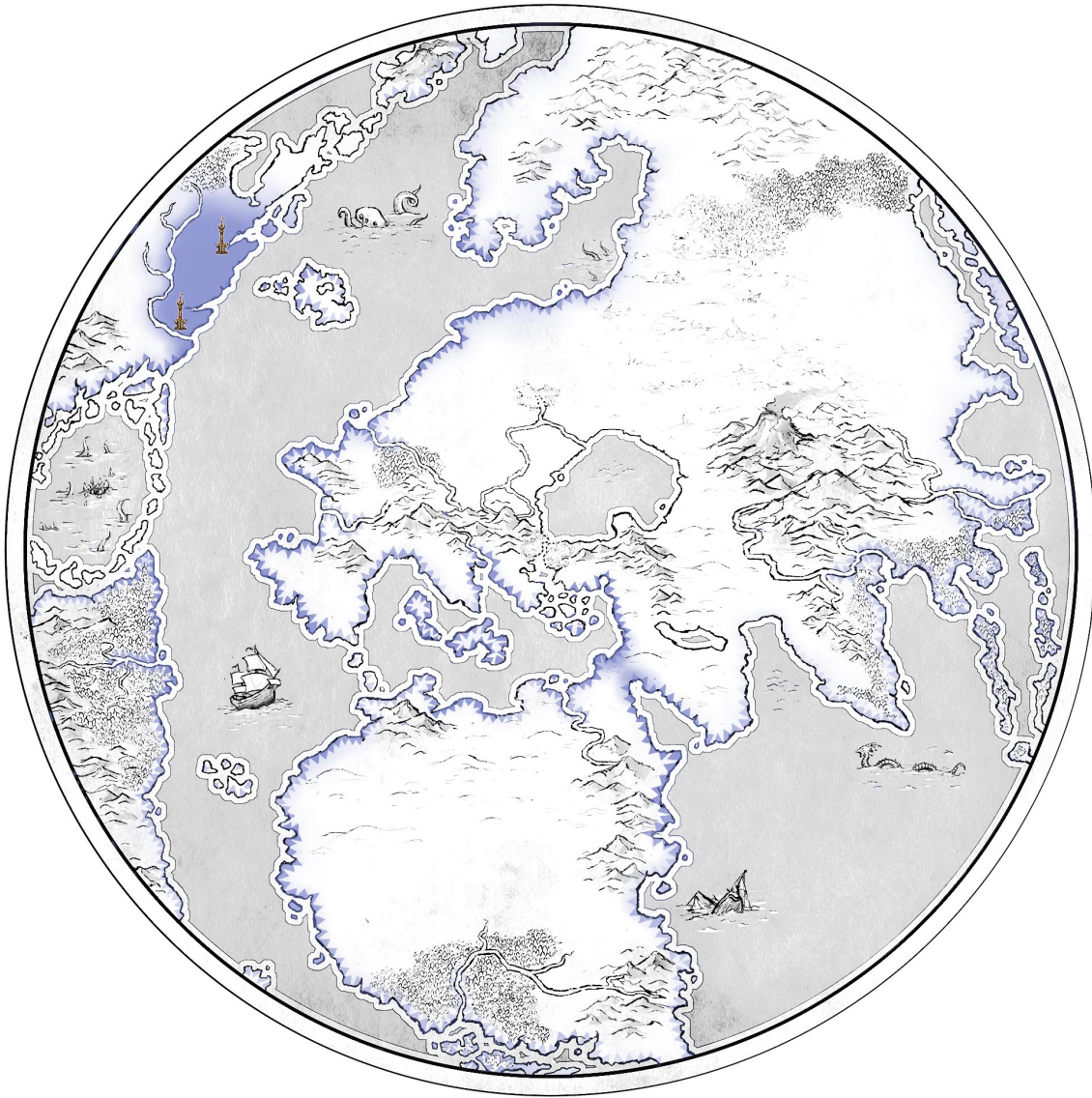
Regole e commenti all'indirizzo: the-ninth-age.com

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

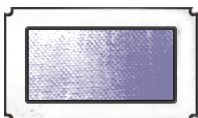
Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html Impaginato con $\text{\LaTeX}$.

Elfi del Terrore

Per comprendere la Repubblica di Dathen, è necessario prima conoscerne le origini, da colonia elfica a nazione indipendente fondata sul sangue e sulla ribellione. La violenza su cui si fonda Dathen è parte integrante dello spirito delle sue genti, sempre intenti ad imporre la propria superiorità su ogni rivale, dalle frontiere del continente Silexiano agli oceani del mondo, scontrandosi continuamente con i loro cugini elfici per il predominio dei mari. Nonostante la grande ricchezza ed abbondanza offerta loro dalle terre di Dathen, coltivate e tenute da armate di schiavi, e nonostante i ricchi bottini che le loro navi riportano da ogni costa del mondo, la Repubblica continua ad espandersi costantemente, la sua forza bellica pronta a sfidare e sottomettere il mondo intero.



I razziatori Daeb sono temuti in tutto il mondo per le fulminee incursioni a bordo delle loro navi.



La repubblica di Dathen è il luogo che gli Elfi del Terrore chiamano casa, colonizzato in tempi antichi dai loro pionieri e rifugiati. .

Specie: Elfi

Sebbene mortali, gli elfi posson vivere svariati secoli, condizionando in maniera radicalmente diversa la loro società e le loro vite rispetto a quelle della maggior parte delle razze senzienti. Alti, con lunghe orecchie appuntite, essi appaiono simili agli umani, pur possedendo degli spiccati tratti fatati che li distinguono nettamente. Noti per il loro orgoglio, essi tengono in gran conto nobiltà, grazie ed eleganza, specie se atte ad incutere reverenziale timore nei confronti delle altre razze, che i Daeb vedono come poco al di sopra delle bestie.

Ribellione

La guerra civile elfica fu uno tra i grandi cataclismi che segnarono il termine dell'Età dell'Oro e l'inizio delle Ere Rovinose. Quando i coloni elfici videro i loro possedimenti nell'emisfero orientale soverchiati dalle altre razze, a loro ostili, essi fuggirono ad occidente ma, invece del benvenuto in cui essi speravano, furono rifiutati da Caleba Ablan, la loro patria, e costretti ad insediarsi nell'aspro e selvaggio continente di Silexia. Sviluppando rapidamente uno spirito indipendentista, non passò troppo tempo prima che gli esuli rifiutassero di sottomettersi al gioco dell'Aristocrazia Elfica, e la guerra fratricida che ne scaturì diede origine alle prime leggende sulla prodezza militare dei Daeb. Ancora oggi, molti reggimenti si definiscono "silexiani", ponendosi come successori dei primi reggimenti che si scontrarono per l'indipendenza sulle coste di Silexia. Nonostante millenni di indipendenza, i Daeb sono ancora accomunati ai loro cugini dallo stesso pantheon, sebbene con minore o maggior importanza attribuita a ciascun dio. Caedhren il Cacciatore, Yema la Temtatrice e Nanh il Corvo di Guerra sono i principali patroni della Repubblica. Dathen è una nazione estremamente religiosa, ed in seguito allo scisma con l'aristocrazia, e pertanto all'incapacità di accedere ai prestigiosi collegi arcani delle Isole Bianche, i sacerdoti Daeb hanno gradualmente iniziato a ricoprire il ruolo di maghi e stregoni, oltre che di guide spirituali.

I Troni di Ossidiana

Odiernamente Dathen controlla l'intera costa orientale del continente silexiano; governata da un concilio di novantanove senatori e tre Consoli Scarlatti, la Repubblica ha la sua sede nella nera torre di Gar Daecos, ove sono posti i tre Troni d'Ossidiana dei rispettivi consoli. Tali posizioni sono tecnicamente elettive, ma accessibili solo a quegli elfi che possiedano sufficienti terre, navi o schiavi.

Tre fazioni dominano la politica Daeb: i Progenitori, le cui mire sono volte a riconquistare gli originali insediamenti elfici in Vetia, la Madrepatria che invece incita i

Daeb a detronizzare l'Aristocrazia Elfica e a muovere guerra verso le Isole Bianche, e gli Schiavisti, i quali, soddisfatti dal predominio militare ed economico che la Repubblica detiene, non vedono necessario abbandonare Silexia.

Razze e Schiavitù

Su ogni costa, la visione delle eleganti navi Daeb in avvicinamento suscita terrore nei popoli. La brutale marina Daeb ha decenni di esperienza nelle incursioni costiere, volte a saccheggiare ricchezze sotto forma sia di beni materiali sia di schiavi utili alla Repubblica. Le altre specie hanno poco se non nullo valore morale agli occhi degli elfi, che sfruttano vaste quantità di schiavi per coltivare i loro campi e costruire le loro città. La carriera nella marina dunque esercita una notevole attrattiva su cittadini nobili e non, come sicura via per ottenere fama e ricchezza.

Addestramento Militare

È dato per scontato dalla Repubblica che ogni Daeb nato libero si arruoli in una delle grandi scuole militari di Dathen. Qui essi vengono forgiati da inflessibili maestri nella disciplina marziale, competendo tra loro per completare il loro addestramento ed ottenere la loro lancia, simbolo della cittadinanza Daeb. Coloro che falliscono possono ancora servire le armate della Repubblica come tiratori, ma non saranno mai considerati veri cittadini.

Questo spietato sistema ha forgiato una nazione elfica capace di coscrivere armate quasi istantaneamente, in cui ogni soldato combatte in sincronia con i suoi commilitoni, in un tripudio impeccabile di disciplina e strategia. Le armate Daeb sono composte da professionisti, liberi da obblighi feudali, legati invece da rispetto reciproco e decenni di addestramento, creando truppe altamente motivata e leali.

Il Serraglio

Nella loro eterna ambizione d'estendere il proprio dominio su tutto ciò che esiste, i Daeb hanno sviluppato una complessa cultura basata sulla caccia, intenta a domare e sfruttare le più pericolose bestie della loro patria. Queste creature vengono tenute in serragli prestigiosi quasi quanto le accademie militari, ove i migliori domatori del mondo "educano" anche le fiere più selvagge, spesso solamente tramite la loro forza di volontà. Tali bestie sono poi vendute a serragli itineranti e arena da battaglia, ove provvedono grandiosi spettacoli, sebbene spesso esse siano anche addestrate per combattere assieme alle armate di Dathen, con risultati devastanti.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Addestrata in Accademia

Un'unità con più di metà dei suoi modelli con Addestrato in Accademia è soggetta alle seguenti regole:

- Ottiene **Carica Devastante (+1" Ava)** quando dichiara la prima Carica durante ogni Fase di Carica. L'effetto dura fino alla fine della Fase di Carica. I Personaggi senza Addestrato in Accademia che caricano fuori dall'unità non ottengono questi benefici.
- Conta come avere un Rango Completo aggiuntivo ai fini di Incrollabile e Ranghi Scompaginati se possiede almeno un Rango Completo.

Questi effetti sono applicati solo se entrambe le condizioni seguenti sono soddisfatte:

- L'unità consiste interamente di modelli di Fanteria.
- L'unità è entro 8" da uno o più modelli amici non In Fuga con Addestrato in Accademia di un'altra unità.

Odore di Sangue

Il modello ottiene **Furia** ed **Impassibile** mentre è Ingaggiato in Combattimento. Inoltre, il modello ottiene Carica Devastante (+1" Av) ai fini delle Cariche contro unità la cui Riserva di Punti Vita contiene meno Punti Vita rispetto a quando esse sono state schierate o entrate sul Campo di Battaglia in altra maniera per la prima volta.

Predatore Costiero

Il modello ottiene **Viaggiatore (Terreno Acquatico)**. Inoltre, l'unità ottiene **Carica Devastante (+2" Ava)** e **Bersaglio Difficile (1)** mentre entrambe le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- Più di metà dei modelli dell'unità possiede Predatore Costiero.
- Più di metà dei modelli dell'unità hanno il loro centro della Base all'interno di un Terreno Acquatico.

Un Personaggio senza Predatore Costiero che Carichi al di fuori di un'unità che lo possieda non può beneficiare da Predatore Costiero.

Attributi di Attacco

Arte della Morte – Corpo a Corpo

L'attacco ottiene +1 per ferire. Gli attacchi con Arte della Morte perdono Efficienza Spietata, se lo possedevano.

Efficienza Spietata – Corpo a Corpo

L'attacco ottiene +1 per ferire durante il primo Round di Combattimento.

Armeria

Pelle di Kraken – Equipaggiamento Difensivo

Il portatore ottiene +1 Armatura e Predatore Costiero.

Balestra a Ripetizione – Arma da Tiro

Gittata 18", Colpi 2, For 3, Pen 0. Quest'arma ottiene +1 Penetrazione Armatura quando tira dalla Gittata Corta.

Balestrino a Ripetizione [X] – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi X, For 3, Pen 0, **Accurato, Rapido a Tirare**. Quest'arma ottiene +1 Penetrazione Armatura quando tira dalla Gittata Corta.

Lame di Darag – Arma da Corpo a Corpo

Coppia d'Armi. Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Attacchi Magici**. Se almeno un modello nell'unità della parte di modello è il bersaglio di uno o più Incantesimi non-Attributo con durata Un Turno, la Forza degli attacchi effettuati con quest'arma è **sempre** fissata a 5 fintanto che gli effetti dell'incantesimo sono attivi. Quest'arma non può essere incantata.

Incantesimo Ereditario

La regina del pantheon elfico, Moithir è venerata sotto numerosi aspetti; mentre gli altri elfi la vedono come una presenza protettiva, tra i Daeb essa è la portatrice di vendetta. Ferire un appartenente del più grande dei popoli elfici è un'offesa che porta ad una rappresaglia ferice e spietata, di cui i sacri misteri della Regina Fantasma sono la più alta forma.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Maledizione della Regina Fantasma				
7+	Fonte		Un Turno	Ottieni un Segnalino Velo, che non è perso al termine dell'incantesimo. Quando un'unità nemica infligge la perdita di uno o più Punti Vita ad un'unità amica entro 18" dal Mago, puoi scartare Segnalini Velo dalla tua Riserva dei Segnalini Velo. Puoi scartare fino a 2 Segnalini Velo per questo incantesimo durante ogni fase. Per ogni Segnalino Velo scartato, l'unità nemica subisce immediatamente 3 colpi con Forza 4, Penetrazione Armatura 2 ed Attacchi Magici. Questi colpi sono considerati Attacchi a Distanza.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Tocco Lacerante 65 pts
Incantamento: Coppia d'Armi.
Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +2 Penetrazione Armatura. Finché utilizza quest'arma, il portatore ottiene +2 Numero di Attacchi e **Paura**.

Transcendenza 50 pts
Incantamento: Lancia Pesante.
Per ogni ferita non salvata inflitta da quest'arma ad un modello nemico, il portatore ottiene +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura per il resto della partita, fino ad un massimo di +2 ciascuna.

Maestria del Massacro 40 pts
Incantamento: Picca.
Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Arte della Morte, Estasi della Battaglia, Colpo Letale, e Ferite Multiple (2)**.

Gelo Paralizzante 35 pts
Incantamento: Grande Arma.
Le unità nemiche a contatto di base con il modello del portatore subiscono -2 Abilità Difensiva.

Orgoglio di Gar Daecos 30 pts
Incantamento: Alabarda.
Mentre usa quest'arma, il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi e gli attacchi portati con quest'arma diventano **Attacchi Divini**.

Incanti d'Armatura

Sigillo della Repubblica 45 pts
Solo modelli a piedi.
Incantamento: Armatura Pesante.
Per ogni ferita non salvata inflitta a modelli nemici tramite gli Attacchi da Corpo a Corpo del modello, il portatore ottiene +1 Armatura per il resto della partita.

Incanti di Stendardo

Vessillo di Caedhren 85 pts
I modelli di Fanteria nell'unità del portatore ottengono **Odore di Sangue** e **Falcata Rapida**.

Icona del Boia 65 pts
Il portatore e le parti di modello R&F con Efficienza Spietata nell'unità del portatore ottengono **Arte della Morte**.

Occhio della Gorgone 50 pts
Non può essere preso da unità che contano come Base.
Il portatore ottiene **Sguardo Pietrificante** (vedi l'unità **Gorgoni**). Le unità nemiche in contatto di base con il portatore **devono** ritirare i Test di Disciplina riusciti.

Artefatti

Maschera del Corvo Guerriero 60 pts
L'unità del portatore ottiene **Paura**. Inoltre, il portatore e tutte le unità amiche che contengono uno o più modelli con Paura entro 6" dall'unità del portatore **devono** ripetere i tiri per ferire con i loro Attacchi da Corpo a Corpo con risultato naturale di '1'.

Sigillo della Nona Flotta 45 pts
Solo Ufficiale Silexiano.
Se l'unità del portatore è composta interamente da modelli di Fanteria, essa ottiene **Addestrata in Accademia**.

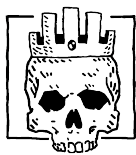
Anello dei Troni d'Ossidiana 40 pts
Non può essere preso da Stregone Esiliato.
Mentre entro 6" dal portatore, le unità amiche ottengono Minimizzato (Test di Panico, Test di Rotta).

Scaglie di Ceinran 40 pts
Solo Maghi.
Il portatore può lanciare **Lame Spettrali** (Evocazione) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

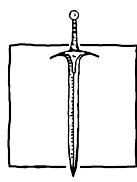
Specchio di Moithir 40 pts
Il portatore ottiene **Egida (5+, contro Attacchi da Mischia)**. Inoltre, al Livello di Iniziativa 0 di un Round di Combattimento, se uno o più Attacchi da Mischia sono stati distribuiti sul modello del portatore (inclusi quelli effettuati a Livello di Iniziativa 0), il portatore infligge 3 colpi con Forza 4, Penetrazione Armatura 2 e Attacchi Magici su ogni unità dei modelli attaccanti. Questo è considerato un Attacco Speciale.

Sibilo del Padrone del Serraglio 25 pts
Solo Padrone del Serraglio.
Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di qualsiasi Fase di Carica amica. Le Manticore e i modelli amici con Tipo Bestia entro 12" dal portatore ottengono **Massimizzato (Distanza di Carica)** fino alla fine della Fase di Carica.

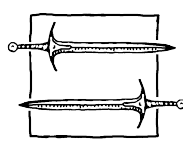
Organizzazione d'Armata



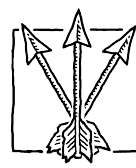
Personaggi
massimo 40%



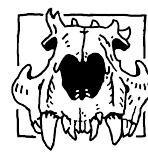
Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Incursori
massimo 20%



Il Serraglio
massimo 30%

Personaggi (massimo 40%)

Emblemi della classe nobiliare, questi temibili aristocratici possiedono una volontà d'acciaio forgiata sui campi di battaglia, e la maestria tattica che solo i migliori tutori possono conferire. Siano essi capitani di ventura in cerca di gloria, o marescialli dei Troni d'Ossidiana, scenderanno in battaglia per portare gloria alla Repubblica, o per morire nel tentativo.



Principe del Terrore 215 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	5"	10"	9				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	3	7	3	0	Armatura Pesante		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Principe del Terrore	5	8	4	1	8	Arte della Morte, Riflessi Fulminei	
— Opzioni —			pti—		— Opzioni di Cavalcatura —		pti—
Oggetti Speciali			fino a 200		Destriero Elfico		45
Pelle di Kraken (solo a piedi)			20		Raptor Daeb		50
Scudo			10		Carro dei Raptor		90
Una sola scelta:							
Coppia d'Armi			5				
Alabarda			10				
Grande Arma			10				
Lancia Pesante			15				

Innumerevoli bestie si piegano davanti alle fruste dei Domatori di Dathen. Alcune di esse vengono destinate all'arena per il piacere delle folle, bramosi di sangue, ma le più feroci tra esse vengono utilizzate come armi viventi e scagliate contro le forze nemiche. Popoli inferiori potranno avere le loro cavalcature e i loro animalletti domestici, ma solo i Daeb possiedono la volontà superiore necessaria per piegare le fiere selvagge al loro volere.



Padrone del Serraglio

140 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (IS) conta come Il Serraglio. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Arte del Soggiogatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	3	0	Non Può Essere Calpestato, Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Padrone del Serraglio	4	5	4	1	7	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

Regole del Modello

Arte del Soggiogatore: Regola Universale.

Mentre entro 12" da uno o più modelli non In Fuga con Arte del Soggiogatore:

- I modelli amici non-Costrutti con Presenza Torreggiante ottengono **Minimizzato (Test di Disciplina)**.
- I modelli amici ottengono **Massimizzato (Attacchi di Calpestamento)**.
- I modelli nemici ottengono **Minimizzato (Attacchi di Calpestamento)**.

Opzioni

Oggetti Speciali	pti-
Scudo	5
Una sola scelta:	
Alabarda	10
Coppia d'Armi	10
Grande Arma	15
Lancia Pesante	15

Opzioni di Cavalcatura

	pti-
Destriero Elfico	45
Raptor Daeb	50
Carro dei Raptor	90
Pegaso Manto Oscuro	90
Manticora (IS)	220
Drago Imperioso (IS)	500

I battaglioni della Repubblica sono coordinati da guerrieri d'élite, saliti al rango in virtù dei loro meriti e del loro acume tattico. La nobiltà potrà pur governare per della tradizione, ma gli ufficiali comandano l'incrollabile lealtà dei soldati delle proprie coorti, nata dal profondo rispetto sviluppato nel rigido regime accademico e consolidato sui campi di battaglia.



Ufficiale Silexiano

160 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (IS) conta come Il Serraglio. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	10	Addestrata in Accademia, Stratega		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	6	3	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ufficiale Silexiano	3	6	4	1	7	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

Regole del Modello

Stratega: Regola Universale.

Le unità a cui il modello si aggrega, composte unicamente di modelli Fanteria, con più di metà di essi Addestrati in Accademia, e le unità Addestrate in Accademia entro la gittata dell'Aura di Comando di un modello amico non In Fuga con Stratega contano come essere entro 8" di un'altro modello amico non In Fuga con Addestrato in Accademia.

Opzioni

Alfiere da Battaglia	50
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Generale	fino a 150
Scudo	5
Pelle di Kraken (solo a piedi)	15
Una sola scelta:	
Alabarda	5
Coppia d'Armi	5
Picca	5
Grande Arma	10
Lancia Pesante	10

Opzioni di Cavalcatura

Destriero Elfico	35
Raptor Daeb	40
Carro dei Raptor	65
Pegaso Manto Oscuro	70
Manticora (IS)	200

Per un popolo definito dalla ricerca spasmodica di gloria e supremazia, riti sacri e magie arcane sono solo un'altra arma nell'arsenale dei propri eserciti, e pertanto è frequente, se non usuale, vedere i mentori dei templi di Dathan scendere in battaglia con le armate elficue. Questi preti guerrieri, maestri sia della lama che della magia, sono latori di morte, che esaltano l'animo dei soldati con benedizioni letali.



Esarca del Tempio

250 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Impassibile, Mago Apprendista		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	3	0	Egida (4+, contro Attacchi da Mischia), Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Esarca del Tempio	3	5	4	1	6	Efficienza Spietata, Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei

Opzioni magiche



Alchemia



Divinazione

Regola del Modello Opzionale

Profeta di Sventure: Regola Universale.

Il modello ottiene **Mago Adepto**. Inoltre, le parti di modello e i modelli R&F senza Imbrigliato nella sua unità ottengono **Estasi della Battaglia** e **Furia**. Le unità di Milizie del Tempio ottengono **Odio** mentre un Profeta di Sventure è aggregato alla loro unità.

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Alfiere da Battaglia

gratuito

Profeta di Sventure

85

Oggetti Speciali

fino a 100

Una sola scelta:

Lame di Darag

gratuito

Alabarda

10

Coppia d'Armi

10

Grande Arma

10

Picca

10

Doppiamente rinnegati, gli stregoni silexiani sono maestri delle arti mistiche, spesso membri dell'odiata aristocrazia elfica fuggiti dalle loro isole per pratiche proibite. Anche in Silexia, essi sono visti come impuri, per via delle loro origini Arandi; si rifugiano in piccole comunità ai margini dei confini di Dathen, occasionalmente offrendo i loro servigi in spedizioni militari; ovviamente dietro un adeguato compenso.



Stregone Esiliato

240 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (IS) conta come Il Serraglio. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Diffidato, Mago Adepto, Volontà Inarrestabile	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Stregone Esiliato	1	4	3	0	5

Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

Regole del Modello

Diffidato: Regola Universale.

Se questo modello è il Generale, i Test di Disciplina effettuati usando la sua Aura di Comando subiscono -1 Disciplina.

Volontà Inarrestabile: Regola Universale.

I Tiri di Dispersione contro gli incantesimi lanciati dal modello subiscono un Modificatore di Dispersione di -2 se il Tentativo di Lancio è stato effettuato con 4 o più Dadi Magia.

Opzioni magiche

Mago Maestro

pti-
170



Cosmologia



Evocazione



Stregoneria

Opzioni

Oggetti Speciali

fino a 100

Se Mago Maestro

fino a 200

Armatura Leggera

5

Coppia d'Armi

10

Lame di Darag

10

Opzioni di Cavalcatura

Destriero Elfico

pti-
20

Raptor Daeb

25

Pegaso Manto Oscuro

35

Manticora (IS) (Solo Mago Maestro)

75

Drago Imperioso (IS) (Solo Mago Maestro)

400

Chiunque è capace di omicidio, con il giusto movente, ma questi sicari ammantati d'ombra trascendono i comuni motivi passionali per elevare l'assassinio ad una forma di devozione. Consacrati all nascita dal culto di Caedhren, vengono iniziati alla sacre arti dell'inganno e dell'omicidio, ripudiando il loro stesso nome al servizio del dio. I più temuti tra gli agenti degli elfi, essi servono solo la Repubblica ed il loro nero dio.



Assassino Silente

150 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Celato, Cortesia Professionale , Non un Capo	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	7	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Assassino Silente	3	7	4	3	9

Arte della Morte, Attacchi Venefici, Ferite Multiple (2, contro Personaggi), Riflessi Fulminei, Balestrino a Ripetizione3 (2+), Coppia d'Armi

Regole del Modello

Cortesia Professionale: Regola Universale.

Il modello non può aggregarsi ad unità che contengono un altro modello con questa regola.

Cavalcature dei Personaggi

Ottenuti incrociando gli originali purosangue elfici con i cavalli selvaggi di Silexia, le cavalcature di Daeb rivaleggiano lo stesso vento in corsa. La loro corporatura snella e scattante li rende poco adatti per le bardature pesanti, ma la loro agilità li rende la cavalcatura ideale per le ampie praterie di Silexia, e la loro natura docile ne rende anche relativamente facile il trasporto attraverso gli oceani.



Destriero Elfico

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	9"	18"	P		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Destriero Elfico	1	3	3	0	4 Imbrigliato

Predatori eccelsi, perfettamente adattati alla caccia in ogni tipo di terreno, i raptor sono tra gli unici rappresentati dei grandi sauri ad essersi espansi al di là di Virentia. I Daeb ammirano la squisita combinazione di letalità ed eleganza di tali rettili, ed hanno allevato linee selezionate di queste creature a partire dalle uova saccheggiate nelle loro razzie.



Raptor Daeb

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	P	Odore di Sangue	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	P	P+2	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Raptor Daeb	2	3	4	1	3 Colpo Letale, Imbrigliato

I cavalli alati non posson esser allevati in cattività, pertanto essi devon essere catturati allo stato brado, e la loro volontà spezzata da esperti domatori prima che essi accettino un cavaliere. Tali bestie son bramate da nobili e da chiunque sia abbastanza facoltoso da permettersi una tale creatura; gli esemplari nativi di Silexia son particolarmente rinomati per il loro colore nero, che contribuisce nel donare al cavaliere di tali esemplari un'aspetto formidabile.



Pegaso Manto Oscuro

Altezza **Grande**
 0-2
 cavalcature/esercito
 Tipo **Cavalleria**
 Base **40×40 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
Terra	7"	14"	P	Truppe Leggere, Volo (8", 16")	
Volo	8"	16"			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	4	P+1	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Pegaso Manto Oscuro	2	4	4	1	4 Carica Devastante (+1 Str, +1 Ap), Imbrigliato



Carro dei Raptor

Altezza **Grande**
 0-2
 cavalcature/esercito
 Tipo **Costrutto**
 Base **50×100 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	7"	P	Falcata Rapida, Odore di Sangue	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	P	4	P+2	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Raptor Daeb (2)	2	3	4	1	3 Colpo Letale, Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

Parte drago, parte leone, la manticora è una creatura da incubo che da lungo tempo ha colonizzato l'entroterra silexiano e le isole circostanti. Il fiore all'occhiello di ogni serraglio, queste bestie chimeriche sono raramente, e sempre controvolgia, concesse all'esercito per fini militari, sebbene una sola di queste creature possa decimare decine di soldati delle razze inferiori.



Manticora

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50×50 mm
0-2
cavalcature/esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 6" Volo 8"	12" 16"	P	Esclusivo, Odore di Sangue, Paura, Volo (8", 16")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Manticora	4	5	5	2	5	Colpo Letale, Imbrigliato
Opzioni			pti-	Regola del Modello Opzionale		
Esemplare Straordinario			25	Esemplare Straordinario: Regola Universale. La Manticora ottiene Attacchi di Calpestamento (D3) , Presenza Torreggiante, e le dimensioni della sua base diventano 50×100 mm.		

Forse l'unica creatura che nessun domatore di Dathen è mai riuscito a spezzare, il drago è l'emblema del potere terreno, e gli unici degni di cavalcarlo vengono scelti dalla creatura stessa. Quegli esemplari che scelgono cavalieri Daeb son solitamente tra i più ambiziosi e potenti della loro stirpe, esseri feroci che non ammettono insulti né sconfitte.



Drago Imperioso

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm
0-1 cavalc./esercito

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

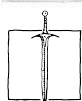
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	Terra	7"	14"	P	Truppe Leggere, Unione di Menti , Volo (7", 14")		
	Volo	7"	14"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	6	5	6	4			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Drago Imperioso	5	5	6	3	3	Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato	
Regole del Modello							

Unione di Menti: Regola Universale.

Il modello ottiene **Odore di Sangue** e considera tutti i modelli amici di Tipo Bestia come Insignificanti.

Base (minimo 25%)

Colo che emergono trionfanti dai massacranti rigori delle accademie militari, i lancieri elfici sono il cuore della società e dell'esercito Daeb. È dai loro ranghi che i più grandi guerrieri emergono, poiché anche i soldati appena emersi dalle sale accademiche esibiscono disciplina impeccabile e nervi d'acciaio.



Picche Silexiane

210 pti + 14 pti/modello extra

15-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Addestrata in Accademia, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Picca Silexiana	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Picca
Opzioni del Gruppo di Comando				pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo				Senza limiti	Musico	10

I sanguinari fanatici religiosi dei Daeb rifiutano corazze ed armature, abbracciando il massacro con tutto il loro essere. Essi su lanciano sui nemici in una tempesta di violenza noncuranti della propria salvezza. Imougnando lame consacrate al Fabbro Divino, la cui potenza viene amplificata dai sacerdoti che essi seguono, offrono il sangue versato come sacrificio agli dei.



Milizie del Tempio

150 pti + 14 pti/modello extra

10-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Furia, Impassibile, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Militante del Tempio	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei, Lame di Darag
Opzioni del Gruppo di Comando			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo			Senza limiti		Musico	10

Quando le altre razze pensano ai Daeb, con ogni possibilità esse si figurano questi razziatori dei mari. Le incessanti incursioni marine che son valse agli elfi silexiani il titolo di "Elfi del Terrore" son principalmente compiute da questi corsari, portando via innumerevoli prigionieri, che mai più vedranno la libertà. Quando si affronta un nemico del genere, bisogna esser consci che la morte può essere forse il migliore dei fati, sebbene spesso le loro vittime si ostinino nel fuggire.



Corsari

155 pti + 14 pti/modello extra

10-30 modelli 0-3 unità/esercito

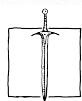
Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [I] contano anche come Incursori.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	8	Schiavisti, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	0	Armatura Leggera, Pelle di Kraken
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Corsaro	1	4	3	0	5 Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Coppia d'Armi
— Regole del Modello —					
Schiavisti: Regola Universale.					
I modelli nemici che non sono immuni a Paura subiscono -1 Disciplina fintanto che loro unità è a contatto con uno o più modelli con Schiavisti.					
— Opzioni —					
Balestrino a Ripetizione [2] (4+) [I]					3/modello
— Opzioni del Gruppo di Comando —					
Alfiere					10
Campione					10
Musico					10

TI Daeb si ritengono l'apice della civilizzazione, e che l'unico scopo delle razze inferiori sia quello di servirli. Soggiogare tali creature e metterle al servizio degli elfi è una necessità per i Daeb, e i loro serratagli sono costantemente all'opera nel formare nuovi domatori.



Soggiogatori

150 pti + 14 pti/modello extra

10-30 modelli

0-3 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Presidiante, Schiocco di Frusta		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Soggiogatore	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

Regole del Modello

Schiocco di Frusta: Regola Universale.

Le unità contenenti uno o più modelli con Schiocco di Frusta ottengono **Non Può Essere Calpestato**. All'inizio di ogni Turno del Giocatore amico, per ogni unità che contiene uno o più modelli con Schiocco di Frusta, scegli un'altra unità amica entro 8" da essa. I modelli con Cavalcatura nell'unità selezionata ottengono +1" Avanzata fino alla fine della prossima Fase di Movimento.

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere
Campione

pti-

10
10

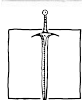
Opzioni del Gruppo di Comando

Musico

pti-

10

Coloro che non riescono a raggiungere gli alti standard imposti dalle accademie marziali, ma che mostrano la giusta attitudine, possono comunque servire la Repubblica con la balestra invece che con la lancia. Una posizione assai meno gloriosa, ma con l'aspettativa di vita decisamente più lunga degli ausiliari essi hanno comunque l'opportunità di guadagnarsi la gloria necessaria per prendere il loro posto nella società.



Ausiliari Silexiani

260 pti + 12 pti/modello extra 15-25 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Incursori.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Addestrata in Accademia, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ausiliario Silexiano	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Marciare e Tirare, Riflessi Fulminei, Balestra a Ripetizione (3+)

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere

pti-

10

Incanto di Stendardo

Senza limiti

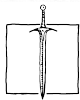
Campione

10

Musico

10

Questi misteriosi operativi pattugliano i confini di Dathen e fungono da messaggeri per le logge di Caedhren. In battaglia, i loro infaticabili destrieri eludono i nemici, mentre i loro cavalieri sfruttano la propria mobilità con lance e dardi di balestra.



Cavalieri Ombra

185 pti + 16 pti/modello extra

5-10 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Cavalleria

Base 25×50 mm



Le unità con l'aggiornamento [I] contano come Incursori invece che come Base.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	9"	18"	8	Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	1	Armatura Leggera, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavaliere Ombra	1	4	3	0	5 Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Destriero Elfico	1	3	3	0	4 Imbrigliato
Opzioni					
Deve scegliere (una sola scelta):			Opzioni del Gruppo di Comando		
Lancia Leggera and Balestra a Ripetizione (3+) [I]			Alfiere		
gratuito			Campione		
Lancia Leggera			Musico		
2/modello					

Speciale (nessun limite)

Gli stregoni spesso formano comunità di esiliati ai limiti della frontiera, e la loro determinazione può talvolta superare persino quella degli stessi Daeb. Questi maghi rinnegati sono spesso disponibili ad addestrare nuove generazioni di incantatori tra i paria e gli esuli di Silexia, assicurando la sopravvivenza e la difesa delle loro bande fuorilegge di frontiera.



Stregoni Accoliti

190 pti + **32** pti/modello extra

5-12 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	8	Conclave di Maghi, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	1	Egida (5+), Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Accolito	1	4	4	1	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Lame di Darag
Destriero Elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato
Conclave di Maghi				Opzioni del Gruppo di Comando		
Deve selezionare 2 incantesimi da:				Campione		
				pti-		
				110		

- Percezione della Forza (Cosmologia)
- Aiuto Ancestrale (Evocazione)
- Effigie Distorta (Stregoneria)
- Maledizione della Regina Fantasma (Incantesimo Ereditario)

I Cavalieri del Terrore sono composti esclusivamente da nobili ed aristocratici; il titolo è per legge proibito a chiunque non soddisfi degli esosi requisiti, assicurando che solo i più ambiziosi e letali assumano il rango. Le loro rinomate cavalcature sono i rari raptor, ideali monte per i Daeb, avendo lo stesso spirito aggressivo e crudele, e potente essere facilmente nutriti con i corpi di schiavi e nemici uccisi.



Cavalieri del Terrore

255 pti + **29** pti/modello extra

5-10 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Odore di Sangue, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	2	Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere del Terrore	2	5	4	1	6	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Raptor Daeb	2	3	4	1	3	Colpo Letale, Imbrigliato
Opzioni			pti -		Opzioni del Gruppo di Comando	
Una sola scelta:					pti -	
Grande Arma			5/modello		Alfiere	
Lancia Pesante			8/modello		Incanto di Stendardo	
					Campione	
					Musico	

All'interno delle forze armate, insoldati veterani sono spesso segretamente esaminati, ai fini di unirsi alla leggendaria Guardia d'Ossidiana, il pugno di ferro dei Consoli Cremisi. Coloro che ne entrano a dar parte iniziano una nuova vita: recidendo affetti e legami di sangue, rinascano dedicandosi unicamente al perfezionamento della loro arte. I risultanti guerrieri sono comunemente considerati la più grande espressione militare elfica, sia dai loro compagni, sia dai loro rivali.



Guardia d'Ossidiana

230 pti + **21** pti/modello extra

10-25 modelli



0-3 unità/esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Addestrata in Accademia, Non Cedete!, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	6	3	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia d'Ossidiana	2	6	3	1	6	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Alabarda
Opzioni del Gruppo di Comando				pti-		
Alfiere				10		
Incanto di Stendardo				Senza limiti		
Campione				10		
Musico				10		

Ufficialmente "pacificatori" dedicati al Corvo di Guerra, i Vendicatori sono la polizia segreta di Dathen. Giudice giuria e boia, essi impongono la volontà della Corte del Corvo e reprimono ogni tentativo di rivolta. In battaglia essi proclamano il giudizio del dio contro i nemici dello stato, armati delle stesse lame che utilizzano per giustiziare i criminali in tempo di pace.



Vendicatori

190 pti + **20** pti/modello extra

10-30 modelli



0-5 unità/esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Vendicatore	1	5	3	2	5	Arte della Morte, Odio, Riflessi Fulminei, Grande Arma
— Opzioni del Gruppo di Comando —				pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando — pti-	
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo				Senza limiti	Musico	10

Sciame di creature umanoidi rassomiglianti avvoltoi, queste bestie annunciano l'arrivo delle armate e delle flotte di Daethen, banchettando sui corpi dei caduti e squartando i feriti e moribondi. Creature chimeriche ritenute essere i resti di antichi esperimenti, possiedono un intelletto affine a quello di un mastino da caccia, e vengono utilizzate in maniera molto simile dai loro padroni Daeb.



Arpie

165 pti + 10 pti/modello extra

5-12 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 20×20 mm

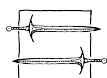
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	Terra	5"	10"	6	Insignificante, Odore di Sangue, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
	Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	3	3	0	Bersaglio Difficile (1)		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Arpia	1	3	4	0	4	Carica Devastante (+1 Att), Squarcio	

Regole del Modello

Squarcio: Attacco Speciale.

Attacco di Passaggio. L'unità nemica subisce 1 colpo per ogni modello con Squarcio nell'unità. Questi colpi sono risolti alla Forza e Penetrazione Armatura della parte di modello con Squarcio.

È raro, vista l'alta considerazione dei Daeb per le vite elfiche, che essi offrano il loro corpo e la loro mente ai riti sacrificali necessari per creare una gorgone. In queste cerimonie occulte e proibite, create dai seguaci di Yema, il supplicante si fonde con uno spirito delle divinità elfiche, al tempo stesso benedetto e maledetto con un aspetto serpentino e uno sguardo pietrificante, riverito dalle truppe che lo seguono in battaglia nonostante le sue origini proibite.



Gorgoni

150 pti + 110 pti/modello extra

1-3 modelli

0-2 unità/esercito
0-3 modelli/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Impassibile, Paura, Superno, Viaggiatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gorgone	3	5	4	1	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Sguardo Pietrificante

Regole del Modello

Sguardo Pietrificante: Attacco Speciale.

Al Livello di Iniziativa 10, ciascuna unità nemica a contatto di base con il modello subisce 2 colpi con Penetrazione Armatura 10 e Attacchi Magici che feriscono al :

- 4+ i modelli di Altezza Normale
- 5+ i modelli di Altezza Grande
- 6+ i modelli di Altezza Enorme

Opzioni

Una sola scelta:

Coppia d'Armi
Alabarda

gratuito
15/modello

Come le steppe di Auega, le grandi praterie di Silexia sono popolate da fauna di incredibili dimensioni, da giganteschi bisonti a creature più esotiche. Alcuni di tali esemplari si riuniscono in grandi branchi, il cui passaggio scuote la terra stessa. Catturate e rinchiuso dai domatori elfici, tali creature sono un'eccellente fonte di carne e cuoio; inoltre, tali bestie possono essere addestrate a fiutare l'odore del sangue, e scatenate in battaglia con cariche tonanti.



Branco del Tuono

270 pti + 70 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza **Grande**

Tipo **Bestia**

Base **40×60 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Odore di Sangue, Riorganizzazione Rapida		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	1	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bestia del Tuono	4	3	6	1	3	Carica Devastante (+1 Pen, Terrore), Imbrigliato, Odio
Maestro della Frusta	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

(2)

(2)

Devastanti armi da guerra in campo aperto, i carri dei Daeb impattano le linee nemiche con brutalità. I loro telai sono adornati da splendidi ed affilati decori metallici, che riducono a brandelli coloro che ne vengono travolti; i resti sono poi facile preda per gli aurighi ed i loro raptor affamati.



Carro dei Raptor

210 pti

Mod. singolo

0-3 unità/esercito

Altezza **Grande**

Tipo **Costrutto**

Base **50×100 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	9	Falcata Rapida, Odore di Sangue		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	4	2	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	2	5	4	1	6	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Raptor Daeb (2)	2	3	4	1	3	Colpo Letale, Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato	

— Opzioni — pti —

L'equipaggio **deve** scegliere (una sola scelta):

Alabarda gratuito
Lancia Pesante gratuito

Persino la devozione dei Daeb nei confronti dei propri dei è tinta di sanguinario fanatismo. Conoscitori esperti del potere conferito dalla devozione agli dei ed alla patria, i comandanti elfici conducono talvolta con se altari da battaglia, demoralizzando il nemico ed incitando le proprie truppe ad una fervente furia.



Altare Divino

180 pti

Mod. singolo

0-1 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 60×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	8	Canalizzare (3), Presenza Torreggiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	5	5	2	Egida (5+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Attendente (3)	2	5	3	1	5
Efficienza Spietata, Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei, Lame di Darag					

Opzioni

pti-

Deve scegliere (una sola scelta):

Effige del Terrore

gratuito

Crogiolo del Massacro

75

Regola del Modello Opzionale

Crogiolo del Massacro: Regola Universale.

Il modello ottiene **Scorta, Esclusivo (Fanteria R&F), Furia, Non un Capo, e Piattaforma di Guerra**. Inoltre, il modello perde Canalizzare (3). Inoltre i seguenti elementi guadagnano le regole corrispondenti mentre si trovano in unità entro 12" da un Crogiolo del Massacro amico:

- le parti di modello R&F senza Imbrigliato ottengono **Furia e Estasi della Battaglia**
- I Militanti del Tempio ottengono **Odio**

Effige del Terrore: Regola Universale.

Il modello ottiene **Paura, Impassibile, e Irriducibile**. I suoi Punti Vita sono **fissati** a 6, la sua Avanzata e Marcia sono **sempre** fissate a 0". Il modello non può dichiarare Cariche né effettuare Movimenti di Avanzata, Marcia, Movimenti Magici, Movimenti di Inseguimento o Movimenti Casuali. Inoltre, le unità amiche entro 24" dal modello ottengono **Paura**. Le unità nemiche entro 24" dal modello non possono beneficiare di Raccogliersi Sotto lo Stendardo per i Test di Paura.

Gli agili carri dei domatori sono equipaggiati con arpioni volti ad intralciare e catturare le fiere selvatiche di Silexia per il diletto delle folle delle arene. Questi strumenti di caccia diventano utili armi da guerra quando impiegate contro mostri nemici.



Carro da Caccia

205 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	9"	8	Falcata Rapida		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	4	2	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Destriero Elfico (2)	1	3	3	0	4	Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, Lancia Arpioni (3+)	

Regole del Modello

Lancia Arpioni: Arma da Tiro.

Gittata 18", Colpi 3, For 6, Pen 3, **Accurato, Rapido a Tirare, Ricarica!**. Le unità che subiscono uno o più colpi da quest'arma perdono Passo Rapido (e non posso ottenerlo in nessuna maniera), fino all'inizio del prossimo Turno del Giocatore amico.

L'artiglieria navale dei Daeb segue gli stessi principi delle loro incursioni: imboscate silenziose dalla nebbia, dispiegando un bombardamento soverchiante sui loro nemici. Le loro baliste dunque sono caratterizzate da un'alta cadenza di fuoco, a scapito della gittata, e sono facilmente trasportabili da un ponte di una nave al campo di battaglia.



Balista a Ripetizione

210 pti

Mod. singolo

0-3* unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Costrutto
Base 60 mm round

* Per ogni Carro da Caccia nell'esercito, riduci di 1 il numero massimo

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	5"	8	Macchina da Guerra		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	1	4	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	2	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Balista Daeb (3+)

Regole del Modello

Balista Daeb: Arma d'Artiglieria.

Gittata 24", Colpi 8, For 5, Pen 2. Questo modello può muovere e tirare.

Incursori (massimo 20%)

Gli agenti speciali del culto di Caedhren, questi operativi speciali sono solitamente utilizzati nelle operazioni di spionaggio o nella caccia a rinnegati e sovversivi. La loro azione chirurgica e repentina può facilmente volgere le sorti di una battaglia.



Manti Neri

170 pti + **30** pti/modello extra

5-10 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza **Normale**

Tipo **Fanteria**

Base **20×20 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Esploratore, Schermagliatore, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Manto Nero	1	4	3	0	5	Attacchi Venefici, Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Balestrino a Ripetizione2 (3+), Coppia d'Armi

—— Opzioni del Gruppo di Comando ——— pti-
Campione 10

Il Serraglio (massimo 30%)

Le più possenti tra le mostruosità marine, queste creature anfibie dai lunghi tentacoli utilizzano le maree e la loro pelle camaleontica per cacciare nelle basse acque tipiche del loro areale, tra il Mare Spezzato ed il Grande Oceano. Rinomate tra domatori ed ammiragli Daeb non sono per la loro forza e magnificenza, ma anche per la loro abilità di emergere dalle acque in un'improvviso assalto ravvicinato su nemici incauti.



Kraken 375 pts

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Predatore Costiero		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	5	5	3	Bersaglio Difficile (1), Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Kraken	4	5	7	3	3	Ferite Multiple (D3), Imbrigliato, Odio (contro Grande, Enorme)
Maestro della Frusta (2)	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

Opzioni

Kraken Colossale* (0-1 unità/esercito)

*Solo Eserciti con uno o più Padroni del Serraglio

pti-

35

Regola del Modello Opzionale

Kraken Colossale: Regola Universale.

Il modello ottiene +2 PV, 2 Maestro della Frusta addizionali e le dimensioni della sua base diventano 100×150 mm.

Le idre serpentine dei laghi e fiumi silexiani son capaci di raggiungere dimensioni prodigiose, grazie alle proprietà rigenerative del loro sangue corrosivo. Quando minacciate, esse possono generare teste aggiuntive, per confondere i predatori ed aiutarsi con ulteriori paia di fauci. Infine, il loro respiro velenoso è più che capace di uccidere le loro prede, prima ancora che le molteplici fauci dentate siano a portata.



Idra 395 pts

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Tagliata una Testa...		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	4	5	3	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Idra	5	4	5	2	2	Attacchi Venefici, Attacco a Soffio (For 3, Pen 2), Imbrigliato, Rabbia
Maestro della Frusta (2)	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

Regole del Modello

Tagliata una Testa...: Regola Universale.

Per ciascun Tiro Tempra effettuato con successo con un risultato naturale di '6', il modello ignora un'altra ferita subita simultaneamente. Se non ci sono abbastanza ferite simultanee da ignorare, il modello recupera immediatamente 1 Punto Vita.

Pochi possono dire di aver visto chiaramente un Leviatano delle Nebbie, poiché il miasma che circonda queste creature non è normale nebbia, ma un denso vapore esalato dalla creatura stessa. La mostruosità, celata all'interno del suo sudario di bruma, si muove in un silenzio irreale, non lasciando nè tracce nè sopravvisuti dietro di sé.



Leviatano delle Nebbie

230 pts

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 100×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	2"	4"	8	Sotto la Coltre di Nebbia , Truppe Leggere, Volo (7", 14")		
Volo	7"	14"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	8	3	5	0	Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Leviatano delle Nebbie	4	3	4	3	3	Imbrigliato
Maestro della Frusta (4)	1	4	3	0	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei

— Regole del Modello —

Sotto la Coltre di Nebbia: Regola Universale.

Le unità nemiche entro 8" da uno o più Leviatani delle Nebbie subiscono -1 ai tiri per colpire con Attacchi da Tiro. Inoltre, durante il primo Turno di Gioco, le unità di Fanteria amiche ottengono Bersaglio Difficile (1) finché si trovano entro 8" da uno o più Leviatani delle Nebbie.

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Principe del Terrore	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9													
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	3	Arm	0										Armatura Pesante	
Principe del Terrore	Att	5	Off	8	For	4	Pen	1	Agi	8								Arte della Morte, Riflessi Fulminei	
Padrone del Serraglio	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9												Arte del Soggiogatore	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	3	Arm	0										Non Può Essere Calpestato, Armatura Pesante	
Padrone del Serraglio	Att	4	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	7								Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei	
Ufficiale Silexiano	Ava	5"	Mar	10"	Dis	10												Addestrata in Accademia, Stratega	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	3	Arm	0										Armatura Pesante	
Ufficiale Silexiano	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	7								Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei	
Esarca del Tempio	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9												Impassibile, Mago Apprendista	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	3	Arm	0										Egida (4+, contro Attacchi da Mischia), Armatura Pesante	
Esarca del Tempio	Att	3	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	6								Efficienza Spietata, Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei	
Stregone Esiliato	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9												Diffidato, Mago Adepto, Volontà Inarrestabile	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	3	Arm	0											
Stregone Esiliato	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5								Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei	
Assassino Silente	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9												Celato, Cortesia Professionale, Non un Capo	
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	3	Arm	0											
Assassino Silente	Att	3	Off	7	For	4	Pen	3	Agi	9								Arte della Morte, Attacchi Venefici, Ferite Multiple (2, contro Personaggi), Riflessi Fulminei, Balestrino a Ripetizione3 (2+), Coppia d'Armi	

Cavalcature dei Personaggi

Destriero Elfico	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P													
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1											
Destriero Elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4								Imbrigliato	
Raptor Daeb	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P												Odore di Sangue	
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2											
Raptor Daeb	Att	2	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	3								Colpo Letale, Imbrigliato	
Pegaso Manto Oscuro	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P												Truppe Leggere, Volo (8", 16")	
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1										Bersaglio Difficile (1)	
Pegaso Manto Oscuro	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4								Carica Devastante (+1 Str, +1 Ap), Imbrigliato	
Carro dei Raptor	Ava	7"	Mar	7"	Dis	P												Falcata Rapida, Odore di Sangue	
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+2											
Raptor Daeb (2)	Att	2	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	3								Colpo Letale, Imbrigliato	
Telaio					For	5	Pen	2										Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato	
Manticora	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P												Esclusivo, Odore di Sangue, Paura, Volo (8", 16")	
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+1											
Manticora	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	5								Colpo Letale, Imbrigliato	
Drago Imperioso	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P												Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")	
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	5	Res	6	Arm	4											
Drago Imperioso	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3								Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato	

Base

Picche Silexiane	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8													Addestrata in Accademia, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0										Armatura Leggera, Scudo	
Picca Silexiana	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5								Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Picca	
Milizie del Tempio	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8													Furia, Impassibile, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0											
Militante del Tempio	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5								Efficienza Spietata, Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei, Lame di Darag	
Corsari	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8													Schiavisti, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0										Armatura Leggera, Pelle di Kraken	
Corsaro	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5								Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Coppia d'Armi	

Soggiogatori	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8													Presidente, Schiocco di Frusta
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0											Armatura Leggera, Scudo
Soggiogatore	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Ausiliari Silexiani	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8													Addestrata in Accademia, Presidente
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0											Armatura Leggera, Scudo
Ausiliario Silexiano	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Marciare e Tirare, Riflessi Fulminei, Balestra a Ripetizione (3+)
Cavaliere Ombra	<i>Ava</i>	9"	<i>Mar</i>	18"	<i>Dis</i>	8													Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1											Armatura Leggera, Scudo
Cavaliere Ombra	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Destriero Elfico	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	4									Imbrigliato

Speciale

Stregoni Accoliti	<i>Ava</i>	9"	<i>Mar</i>	18"	<i>Dis</i>	8													Conclave di Maghi, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1											Egida (5+), Armatura Leggera
Accolito	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Lame di Darag
Destriero Elfico	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	4									Imbrigliato
Cavaliere del Terrore	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	9													Odore di Sangue, Presidente
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	2											Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere del Terrore	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	6									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Raptor Daeb	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3									Colpo Letale, Imbrigliato
Guardia d'Ossidiana	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	9													Addestrata in Accademia, Non Cedete!, Presidente
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	6	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0											Armatura Pesante
Guardia d'Ossidiana	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	6	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	6									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Alabarda
Vendicatori	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8													Presidente
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0											Armatura Pesante
Vendicatore	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	5									Arte della Morte, Odio, Riflessi Fulminei, Grande Arma
Arpie	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	6													Insignificante, Odore di Sangue, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Normale, Bestia	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0											Bersaglio Difficile (1)
Arpia	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	4									Carica Devastante (+1 Att), Squarcio
Gorgoni	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8													Impassibile, Paura, Superno, Viaggiatore
Grande, Bestia	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0											Egida (5+)
Gorgone	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Sguardo Pietrificante
Branco del Tuono	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8													Odore di Sangue, Riorganizzazione Rapida
Grande, Bestia	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	1											Armatura Leggera
Bestia del Tuono	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	6	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3									Carica Devastante (+1 Pen, Terrore), Imbrigliato, Odio
Maestro della Frusta (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Carro dei Raptor	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	7"	<i>Dis</i>	9													Falcata Rapida, Odore di Sangue
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	4	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	2											Armatura Pesante
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	6									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei
Raptor Daeb (2)	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	3									Colpo Letale, Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2											Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Altare Divino	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8													Canalizzare (3), Presenza Torreggiante
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	2											Egida (5+)
Attendente (3)	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei, Lame di Darag
Carro da Caccia	<i>Ava</i>	9"	<i>Mar</i>	9"	<i>Dis</i>	8													Falcata Rapida
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	4	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	2											Armatura Leggera
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Destriero Elfico (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	4									Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2											Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, Lancia Arpioni (3+)
Balista a Ripetizione	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	5"	<i>Dis</i>	8													Macchina da Guerra
Normale, Costrutto	<i>PV</i>	4	<i>Dif</i>	1	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0											Armatura Leggera
Equipaggio	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5									Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Balista Daeb (3+)

Incursori

Manti Neri	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Esploratore, Schermagliatore, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0				Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera
Manto Nero	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5	Attacchi Venefici, Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei, Balestrino a Ripetizione2 (3+), Coppia d'Armi	

Il Serraglio

Kraken	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8					Predatore Costiero	
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	3				Bersaglio Difficile (1), Distrarre
Kraken	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	7	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	3	Ferite Multiple (D3), Imbrigliato, Odio (contro Grande, Enorme)	
Maestro della Frusta (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei	
Idra	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8					Tagliata una Testa...	
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	6	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	3				Tempra (5+)
Idra	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	2	Attacchi Venefici, Attacco a Soffio (For 3, Pen 2), Imbrigliato, Rabbia	
Maestro della Frusta (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei	
Leviatano delle Nebbie	<i>Ava</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	8					Sotto la Coltre di Nebbia, Truppe Leggere, Volo (7", 14")	
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	8	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	0				Distrarre
Leviatano delle Nebbie	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	3	Imbrigliato	
Maestro della Frusta (4)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5	Efficienza Spietata, Riflessi Fulminei	

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Balestra a Ripetizione	-	18"	3	0	2	+1 Pena Gittata Corta
Balestrino a Ripetizione [X]	-	12"	3	0	X	Accurato Rapido a Tirare +1 Pena Gittata Corta
Lancia Arpioni	-	18"	6	3	3	Accurato Rapido a Tirare Ricarica!
Balista Daeb	-	24"	5	2	8	Può muovere e tirare

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Balestrino a Ripetizione [3]	2+	Assassino Silente
Balestrino a Ripetizione [2]	3+	Manto Nero
Balestrino a Ripetizione [2]	4+	Corsaro
Balestra a Ripetizione	3+	Ausiliario Silexiano, Cavaliere Ombra
Lancia Arpioni	3+	Carro da Caccia
Balista Daeb	3+	Balista a Ripetizione

Registro delle Modifiche

2024 Review 2

- Padrone del Serraglio: Costo base 150 ↘ 140
- Esarca del Tempio Profeta di Sventure: Costo base 95 ↘ 85
- Corsari: Costo base 165 ↘ 155
- Ausiliari Silexiani: Costo base 255 ↗ 260
- Altare Divino: Costo base 190 ↘ 180
- Altare Divino Crogiolo del Massacro: Costo base 85 ↘ 75
- Cavalieri del Terrore: Costo base 265 ↘ 255
- Cavalieri del Terrore: Modelli extra 31 ↘ 29
- Cavalieri del Terrore Lancia Pesante: Costo base 7 ↗ 8
- Arpie: Modelli extra 12 ↘ 10
- Carro da Caccia: Costo base 200 ↗ 205
- Vendicatori: Modelli extra 21 ↘ 20
- Balista a Ripetizione: Costo base 215 ↘ 210
- Stregoni Accoliti: Costo base 200 ↘ 190
- Kraken Kraken Colossale: Costo base 60 ↘ 35