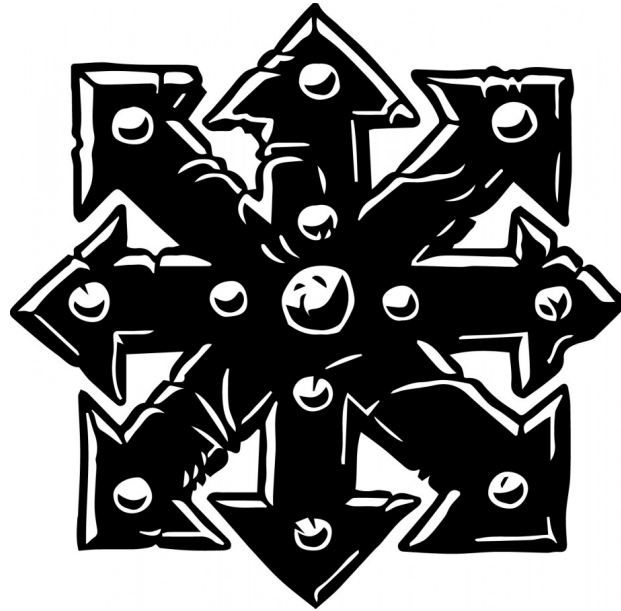


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Guerrieri degli Dei Oscuri

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 – 7 marzo 2024

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

Introduzione del Background	2	Personaggi	9
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	15
Incantesimo Ereditario	7	Base	20
Oggetti Speciali	7	Speciale	22
Organizzazione d'Armata	8		
Tabella Riassuntiva	34		



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

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

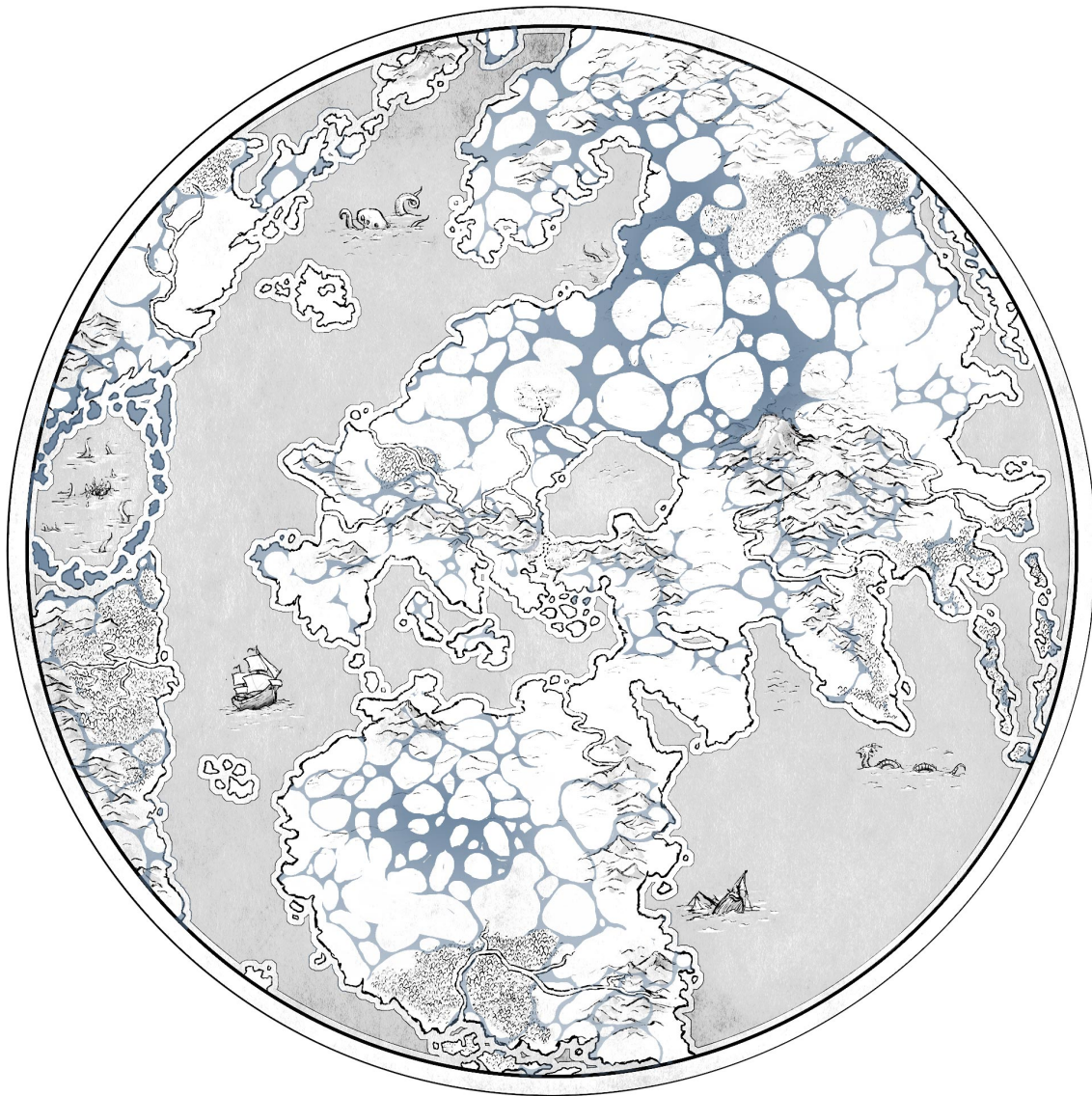
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

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



Guerrieri degli Dei Oscuri

I Guerrieri degli Dei Oscuri sono un esercito di brutali combattenti devoti a divinità che cercano la fine della civiltà stessa. Marciando in guerra con armature imponenti, sono accompagnati da popoli barbari che vivono al di là delle nazioni civilizzate e da grandi bestie provenienti dalle terre selvagge dove i Guerrieri si riuniscono. Implacabile, spietata ed esperta nell'arte dello spargimento di sangue, una schiera di Guerrieri nella sua piena e oscura gloria è una visione che getta lo sgomento nel cuore degli avversari più agguerriti.



Coloro che servono gli Dei Oscuri provengono da ogni cultura, nazione e specie, lasciando le loro case civilizzate per vagare in bande di guerrieri o formare grandi eserciti ai limiti della società. Sempre in movimento, la loro forza è spesso maggiore ai margini dei regni contaminati dalla magia; in particolare le Terre Desolate e il Mare Infranto, dove si recano per comunicare con i servitori dei loro dèi dal Regno Immortale.

I Sette

Esistono sette Dei Oscuri, ognuno associato a uno dei peccati più conosciuti. Così come ogni dio ha una natura unica, così anche i loro adoratori guerrieri si presentano in forme diverse. Il comportamento e gli obiettivi di ogni Guerriero riflettono l'essenza della divinità con cui hanno stretto il patto:

- Savar, la Stella Caduta, Dio dell'Orgoglio. Amato da coloro che sono caduti dalle alte sfere o che si considerano al di sopra di tutti.
- Kuulima, Signora delle Mosche, Dea dell'Invidia. La grande appianatrice, attrae sia gli invidiosi che gli idealisti ostacolati.
- Vanadra, l'Avversaria, Dea dell'Ira. Patrona di coloro che cercano la vendetta e il castigo dei traditori.
- Nukuja, la Dormiente, Dea dell'Accidia. Colei che vede la fine di tutte le cose, adorata da profeti di sventura e da chi ha perso ogni speranza.
- Sugulag, il Collezionista, Dio dell'avidità. Prende con la forza tutto ciò che desidera, ladri e avari accorrono alla sua causa.
- Cibaresh, il Tentatore, Dio della Lussuria. Deliziato dalla sovversione dei pii, a lui si rivolgono anche i devianti e i dissoluti.
- Akaan, il Divoratore, Dio della Gola. La bocca che consuma tutto. È il preferito dagli edonisti, nonostante la sua volgare e malata corpulenza.

Padre Chaos - inconoscibile ed eterno, nemesis di tutto ciò che è ordinato e civilizzato, padrone persino degli Dei Oscuri, è l'entità metafisica a cui rispondono i Sette. Egli accoglie coloro che vengono rifiutati da tutti gli altri.

Riunire il Chaos

Ogni Guerriero persegue il proprio percorso individuale di adorazione e dedizione alla propria divinità patrona. Senza nazione, essi cercano solo la gloria personale e l'avanzamento lungo l'insidiosa strada dell'Ascensione, riunendosi in semplici bande di guerrieri con cause, devozioni e stili di combattimento comuni. Con la loro filosofia altamente individualista, è raro che queste bande si coalizzino in un esercito, ma un capo sufficientemente potente, che cerca l'esaltazione al di sopra di tutto, può, in momenti difficili, riunire una vera schiera di Guerrieri, spazzando via tutto sulla sua strada.

I Sentieri dell'Ascensione

Questo cammino inizia con un patto in cui un potenziale Guerriero, che può provenire da qualsiasi specie

mortale sapiente della Nona Era, vota volontariamente la propria anima a uno degli Dei Oscuri. In questo modo, rinuncia a qualsiasi speranza di vita ultraterrena e agli dei del suo popolo in cambio di potere nel presente, ottenendo grande forza e abilità in battaglia e il titolo di Guerriero. Finché gode del favore del proprio Dio Oscuro, questa forza può essere accresciuta dimostrando il proprio valore, e così il Guerriero sale il lungo e difficile Sentiero, promosso ai ranghi di Prescelto e poi di Signore Prescelto a discrezione del proprio dio. Ma se dovesse fallire, il guerriero perderebbe le sue benedizioni divine e verrebbe nominato Caduto. Senza la protezione di uno dei Sette, la magia a cui è esposto muta terribilmente le sue forme, gonfiandole oltre le proporzioni normali. Con un po' di fortuna, queste creature possono trovare un nuovo patrono in Padre Chaos stesso. Può essere più duro e brutale che mai, ma per questi esiliati c'è ancora la speranza di percorrere un nuovo cammino, diventando alla fine Rinnegato e persino un Signore della Rovina. Il premio finale promesso su entrambe le strade è nientemeno che l'immortalità: sia i Signori Prescelti che i Signori del Destino possono concorrere per ascendere come Araldo Esaltato: un potente essere sovranaturale che dimora nel Reame Immortale. Ma coloro che non riescono a soddisfare gli standard del loro patrono sono davvero irredimibili, e del loro fallimento rimarrà solo carne e potere senza cervello: un Dannato o, per coloro che non superano la prova finale, un Obliato.

Creature della Terra Desolata

Gli Dei Oscuri sono odiati e temuti da tutte le società e, a parte quelli nascosti all'interno delle nazioni, i loro seguaci si stabiliscono ai margini di esse. In particolare, sono attratti dalle aree ad alta contaminazione magica, dove dimorano i demoni, che forniscono loro le armature leggendarie per cui sono noti. In queste regioni, i Guerrieri hanno incontrato e domato o stretto alleanze con molte creature strane e potenti, da destrieri mutanti a mostri imponenti. Queste bestie possono accompagnarli in battaglia, spesso con risultati terrificanti.

Alleati Impenitenti

Ci sono molti che venerano gli Dei Oscuri senza perseguire il patto del Guerriero, o che trovano vantaggio nell'unirsi agli eserciti che sorgono, soprattutto le tribù "barbare" trattate duramente dalle grandi nazioni. Spesso questi popoli sono forti combattenti di per sé e, nelle giuste condizioni, possono essere disposti a sostenere la causa di un gruppo di guerrieri.

Regole dei Modelli dell'Armata

Favori degli Dei Oscuri

Quando un Guerriero si dedica al suo patrono oscuro, viene ricompensato non solo con la forza fisica, ma spesso anche con altre abilità, talvolta sviluppate durante il periodo trascorso al servizio del dio. Frequentando altre persone di natura simile, sperano che le loro azioni e le loro indulgenze possano attirare l'attenzione della divinità prescelta.

Un Personaggio con un Favore non può aggregarsi a un'unità che contenga modelli con un Favore diverso.



Favore di Nukuja, Dea dell'Accidia
Regola Universale

Gli Attacchi contro il modello subiscono -1 a ferire. Quando l'unità del modello dichiara una Carica o effettua un Movimento di Marcia, questo effetto è perso fino all'inizio della Fase di Mischia nel prossimo Turno del Giocatore amico.



Favore di Sugulag, Dio dell'Avarizia
Regola Universale

La parte di modello ottiene Alabarda, Coppia d'Armi, Grande Arma, e **Maestro d'Armi**. Il limite per gli Oggetti Speciali per un Personaggio con questo Favore è incrementato di 50 punti.



Favore di Akaan, Dio della Gola
Attributo di Attacco - Corpo a Corpo

La prima volta che un modello con questo Favore è nella fazione vincente di un combattimento le sue parti di modello con questo Favore ottengono +1 Forza per il resto della partita. Il bonus alla Forza dato da questo Favore influenza anche gli attacchi della parte di modello che vengono effettuati con Scudi Chiodati.



Favore di Kuulima, Dea dell'Invidia
Attributo di Attacco - Corpo a Corpo

Le unità con più della metà dei propri modelli con

questo Favore ottengono **Massimizzato (Distanza di Carica, Distanza di Inseguimento, Distanza di Sfondamento)**.



Favore di Vanadra, Dea dell'Ira
Attributo di Attacco - Corpo a Corpo

La parte di modello ottiene **Riflessi Fulminei** durante il Primo Round di Combattimento.



Favore di Cibaresh, Dio della Lussuria
Regola Universale

Le unità con più della metà dei modelli con questo Favore sono soggette alle seguenti regole:

- Ottengono **Fuga Simulata**.
- Possono dichiarare Fuga come Reazione alla Carica anche se possiedono Impassibile.
- I propri Test di Chiamata a Raccolta nel Turno del Giocatore amico successivo a una dichiarazione volontaria di Fuga come Reazione alla Carica sono soggetti a Tiro Minimizzato. Ciò non si applica se l'unità fallisce il Test di Chiamata a Raccolta nel successivo Turno del Giocatore amico o se Fugge involontariamente.



Favore di Savar, Dio della Superbia
Regola Universale

Le unità con almeno un modello che ha questo Favore ottengono **Minimizzato (Test di Disciplina)**.

Regole Universali

Bestie Leggendarie (X)

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

Brama di Battaglia

Le unità con più della metà dei modelli con Brama di Battaglia **devono** ripetere i Test di Panico ed i Test di Rotta falliti.

Cammino del Favorito

Le unità con più della metà dei modelli con Cammino del Favorito **devono** ripetere i Test di Rotta falliti. In aggiunta, le parti di modello con Cammino del Favorito promosse a Campione ottengono +1 Punto Vita, fino ad un massimo di 3, e la loro Disciplina è **fissata** a 9.

Cammino dell'Esiliato

Le unità con più della metà dei modelli con Cammino dell'Esiliato **devono** ripetere i Test di Rotta falliti. Alla fine del passo 7 di un Round di Combattimento (dopo aver eseguito i Test di Rotta), i modelli con Cammino dell'Esiliato di un'unità che abbia fallito un Test di Rotta effettuano simultaneamente i loro Attacchi da Corpo a Corpo (ignorando le regole per l'Ordine di Iniziativa, seguendo le consuete regole come gli Attacchi di Supporto e Assegnare gli Attacchi). Dopodichè, rimuovi quei modelli come perdite. I modelli con Cammino dell'Esiliato non possono aggregarsi a modelli con Cammino del Favorito e viceversa.

Errante del Velo

Quando un modello con Errante del Velo lancia un Incantesimo non Infuso, puoi scartare un singolo Segnalino Velo mentre dichiari i/il bersagli/o dell'incantesimo e attivare uno tra i seguenti effetti:

- *Segreto della Carne*: I tiri per ferire falliti di questo incantesimo effettuati durante una Fase Magica **devono** essere ripetuti.
- *Segreto della Separazione*: La gittata dell'Incantesimo viene incrementata di 6". Gli incantesimi Aura ottengono solo un incremento di gittata di +3". Gli incantesimi di tipo Fonte non vengono influenzati.
- *Segreto della Materia*: I Tiri Armatura effettuati con successo contro le ferite causate dall'Incantesimo **devono** essere ripetuti.

Irrecuperabile

Il modello non può effettuare Attacchi di Calpestamento e, se è nel secondo rango e non si trova a contatto di base con modelli nemici, può effettuare Attacchi Stritolanti attraverso i modelli amici del primo rango direttamente davanti a sé. Quando un modello con Irrecuperabile dovrebbe essere rimosso come perdita a causa di un Attacco da Mischia, rimuovilo solo alla fine del Passo di Iniziativa 0. Un'unità con almeno un modello con Irrecuperabile non può mai avere più ranghi che file.

Porta Trofei

L'unità del portatore può ripetere i Test di Disciplina a meno che non sia in Fuga. Ogniqualvolta che gli attacchi effettuati dal portatore uccidono un modello nemico con cui era in Duello, il portatore ottiene un +1 al Risultato del Combattimento per il resto della partita (questo si applica anche agli attacchi effettuati al di fuori della Fase di Mischia). Inoltre, il modello del portatore può prendere un singolo Incanto di Stendardo (usando il limite consentito di Oggetti Speciali del portatore).

Protezioni Personali

Stirpe di Drago

I tiri per ferire con Attacchi Infuocati effettuati con successo contro il modello **devono** essere ripetuti. Inoltre, il modello considera tutte le unità composte interamente da modelli senza la regola Stirpe di Drago come Insignificanti.

Armeria

Armatura Infernale – Equipaggiamento Difensivo

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

Scudo Chiodato – Equipaggiamento Difensivo

Solo modelli a piedi.

Scudo. Per ogni Tiro Armatura con risultato **4+ effettuato con successo** dalla parte di modello usando uno Scudo Chiodato contro un Attacco di Mischia, la parte di modello infligge immediatamente 1 colpo con la sua Forza e Penetrazione Armatura contro il modello che ha causato la ferita, prima di rimuovere qualsiasi perdita, distribuito nella Riserva di Punti Vita di quel modello. Questo è considerato un Attacco Speciale.

Incantesimo Ereditario

L'Abisso, chiamato anche Inferno, è pieno di orrori di ogni tipo, che abbracciano tutte le paure immaginabili degli esseri mortali. Ogni stregone oscuro impara ad attingere al potere di quel luogo e a scagliarlo con effetto devastante contro i suoi avversari, anche nel vivo del combattimento.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Fuoco Infernale				
<5+> {10+}	18"	Danni* Diretto Maledizione	Istantaneo	Il bersaglio subisce <2D3> {2D6} colpi a Forza 6, Penetrazione Armatura 0, ed Attacchi Magici.

*Questo incantesimo può bersagliare le unità Ingaggiate ed a contatto di base con il Fronte della Fonte.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Portento Ardente 130 pts

Incantamento: Arma a Una Mano.

Gli attacchi effettuati con questa arma diventano **Attacchi Infuocati**, ottengono **Ferite Multiple (D3)**, e la loro Penetrazione Armatura è **fissata** a 10.

Simbolo del Massacro 30 pts

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

Mentre usa quest'arma, il portatore ottiene +2 Numero di attacchi e +2 Agilità. Gli Attacchi da Corpo a Corpo effettuati contro il modello del portatore ottengono +1 per colpire.

L'unità del portatore ottiene **Viaggiatore (Rovine)**. Dopo aver determinato le Zone di Schieramento (alla fine del passo 6 della Sequenza Pre-Partita), puoi scegliere un singolo Elemento di Terreno Campo o Foresta, il quale diventa un Elemento di Terreno Rovine. **Questo effetto permane fino alla fine della partita anche se il portatore viene rimosso come perdita.** L'unità del portatore ottiene **Attacchi Infuocati** durante il Primo Round di Combattimento.

Icona dell'Infinito 35 pts
0-2 per esercito.

Il portatore può lanciare **Fuoco Infernale** (Incantesimo Ereditario) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Incanti d'Armatura

Triforgiata 60 pts

Incantamento: Corazze.

Il portatore ottiene +3 Armatura. Se il portatore possiede Presenza Torreggiante, la sua Armatura non può **mai** essere migliore di 5.

Spirito del Gladiatore 35 pts

Incantamento: Corazze.

Il portatore ottiene +1 all'Armatura e **Parata**.

Incanti di Stendardo

Stendardo degli Zeloti 55 pts

0-3 per esercito.

I modelli nel secondo rango dell'unità del portatore ottengono **Supporto Aggiuntivo (2)**.

Torcia della Desolazione 40 pts

Non acquistabile da unità che contano come Base.

Artefatti

Grimorio delle Anime 45 pts
Immediatamente prima di rimuovere un modello amico senza Insignificante in un'unità entro 9" dal modello del portatore, a causa di attacchi nemici, ottieni Segnalini Velo pari ai Punti Vita posseduti dal modello al suo primo ingresso sul Campo di Battaglia.

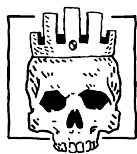
Guanti Immortali 45 pts
All'inizio di ogni Round di Combattimento in cui il portatore sta combattendo, puoi scartare un Segnalino Velo dalla tua riserva di Segnalini Velo. Se lo fai, scegli Attacchi Divini, Attacchi Infuocati, o Attacchi Magici. Gli Attacchi da Corpo a Corpo del portatore ottengono l'Attributo di Attacco scelto fino alla fine della fase.

Signore dei Dannati 35 pts
Solo Stregoni, Signori della Rovina, e Sacerdoti dell'Altare.
Ogni unità con Irrecuperabile entro 18" dal modello del portatore può ripetere i tiri per la distanza coperta con Movimento Casuale nella Fase di Movimento.

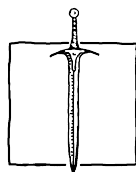
Pietra del Wyrd 10 pts
Un solo uso. **Deve** essere attivata quando il modello del portatore subisce il primo colpo della partita. Tale colpo viene ignorato. Se il portatore viene colpito da più attacchi contemporaneamente, il portatore sceglie quale attacco ignorare.

Sfera dei Veli 10 pts
Alla fine del passo Incanalare il Velo, l'esercito può conservare fino a 6 Segnalini Velo invece di 3.

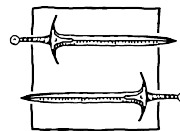
Organizzazione d'Armata



Personaggi
massimo 45%



Base
minimo 20%



Speciale
nessun limite

Personaggi (massimo 45%)

Culmine del viaggio di un Guerriero, questi un tempo mortali sono asceti per diventare esseri sovranaturali senza età: la manifestazione della volontà di Padre Caos su questo piano. Adottando la forma più adatta al loro compito, tornano dal Regno degli Immortali pieni di potere abissale e con l'obiettivo di difendere il loro eterno padrone.



Araldo Esaltato

810 pts

Mod. singolo

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 50x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	9	Bestie Leggendarie (2), Esclusivo , Impassibile, Mago Adepto, Manifestazioni , Paura, Superno	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	8	5	3	Egida (4+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Araldo Esaltato	6	9	5	2	8

— Regole del Modello —

Manifestazioni: Regola Universale.

Durante la Selezione degli Incantesimi, **ogni** l'Araldo Esaltato **deve** scegliere due diverse Manifestazioni dalla lista seguente e applicarne gli effetti durante la partita. Il modello **deve** selezionare 2 incantesimi tra quelli indicati nelle Manifestazioni scelte, *Ira Divina* (Taumaturgia), e *Fuoco Infernale* (Incantesimo Ereditario). Ciò sostituisce le consuete regole per la Selezione degli Incantesimi associate all'essere un Mago Adepto. Inoltre, *Luce Guida* (Divinazione) diventa l'Incantesimo Attributo per tutti gli Incantesimi non Attributo lanciati dal modello.

— Regola del Modello Opzionale —

	L'Araldo Esaltato ottiene	L'Araldo Esaltato ha accesso a
Emissario del Caos	Alto, Attacchi di Calpestamento (D6), Determinato e Terrore	<i>Pentacolo del Dolore</i> (Occultismo)
Empia Incarnazione	+1 Forza, +1 Penetrazione Armatura e Attacchi Divini	<i>Il Marcio Dentro</i> (Occultismo)
Marchio del Drago	Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Falcata Rapida e Volo (7", 14")	<i>Alito di Corruzione</i> (Occultismo)
Spirito Duraturo	Bersaglio Difficile (1) . Alla fine di ogni Fase di Mischia amica, se il modello ha vinto un combattimento, Recupera 1 Punto Vita	<i>Punire i Miscredenti</i> (Taumaturgia)
Stregone Immortale	Canalizzare (1) e Errante del Velo	<i>Condannato alla Rovina</i> (Occultismo) e <i>Il Richiamo della Tomba</i> (Occultismo)

Vicini alla vetta del Sentiero dei Favoriti, questi potenti campioni sono discepoli del loro dio e incarnazioni del peccato e della morte. Fondendo una superlativa abilità nelle armi con i numerosi doni del loro benefattore, sono noti simboli di distruzione, che cercano di guadagnarsi la possibilità di essere messi alla prova e di ricevere la ricompensa finale: l'immortalità.



Signore Prescelto

275 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Cammino del Favorito, Impassibile	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	7	5	0	Armatura Infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Signore Prescelto	5	8	5	2	7

Opzioni	pti	Opzioni di Cavalcatura	pti
Porta Trofei	25	Disco Falcato	45
Oggetti Speciali	fino a 150	Karkadan	110
Se Generale	fino a 200	Palanchino da Guerra	110
Un singolo Dono degli Dei Oscuri	Senza limiti	Destriero Oscuro	135
Deve scegliere (una sola scelta):		Carro Oscuro	140
Scudo	gratuito	Chimera	185
Scudo Chiodato	10	Drago della Desolazione (Solo Generale)	380
Deve scegliere un singolo Favore:			
Accidia	20	Ira	20
Avarizia	20	Lussuria	gratuito
Gola	20	Superbia	gratuito
Invidia	20		
Una sola scelta:			
Coppia d'Armi	10		
Lancia Pesante	10		
Alabarda	20		
Grande Arma	20		

Regola del Modello Opzionale

Doni degli Dei Oscuri. Ogni Dono è Unico.

I Doni degli Dei Oscuri seguono le regole generali degli Oggetti Speciali per determinare quali parti di modello ne sono influenzate.

Idolo del Rancore 75 pti
Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un qualsiasi Round di combattimento. Per la durata di quel Round di Combattimento, il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi, +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

Prelato Oscuro 55 pti
Il portatore può lanciare *Lame Spettrali* (Evocazione) e *Mano della Gloria* (Occultismo) come Incantesimi Infusi con Livello di Potere (4/8) e il tipo Unità della Fonte. L'incantesimo *Mano della Gloria* viene lanciato nella versione Amplificata senza eseguire Il Sacrificio.

Ali Demoniache 70 pti
Solo modelli a piedi.
Il portatore ottiene **Volo (8", 16")**, **Truppe Leggere**, e **Falcata Rapida**.

Aura Entropica 50 pti
Solo modelli Normali e Grandi.
Gli Incanti d'Arma e Incanti d'Armatura del modello del portatore, dei modelli nell'unità del portatore e dei modelli nelle unità a contatto di base col portatore vengono ignorati.

Benedizione degli Dei Oscuri 65 pti
Il modello del portatore ottiene **Egida (+1, massimo 4+)**.

Il Sentiero degli Esiliati è la strada più difficile da percorrere. Avvicinandosi all'apice di questo scivoloso pendio, questi leggendari postulanti dalla volontà d'acciaio cercano di conquistare il loro destino e trovare la salvezza, o di fallire per sempre nel tentativo. Il potere degli dei scorre incontrollato nei loro corpi enormemente ingranditi, dando vita a forme terrificanti e a una selvaggia padronanza degli strumenti di guerra.



Signore della Rovina

340 pti

Mod. singolo

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	9	Cammino dell'Esiliato, Impassibile	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	6	5	1	Armatura Infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Signore della Rovina	5	7	5	2	5

Maestro della Distruzione

— Regole del Modello —

Maestro della Distruzione: Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

La parte di modello può usare contemporaneamente uno Scudo od uno Scudo Chiodato con una Alabarda od una Grande Arma.

— Opzioni —

Porta Trofei	25
Oggetti Speciali	fino a 150
Se Generale	fino a 200
Deve scegliere (una sola scelta):	
Scudo	gratuito
Scudo Chiodato	50
Una sola scelta:	
Coppia d'Armi	5
Alabarda	25
Grande Arma	45

— Opzioni di Cavalcatura —

Behemoth della Desolazione	180
----------------------------	-----

Maghi in cerca di una via illecita al potere o cresciuti tra i demoni fin dall'infanzia, gli stregoni agiscono come profeti degli Dei Oscuri. Viaggiando per il mondo, sostenendo gli accoliti nelle terre civilizzate e cercando nuovi devoti che prestino giuramento ai Sette, portano avanti una magia potente con la capacità unica di chi è legato all'Abisso.



Stregone

130 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello					
	4"	8"	8	Brama di Battaglia, Mago Apprendista					
Difensive	PV	Dif	Res	Arm					
	3	4	4	0	Armatura Leggera				
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi				
Stregone	2	4	3	0	3				
— Opzioni magiche —			pti-			— Opzioni di Cavalcatura —		pti-	
Una sola scelta:						Disco Falcato		30	
Mago Adepto			95			Destriero Oscuro		50	
Mago Maestro			265			Palanchino da Guerra		50	
						Carro Oscuro		80	
Alchimia						Altare da Battaglia		260	
						Behemoth della Desolazione		325	
Evocazione						Drago della Desolazione (Solo Mago Maestro)		365	
									
Occultismo									
— Opzioni —			pti-						
Oggetti Speciali			fino a 150						
Se Generale			fino a 200						
Errante del Velo			90						
Armatura a Piastre			15						
Coppia d'Armi			5						

Primo tra le tribù che spesso si alleano con i Guerrieri, il capo non è una posizione facile da raggiungere. Solo dimostrando la capacità di ispirare e guidare il proprio popolo verso grandi imprese, questi leader possono conquistare il rispetto della tribù.



Capo Barbaro

100 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	9	Brama di Battaglia		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Capo Barbaro	3	5	5	1	5	Fatti non Parole

Regole del Modello

Fatti non Parole: Attributo di Attacco.
La parte di modello ottiene **Estasi della Battaglia** ed **Odio** mentre è aggregato ad un'unità che contiene modelli R&F con Brama di Battaglia.

Opzioni

Porta Trofei	25
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Generale	fino a 150
Scudo	5
Armi da Lancio (4+)	5
Una sola scelta:	
Lancia Leggera	5
Picca	5
Coppia d'Armi	10
Grande Arma	10

Opzioni di Cavalcatura

Palanchino da Guerra	50
Destriero Oscuro	75
Cacciatore dell'Ombra	90
Carro Oscuro	120
Chimera	155
Behemoth della Desolazione	330

Antichi e primordiali antenati dei feldrak, queste creature massicce conservano gran parte della loro eredità draconica. In grado di competere con i più potenti dei loro odiati rivali, i più vecchi e i più grandi possono ancora evocare le ultime vestigia di fuoco al loro interno, sprigionando distruzione e spesso guidando bande dedicate alle loro cause.



Feldrak Ancestrale

640 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 75×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	9	Bestie Leggendarie (2), Leggenda Primordiale		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	8	6	6	3	Stirpe di Drago, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Feldrak Ancestrale	6	6	7	4	3	Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Braci Morenti , Attacchi Infuocati), Odio (contro Volo)

Regole del Modello

Braci Morenti: Attributo di Attacco.

Dopo aver usato l'Attacco a Soffio, il modello perde un Punto Vita, senza tiri protezione di alcun tipo.

Leggenda Primordiale: Regola Universale.

Mentre il modello si trova sul Campo di Battaglia, le unità amiche con Volo non possono usare Movimenti di Volo. In aggiunta, se il modello è il Generale, la somma massima dei valori di Bestie Leggendarie dell'armata è incrementata di 1.

Opzioni

Un Incanto d'Arma,

pagando il doppio del Costo in Punti Senza limiti
Una sola scelta:

Grande Arma	10
Alabarda	35
Coppia d'Armi	90

Cavalcature dei Personaggi

Di intenti oscuri, e spesso oscuri anche nella colorazione, queste bestie sono in genere potenti cavalli allevati da tribù nomadi fedeli agli Dei Oscuri, ma in alcuni casi altre creature possono essere utilizzate come cavalcature altrettanto efficaci.



Destriero Oscuro

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	14"	P			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero Oscuro	1	3	4	0	3	Imbrigliato

Opzioni

pti-

Regola del Modello Opzionale

Il Capo Barbaro **deve** prendere **Stallone Pregiato** gratuito

Stallone Pregiato: Regola Universale. La Marcia del modello è **fissata** a 16".

Una delle specie mutanti emerse in prossimità di aree ad alta magia, i Cacciatori dell'Ombra hanno una forma tipicamente slanciata e allungata, che li rende meno robusti ma molto più veloci della maggior parte dei cavalli. Questo utile adattamento ai pericoli della natura selvaggia può rivelarsi una risorsa altrettanto preziosa in battaglia.



Cacciatore dell'Ombra

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	10"	20"	P	Avanguardia (6"), Truppe Leggere, Viaggiatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cacciatore dell'Ombra	1	3	3	0	4	Imbrigliato

Costruite da conclavi di stregoni e demoni, queste imponenti piattaforme sono dotate della capacità di ignorare la gravità stessa. Sia che siano fatte di carne o di minerali, sono mezzi di trasporto ideali in battaglia, in quanto permettono ai comandanti di attaccare o eludere più efficacemente, e le loro lame fisse le rendono letali per chiunque osi avvicinarsi..



Disco Falcato

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
Terra	P	P	P	Alto, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (6", 18")	
Volo	6"	18"			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	P	P	Bersaglio Difficile (1), Non Può Essere Calpestato
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Disco Falcato			3	0	3 Attacchi Stritolanti (D3+1), Imbrigliato

Sebbene i Guerrieri raramente apprezzino la gloria altrui, la maggior parte riconosce che i favoriti dagli dei sono degni di rispetto. È un segno di vera grandezza per un signore dei Sette essere portato volentieri da un seguito su un trono di terribili trofei, per poter uccidere altri nemici e accrescere ulteriormente la propria leggenda.



Palanchino da Guerra

Altezza Normale
0-2
cavalcature/esercito
Tipo Fanteria
Base 50x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	P	P	P	Alto	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	P	P	P+2	Non Può Essere Calpestato
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Palanchino da Guerra	4	5	4	1	4 Imbrigliato

Costruiti con una grande varietà di stili che riflette sia le culture locali che spesso le inclinazioni ultraterrene degli artigiani dei demoni, questi veicoli corazzati sono intesi come omaggio alla divinità protettrice del cavaliere. Adornati con lame, punte, ossa e glifi eldritch, sia pratici che decorativi, le loro feroci cariche possono incutere dolore a qualsiasi bersaglio.



Carro Oscuro

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	P	Falcata Rapida	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	P	5	P+2	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Destriero Oscuro (2)	1	3	4	0	3
Telaio			5	2	Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato



Altare da Battaglia

Altezza Grande
 0-1 cavalc./esercito
 Tipo Costrutto
 Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	P	Canalizzare (1), Custode dell'Icona, Paura, Piattaforma di Guerra, Porta Trofei, Presenza Torreggiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	P	5	P+1	Egida (5+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Dannato (2)			4	0	1
					Attacchi Stritolanti (D6+1), Imbrigliato

— Regole del Modello —

Custode dell'Icona: Regola Universale.

Dopo la Selezione degli incantesimi, il Mago **deve** sostituire uno dei suoi Incantesimi Appresi non Ereditari con uno dei seguenti incantesimi:

- *Sussurri del Velo* (Evocazione)
- *Il Richiamo della Tomba* (Occultismo)
- *Ira Divina* (Taumaturgia) (solo se Mago Maestro)
- *Fuoco Infernale* (Incantesimo Ereditario)

Simili ai rinoceronti per forza e statura, queste possenti bestie vivono allo stato brado in molte parti del mondo. A differenza di altre cavalcature del Guerriero, non sono tipicamente attratte da alti livelli di magia, ma mostrano più affinità con i cavalieri votati agli Dei Oscuri che con chiunque altro. I popoli civilizzati non sono quasi mai riusciti a domare questi mostri selvaggi.



Karkadan

Altezza **Grande**
 0-4
 Tipo **Cavalleria**
 Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P	Paura		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Karkadan	2	3	5	2	2	Imbrigliato



Chimera

Altezza **Grande**
 0-2
 Tipo **Cavalleria**
 Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	20"	P	Bestie Leggendarie (1), Paura, Presenza Torreggiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Chimera	5	4	5	2	4	Imbrigliato

— Opzioni — — Regola del Modello Opzionale —

Ali 40 **Ali:** Regola Universale.
 La Marcia del modello è **fissata** a 16" e ottiene **Volo (8", 16")** e **Truppe Leggere**.

La Terra Desolata un tempo era una steppa aperta; il Mare Infranto confinava con l'ampia prateria; il Cuore del Deserto si trovava a portata della grande savana. Questi e altri siti di notevole intensità magica hanno portato alla drastica trasformazione delle bestie già gigantesche che abitavano queste regioni; oggi sono spaventosi titani mutanti sempre pronti a scatenare la devastazione.



Behemoth della Desolazione

Altezza Enorme
 Tipo Bestia
 Base 100×150 mm
 0-2
 cavalcature/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P	Bestie Leggendarie (1)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	3	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Behemoth della Desolazione	6	3	6	3	3	Imbrigliato

Opzioni

Arti Supplementari

pti-

20

Regola del Modello Opzionale

Arti Supplementari: Regola Universale.
 La Marcia del modello è **fissata** a 20" e la sua Armatura è **fissata** a 3.

I draghi possono intrinsecamente manipolare la magia, ma quelli esposti a livelli innaturalmente elevati di questa sostanza e ai numerosi pericoli della Terra Desolata sono cambiati. Trascorrono sempre meno tempo nei cieli, preferendo aggirarsi a grande velocità sul terreno, pur mantenendo il loro enorme potere e la loro fiamma viva. Alcuni hanno scelto grandi Guerrieri come degni cavalieri.



Drago della Desolazione

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 7"	14"	P	Bestie Leggendarie (1), 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 della Desolazione	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 +4" Marcia per i Movimento sul Suolo.

Base (minimo 20%)

Intraprendendo il Sentiero dei Favoriti, i Guerrieri si rivestono con armature forgiate dai demoni, cementando il patto che hanno giurato agli Dei Oscuri. Al costo di rendere la propria anima perduta, il potere divino acquisito li rende alcuni dei combattenti più pericolosi al mondo, in grado di sopportare qualsiasi avversità per dimostrare di essere degni di avanzare.



Guerrieri

230 pti + 20 pti/modello extra

10-30* modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Cammino del Favorito, Impassibile, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	5	4	0	Armatura Infernale, Scudo Chiodato
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guerriero	2	5	4	1	4

Opzioni

Solo le unità con un Campione possono potenziare i Guerrieri con un singolo Favore:*

Accidia	6/modello	Ira	6/modello
Avarizia	8/modello	Lussuria	4/modello
Gola	3/modello	Superbia	2/modello
Invidia	3/modello		

*La dimensione massima di un'unità con un Favore è ridotta a **25** modelli.

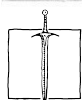
Una sola scelta:

Coppia d'Armi	gratuito
Grande Arma	3/modello
Alabarda	4/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfieri	10 pti
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	30 pti
Musico	10 pti

Quelli giudicati indegni dai Sette vengono rapidamente scartati. Tuttavia, con i doni che hanno già ricevuto, non sono privi di utilità. Padre Chaos offre a questi Guerrieri caduti un'ultima possibilità di mettersi alla prova su un nuovo Sentiero. Il potere dentro di loro non è più contenuto da un patrono, la loro carne si gonfia e si fonde con l'armatura: ora non possono più rimuoverla.



Caduti

145 pti + 15 pti/modello extra

5-15 modelli 0-2 unità/esercito*

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

*Se il Generale è un Signore della Rovina, 0-6 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	8	Cammino dell'Esiliato, Impassibile, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	2	4	0	Armatura Infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Caduto	2	4	4	1	4

Il mondo è pieno di popoli e culture che vivono oltre i confini delle cosiddette terre civilizzate, rifiutando tali valori a favore della libertà e della forza. Molte di queste tribù di esperti combattenti scelgono di seguire direttamente gli Dei Oscuri o trovano nelle bande di Guerrieri i loro alleati naturali.



Barbari

135 pti + 6 pti/modello extra

15-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Brama di Battaglia, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Barbaro	1	4	4	0	3	

Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando			pti-
Scudo			1/modello	Alfiere			10
Armi da Lancio (5+)*			1/modello	Incanto di Stendardo		Senza limiti	
Una sola scelta:				Campione			10
Coppia d'Armi			gratuito	Musico			10
Picca e Scudo			2/modello				
Grande Arma			3/modello				

*0-40 modelli/esercito

Speciale (nessun limite)

Innalzando e cavalcando i potenti destrieri prediletti dai Guerrieri a cavallo, le élite tribali possono assaltare i campi di battaglia e compiere incursioni spietate. Molti nemici, che li consideravano un avversario inferiore, sono stati calpestati dagli zoccoli d'acciaio.



Barbari a Cavallo

125 pti + 20 pti/modello extra

5-15 modelli

0-4 unità/esercito



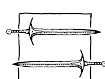
Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm



Le unità di 8 o più modelli contano come Base invece di Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Brama di Battaglia, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	1	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Barbaro a Cavallo	1	4	4	0	3	
Destriero Oscuro	1	3	4	0	3	Imbrigliato
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Scudo			2/modello	Alfieri	10	
Una sola scelta:				Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Coppia d'Armi			gratuito	Campione	10	
Grande Arma			gratuito	Musico	10	
Lancia Leggera			2/modello			

Un fedele cane può sembrare fuori luogo tra gli spietati Guerrieri, eppure molte bande di guerrieri sono ferocemente dedite a tenere branchi di segugi addestrati e assetati di sangue. I padroni più severi tengono sotto controllo i loro cani, ma a comando possono lasciarli andare per compiere feroci assalti..



Segugi da Guerra

90 pti + 10 pti/modello extra

5-15 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25x50 mm



Le unità di 8 o più modelli contano come Base invece di Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	5	Insignificante, Liberare i Segugi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Segugio da Guerra	1	3	3	0	4	

Regole del Modello

Liberare i Segugi: Regola Universale.

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un Turno del Giocatore amico (tutti i modelli dell'unità devono attivare questa regola contemporaneamente). Il modello ottiene +6" di Marcia e **Carica Devastante (+1 Att, +1 For)** durante questo Turno del Giocatore.

Mentre molti Guerrieri scelgono di rimanere a piedi, non fidandosi di nessun'altra creatura che li porti in battaglia, alcuni optano per l'andatura di un destriero oscuro che li porti più velocemente nel cuore delle linee nemiche, all'avanguardia di un'armata.



Guerrieri a Cavallo

250 pti + 35 pti/modello extra

5-10 modelli

0-5 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	14"	8	Cammino del Favorito, Impassibile, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	5	4	2	Armatura Infernale, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guerriero in Arcione	2	5	4	1	4
Destriero Oscuro	1	3	4	0	3

Opzioni

Solo le unità con un Campione possono potenziare i Guerrieri in Arcione con un singolo Favore:

Accidia	5/modello	Ira	5/modello
Avarizia	3/modello	Lussuria	3/modello
Gola	3/modello	Superbia	3/modello
Invidia	3/modello		

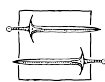
Una sola scelta:

Grande Arma	1/modello
Lancia Pesante	6/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	30
Musico	10

I guerrieri non sono noti per il loro talento artigianale; è probabile che questi carri falcati e corazzati siano stati acquisiti dagli stessi fabbri demoniaci delle armature indossate dai loro cavalieri. Qualunque sia l'origine, sono equipaggiati per cariche devastanti.



Carro dei Guerrieri

210 pti

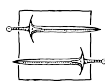
Mod. singolo

0-4 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	8	Cammino del Favorito, Falcata Rapida, Impassibile	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	5	5	1	Armatura Infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guerrieri (2)	2	5	4	1	4
Destriero Oscuro (2)	1	3	4	0	3
Telaio			5	2	Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

Ci sono pochi più letali in battaglia di coloro che si sono guadagnati il favore speciale di un Dio Oscuro. Forse sono ancora lontani dall'apice della loro ascensione, ma per raggiungere questa posizione hanno già sopportato difficoltà e sconfitto nemici in quantità incalcolabili. In battaglia incarnano gli aspetti dei loro maestri divini e li trasformano in potenti vantaggi.



Prescelti

235 pti + 53 pti/modello extra

5-10 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Cammino del Favorito, Impassibile, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	6	4	0	Armatura Infernale, Scudo Chiodato	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prescelto	3	6	4	1	5	Supporto Aggiuntivo (3)

Opzioni

pti-

Opzioni del Gruppo di Comando

pti-

Deve scegliere un singolo Favore:

Accidia	gratuito	Ira	7/modello
Avarizia	7/modello	Lussuria	gratuito
Gola	gratuito	Superbia	gratuito
Invidia	gratuito		

Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	30
Musico	10

Una sola scelta:

Coppia d'Armi	gratuito
Grande Arma	3/modello
Alabarda	7/modello

Nessun destriero ordinario sarebbe adatto a coloro che hanno scalato i ranghi dell'Inferno. I karkadan rappresentano la scelta più comune: potenti e fedeli, difficili da spezzare e da uccidere. Sono uno spettacolo spaventoso, ma nessuno può dubitare del fatto che il cavaliere sia l'avversario più pericoloso.



Prescelti su Kardakan

410 pti + 120 pti/modello extra

3-5 modelli

0-12 modelli/esercito



Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Cammino del Favorito, Impassibile, Paura, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	6	4	2	Armatura Infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prescelto in Arcione	3	6	4	1	5	Alabarda
Karkadan	2	3	5	2	2	Imbrigliato

Opzioni

pti-

Opzioni del Gruppo di Comando

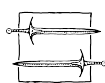
pti-

I Prescelti in Arcione **devono** scegliere un singolo Favore:

Accidia	5/modello	Ira	5/modello
Avarizia	5/modello	Lussuria	gratuito
Gola	gratuito	Superbia	gratuito
Invidia	gratuito		

Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	30
Musico	10

Una collaborazione tra Prescelti per l'equipaggio di un costruito di guerra non va presa alla leggera. Anche a piedi, due di loro sarebbero una forza da non sottovalutare. Aggiungete una piattaforma corazzata, adornata di sigilli e trofei che si addicono al loro patrono, con un karkadan infuriato in testa, e la terra tremerà al loro avvicinarsi.



Carro dei Prescelti

295 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	8	Cammino del Favorito, Falcata Rapida, Impassibile, Paura		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	6	5	2	Armatura Infernale	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Prescelti (2)	3	6	4	1	5	Alabarda
Karkadan	2	3	5	2	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

Opzioni pti-

I Prescelti **devono** scegliere un singolo Favore:

Accidia	30	Ira	gratuito
Avarizia	30	Lussuria	gratuito
Gola	gratuito	Superbia	gratuito
Invidia	gratuito		

La Terra Desolata ospita molte creature non conformi all'ordine naturale. La chimera è forse la più onnipresente: una combinazione di caratteristiche corporee apparentemente tratte da ogni sorta di esseri, mostruosa nelle dimensioni e nell'aspetto e più feroce della somma delle sue parti.



Chimera

190 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	20"	8	Paura, Presenza Torreggiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	3	5	3	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Chimera	5	4	5	2	4

Opzioni pti-

Ali (0-2 unità/esercito)

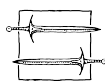
25

Regola del Modello Opzionale

Ali: Regola Universale.

La Marcia del modello è **fissata** a 16" e ottiene **Volo (8", 16")** e **Truppe Leggere**.

Gli ex guerrieri che subiscono l'ira degli Dei Oscuri e che nemmeno Padre Chaos riesce a salvare, possono cadere sempre più in basso. Il fondo si trova nelle forme di queste creature torturate. Figure deformi che tradiscono solo le minime vestigia del loro essere di un tempo, sembrano esistere solo per camminare in direzione dei nemici dei loro compagni di un tempo.



Dannati

75 pti + **90** pti/modello extra

1-6 modelli

0-2 unità/esercito

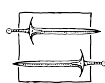
Altezza **Grande**

Tipo **Fanteria**

Base **40×40** mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"		5	Impassibile, Irrecuperabile, Irriducibile, Movimento Casuale (3D6")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	2	4	0	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Dannato			4	0	1	Attacchi Stritolanti (D6+1)

I Rinnegati sono per gli Eletti quello che i Caduti sono per i Guerrieri. Più vicini all'apice dell'Ascensione, ma avendo perso le protezioni di uno dei Sette, si gonfiano di dimensioni, i corpi crescono per ospitare il grande potere incontrollato che hanno dentro. La loro unica speranza è continuare a percorrere l'infido Sentiero degli Esiliati e cercare di evitare un destino da Dannati.



Rinnegati

185 pti + 55 pti/modello extra

3-9 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	8	Cammino dell'Esiliato, Guardia del Corpo (Signore della Rovina), Impassibile, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	1	Armatura Infernale
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Rinnegato	2	5	4	1	4
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando		
Scudo Chiodato			15/modello	Alfiere	10
Dannazione*			7/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Una sola scelta:				Campione	10
Coppia d'Armi			gratuito	Musico	10
Alabarda			2/modello		
Grande Arma			2/modello		

*0-2 unità/esercito e 0-6 modelli/unità

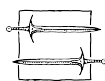
Regola del Modello Opzionale

Dannazione: Regola Universale.

I Personaggi non possono aggregarsi all'unità e quest'ultima non può mai avere più ranghi che file. Quando l'unità fallisce un Test di Rotta non esegue gli Attacchi da Corpo a Corpo aggiuntivi di Cammino dell'Esiliato. Invece, sostituisci ogni modello dell'unità con un modello di Dannato dopo il passo 8 della Sequenza del Round di Combattimento (dopo aver eseguito i Test di Panico):

- L'unità con Dannazione viene considerata distrutta e i suoi modelli sono considerati rimossi come perdite.
- Ogni modello di Dannato viene posizionato e rivolto nella stessa posizione e direzione del modello che sostituisce, anche se quest'ultimo era a contatto di base con un'unità nemica. In tal caso, il modello del Dannato viene posizionato a contatto di base con l'unità nemica.
- I modelli dell'Dannato formano una nuova unità.
- l'unità di Dannati segue le regole per le Unità Invocate, eccetto che ignora la regola Distanza tra le Unità quando viene posizionata sul Campo di Battaglia.
- L'unità di Dannati non può eseguire alcuna Riorganizzazione in Combattimento durante tale Round di Combattimento, tuttavia le unità nemiche possono farlo come di consueto.
- Nota che il successivo Round di Combattimento non viene considerato il Primo Round di Combattimento né per l'unità di Dannati, né per le unità nemiche con cui è Ingaggiata.

Si dice che un tempo i feldrak fossero draghi: dalla pelle squamata alla parte inferiore del corpo di rettile, dalla resistenza alle fiamme alle dimensioni e al portamento imponenti, mostrano chiaramente le caratteristiche di questo antico legame. Piangendo le loro ali perdute, nutrono una spassionata avversione per i veri draghi e, per estensione, per tutto ciò che si muove nel cielo, abbattendo tali creature con terrificante ferocia.



Feldrak

340 pti + **115** pti/modello extra

3-6 modelli 0-12 modelli/esercito



Altezza **Grande**
 Tipo **Bestia**
 Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	9	Alto, Paura, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	5	2	Stirpe di Drago, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Feldrak	3	4	5	2	3	Odio (contro Volo)

Opzioni	pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	pti-
Una sola scelta:		Alfiere	10
Grande Arma	8/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Alabarda	10/modello	Campione	10
Coppia d'Armi	15/modello	Musico	10

Per la maggior parte delle persone, un santuario è un luogo di calma contemplazione: un luogo stabile per la preghiera e la devozione. Tra i Guerrieri non ci si dovrebbe aspettare nulla di così mondano. Nate in alto da creature deformi, queste piattaforme profane sono templi del sacrificio, della stregoneria e del peccato, adornate con decorazioni e glifi che fanno male agli occhi e torturano l'anima.



Altare da Battaglia

310 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Brama di Battaglia, Canalizzare (1), Icona degli Dei Oscuri , Mago Apprendista, Non un Capo, Paura, Piattaforma di Guerra, Porta Trofei, Presenza Torreggiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	4	5	4	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sacerdote dell'Altare	1	4	3	0	3	
Dannato (2)			4	0	1	Attacchi Stritolanti (D6+1), Imbrigliato

Opzioni pti

Il Sacerdote dell'Altare può prendere un singolo Incanto di Stendardo* o Artefatto* Senza limiti
*solo da questo Libro dell'Esercito; questo rimpiazza l'opzione di prendere un Incanto di Stendardo dal Porta Trofei

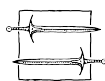
Regole del Modello

Icona degli Dei Oscuri: Regola Universale.

Invece di selezionare gli incantesimi come di consueto, il Mago **deve** selezionare uno dei seguenti Incantesimi durante la Selezione degli Incantesimi:

- *Sussurri del Velo* (Evocazione)
- *Il Richiamo della Tomba* (Occultismo)
- *Fuoco Infernale* (Incantesimo Ereditario)

La crudeltà non è una qualità esclusiva dei guerrieri, ma mentre molti barbari possono avvicinarsi alla nobiltà a modo loro, i cosiddetti scorticatori non hanno questa ambizione. In groppa alle bestie più veloci che si possano trovare, terrorizzano sia i soldati che i civili, scagliando le loro fruste feroci su tutti coloro che incontrano sul loro cammino e scomparendo nell'ombra prima che si possa organizzare una difesa.



Scorticatori

150 pti + 12 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	
	10"	20"	8	Avanguardia (6"), Brama di Battaglia, Fuga Simulata, Truppe Leggere, Viaggiatore	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	1	Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scorticatore	1	4	4	0	4
Cacciatore dell'Ombra	1	3	3	0	4

Opzioni

Scudo	2/modello	pti-
Lancia Leggera	2/modello	
Una sola scelta:		
Arco (4+)	1/modello	
Armi da Lancio (5+)	2/modello	
Frusta Scuoiatrice	(0-15 modelli/esercito)	4/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

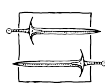
Campione	10	pti-
Musico	10	

Regola del Modello Opzionale

Frusta Scuoiatrice: Attacco Speciale.

Un'unità con almeno un modello dotato di Frusta Scuoiatrice può effettuare un Attacco di Passaggio contro una singola unità nemica non Ingaggiata quando si muove entro 1" (non ha bisogno e non può muovere attraverso o sopra l'unità). L'unità nemica subisce 1 colpo con Forza 4 e Penetrazione Armatura 0 per ogni modello con Frusta Scuoiatrice nell'unità. Un'unità che perde uno o più Punti Vita a causa di uno o più Attacchi di Passaggio con Frusta Scuoiatrice subisce -1 alla Disciplina fino alla fine del suo successivo Turno del Giocatore.

Tra tutti gli esseri che accompagnano i Guerrieri in battaglia, nessuno è straordinario come questi motori viventi. Presenze demoniache alloggiato in corpi carnosì, in costruzioni meccaniche o in entrambe le cose insieme, le loro fauci spalancate sono in grado di lacerare il tessuto stesso del Reame Mortale, legando due luoghi e ignorando lo spazio intermedio.



Bocca dell'Inferno

310 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Costrutto
Base 100×150 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	5	Impassibile, Superno, Varco		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	3	5	2	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bocca dell'Inferno	5	3	5	2	1	

Regole del Modello

Varco: Regola Universale.

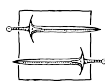
All'inizio del passo 7 della Sequenza Pre-Partita (Selezione degli Incantesimi), segna un punto sul Campo di Battaglia ad almeno 1,5" di distanza Zona di Schieramento dell'avversario con un Segnalino Varco.

All'inizio di ogni Fase Magica amica in cui il portatore non è Ingaggiato in Combattimento, puoi scegliere di applicare uno dei seguenti effetti:

- Segna un punto sul Campo di Battaglia entro 24" dal modello con un Segnalino Varco. Prima di fare ciò puoi rimuovere dal Campo di Battaglia un qualsiasi Segnalino Varco amico che non è stato collocato durante questo Turno del Giocatore. Immediatamente dopo aver rimosso il Segnalino Varco, tutte le unità entro 1,5" da esso subiscono 2D3 colpi con **Attacchi Tossici**. Non ci possono mai essere più di 4 Segnalini Varco amici sul Campo di Battaglia.
- Scegliete come bersaglio una singola unità amica non Ingaggiata entro 6" dal modello che non contenga modelli Enormi e che non sia né in Fuga né Scossa. L'unità perde Presidiante fino all'inizio della fase prossima. Rimuovi l'unità dal Campo di Battaglia e ricollocala immediatamente su di esso seguendo le regole per **Agguato Speciale (entro 1,5" da un Segnalino Varco amico che non è stato posizionato durante questo Turno del Giocatore)**. Se l'unità non può essere posizionata seguendo queste regole, viene considerata distrutta nel punto in cui è stata rimossa.

Quando tutte le Fauci Infernali amiche sono state rimosse come perdita, tutte le unità entro 1,5" da uno o più Segnalini Varco subiscono 2D3 colpi con Attacchi Tossici, dopodichè rimuovi i segnalini.

I Signori del Destino e i Signori Prescelti possono cadere all'ultimo e più brutale ostacolo nel loro viaggio verso l'Ascensione. Per coloro che tentano la prova finale, ci sono solo due esiti. La vittoria e la gloria eterna o, più spesso, la discesa nella follia, nella mutazione e nella mostruosità. Queste bestie grandi e contorte sono tutto ciò che rimane di coloro che falliscono...



L'Obliato

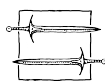
390 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"		5	Bestie Leggendarie (2), Impassibile, Irrecuperabile, Irriducibile, Movimento Casuale (3D6")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	2	6	0	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
L'Obliato			6	2	1	Attacchi Stritolanti (D6+3)

I giganti viaggiano per il mondo durante l'adolescenza e trovano casa presso ogni tipo di popolo. Tra le destinazioni più comuni per questi esseri, in particolare quelli di indole brutale, ci sono i barbari che spesso si uniscono alle bande di guerrieri. Alcuni giganti mostrano anche una predisposizione per le arti mistiche, attirando l'attenzione di qualche stregone.



Gigante Predatore

290 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Fanteria
Base 50×75 mm

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

Regole del Modello

Gigante Vede, Gigante Fa: Regola Universale.
Il modello ottiene **Brama di Battaglia**.

Opzioni

	pts
Fratellone	25
Deve scegliere (una sola scelta):	
Clava Gigantesca	gratuito
Lancia da Guerra Tribale	10
Famiglio Mostruoso	15

Regola del Modello Opzionale

Clava Gigantesca: Arma da Corpo a Corpo.

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

Famiglio Mostruoso: Regola Universale.

Il modello ottiene **Mago Apprendista**. Invece di selezionare gli incantesimi come di consueto, **deve** selezionare uno dei seguenti Incantesimi (durante la Selezione degli Incantesimi): *Gloria dell'Oro* (Alchimia), *Alito di Corruzione* (Occultismo), o *Fuoco Infernale* (Incantesimo Ereditario).

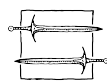
Fratellone: Regola Universale.

I Punti Vita del modello sono **fissati** a 8, e la dimensione della sua basetta diventa 75×100 mm. Il modello ottiene **Massimizzato (Attacchi di Calpestamento)**.

Lancia da Guerra Tribale: Arma da Corpo a Corpo.

Gli attacchi effettuati con Lancia da Guerra Tribale ottengono +1 Forza e **Ferite Multiple (D3, contro Presenza Torreggiante)**. Le unità nemiche in Carica a contatto di base con il portatore subiscono -1 Agilità. Il portatore ottiene **Esclusivo (Barbari), Non un Capo e Piattaforma da Guerra**.

La maggior parte dei feldrak raggiunge dimensioni e potenza enormi con l'età, proprio come i loro antenati draghi. Impugnando armi troppo grandi persino per gli orchi, sferrano colpi che lacerano armature, pietre e carne. I soffi di queste bestie rettiliane che scendono in campo possono demoralizzare i nemici più feroci.



Feldrak Anziano

445 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	16"	9	Bestie Leggendarie (2)	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	6	5	6	3	Stirpe di Drago, Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Feldrak Anziano	5	5	6	3	3 Odio (contro Volo)

— Opzioni — pti —

Una sola scelta:

Grande Arma	25
Alabarda	45
Coppia d'Armi	65

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Araldo Esaltato	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9					Bestie Leggendarie (2), Esclusivo , Impassibile, Mago Adepto, Manifestazioni, Paura, Superno
Grande, Fanteria	PV	5	Dif	8	Res	5	Arm	3			Egida (4+)
Araldo Esaltato	Att	6	Off	9	For	5	Pen	2	Agi	8	
Signore Prescelto	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9					Cammino del Favorito, Impassibile
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	5	Arm	0			Armatura Infernale
Signore Prescelto	Att	5	Off	8	For	5	Pen	2	Agi	7	
Signore della Rovina	Ava	6"	Mar	12"	Dis	9					Cammino dell'Esiliato, Impassibile
Grande, Fanteria	PV	4	Dif	6	Res	5	Arm	1			Armatura Infernale
Signore della Rovina	Att	5	Off	7	For	5	Pen	2	Agi	5	Maestro della Distruzione
Stregone	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Brama di Battaglia, Mago Apprendista
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	4	Arm	0			Armatura Leggera
Stregone	Att	2	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3	
Capo Barbaro	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9					Brama di Battaglia
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0			Armatura Pesante
Capo Barbaro	Att	3	Off	5	For	5	Pen	1	Agi	5	Fatti non Parole
Feldrak Ancestrale	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9					Bestie Leggendarie (2), Leggenda Primordiale
Enorme, Bestia	PV	8	Dif	6	Res	6	Arm	3			Stirpe di Drago, Armatura Leggera
Feldrak Ancestrale	Att	6	Off	6	For	7	Pen	4	Agi	3	Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Braci Morenti, Attacchi Infuocati), Odio (contro Volo)

Cavalcature dei Personaggi

Destriero Oscuro	Ava	8"	Mar	14"	Dis	P					
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2			
Destriero Oscuro	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Cacciatore dell'Ombra	Ava	10"	Mar	20"	Dis	P					Avanguardia (6"), Truppe Leggere, Viaggiatore
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1			
Cacciatore dell'Ombra	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4	Imbrigliato
Disco Falcato	Ava	P	Mar	P	Dis	P					Alto, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (6", 18")
Normale, Costrutto	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P			Bersaglio Difficile (1), Non Può Essere Calpestato
Disco Falcato					For	3	Pen	0	Agi	3	Attacchi Stritolanti (D3+1), Imbrigliato
Palanchino da Guerra	Ava	P	Mar	P	Dis	P					Alto
Normale, Fanteria	PV	4	Dif	P	Res	P	Arm	P+2			Non Può Essere Calpestato
Palanchino da Guerra	Att	4	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	Imbrigliato
Carro Oscuro	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P					Falcata Rapida
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+2			
Destriero Oscuro (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Altare da Battaglia	Ava	5"	Mar	10"	Dis	P					Canalizzare (1), Custode dell'Icona, Paura, Piattaforma di Guerra, Porta Trofei, Presenza Torreggiante
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	P	Res	5	Arm	P+1			Egida (5+)
Dannato (2)					For	4	Pen	0	Agi	1	Attacchi Stritolanti (D6+1), Imbrigliato
Karkadan	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Paura
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2			
Karkadan	Att	2	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2	Imbrigliato
Chimera	Ava	8"	Mar	20"	Dis	P					Bestie Leggendarie (1), Paura, Presenza Torreggiante
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P			
Chimera	Att	5	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	4	Imbrigliato
Behemoth della Desolazione	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Bestie Leggendarie (1)
Enorme, Bestia	PV	7	Dif	3	Res	6	Arm	4			
Behemoth della Desolazione	Att	6	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	3	Imbrigliato

Drago della Desolazione	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P				Bestie Leggendarie (1), Truppe Leggere, Unione di Menti , Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	5	Res	6	Arm	4		
Drago della Desolazione	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3

Base

Guerrieri	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8					Cammino del Favorito, Impassibile, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	4	Arm	0			Armatura Infernale, Scudo Chiodato
Guerriero	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	
Caduti	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8					Cammino dell'Esiliato, Impassibile, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	4	Arm	0			Armatura Infernale
Caduto	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4	Coppia d'Armi
Barbari	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Brama di Battaglia, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0			Armatura Leggera
Barbaro	Att	1	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	3	

Speciale

Barbari a Cavallo	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8					Brama di Battaglia, Presidiante
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	1			Armatura Pesante
Barbaro a Cavallo	Att	1	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	3	
Destriero Oscuro	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Segugi da Guerra	Ava	8"	Mar	16"	Dis	5					Insignificante, Liberare i Segugi
Normale, Bestia	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0			
Segugio da Guerra	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4	
Guerrieri a Cavallo	Ava	8"	Mar	14"	Dis	8					Cammino del Favorito, Impassibile, Presidiante
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	5	Res	4	Arm	2			Armatura Infernale, Scudo
Guerriero in Arcione	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	
Destriero Oscuro	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Carro dei Guerrieri	Ava	8"	Mar	8"	Dis	8					Cammino del Favorito, Falcata Rapida, Impassibile
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	5	Res	5	Arm	1			Armatura Infernale
Guerrieri (2)	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	Alabarda
Destriero Oscuro (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Prescelti	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8					Cammino del Favorito, Impassibile, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	2	Dif	6	Res	4	Arm	0			Armatura Infernale, Scudo Chiodato
Prescelto	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	5	Supporto Aggiuntivo (3)
Prescelti su Kardakan	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8					Cammino del Favorito, Impassibile, Paura, Presidiante
Grande, Cavalleria	PV	3	Dif	6	Res	4	Arm	2			Armatura Infernale
Prescelto in Arcione	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	5	Alabarda
Karkadan	Att	2	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2	Imbrigliato
Carro dei Prescelti	Ava	7"	Mar	7"	Dis	8					Cammino del Favorito, Falcata Rapida, Impassibile, Paura
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	6	Res	5	Arm	2			Armatura Infernale
Prescelti (2)	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	5	Alabarda
Karkadan	Att	2	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Chimera	Ava	8"	Mar	20"	Dis	8					Paura, Presenza Torreggiante
Grande, Bestia	PV	4	Dif	3	Res	5	Arm	3			
Chimera	Att	5	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	4	
Dannati	Ava	3D6"			Dis	5					Impassibile, Irrecuperabile, Irriducibile, Movimento Casuale (3D6")
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	2	Res	4	Arm	0			Tempra (5+)
Dannato					For	4	Pen	0	Agi	1	Attacchi Stritolanti (D6+1)
Rinnegati	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8					Cammino dell'Esiliato, Guardia del Corpo (Signore della Rovina), Impassibile, Presidiante
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	4	Arm	1			Armatura Infernale
Rinnegato	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4	
Feldrak	Ava	8"	Mar	16"	Dis	9					Alto, Paura, Presidiante
Grande, Bestia	PV	4	Dif	4	Res	5	Arm	2			Stirpe di Drago, Armatura Leggera
Feldrak	Att	3	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3	Odio (contro Volo)

Altare da Battaglia	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8		Brama di Battaglia, Canalizzare (1), Icona degli Dei Oscuri, Mago Apprendista, Non un Capo, Paura, Piattaforma di Guerra, Porta Trofei, Presenza Torreffiante			
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	4	Egida (5+)		
Sacerdote dell'Altare	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3	
Dannato (2)					<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	1	Attacchi Stritolanti (D6+1), Imbrigliato
Scorticatori	<i>Ava</i>	10"	<i>Mar</i>	20"	<i>Dis</i>	8		Avanguardia (6"), Brama di Battaglia, Fuga Simulata, Truppe Leggere, Viaggiatore			
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1	Armatura Leggera		
Scorticatore	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	4	
Cacciatore dell'Ombra	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	4	Imbrigliato
Bocca dell'Inferno	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	5		Impassibile, Superno, Varco			
Enorme, Costrutto	<i>PV</i>	7	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	2	Egida (5+)		
Bocca dell'Inferno	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	1	
L'Obliato	<i>Ava</i>	3D6"			<i>Dis</i>	5		Bestie Leggendarie (2), Impassibile, Irrecuperabile, Irriducibile, Movimento Casuale (3D6")			
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	6	<i>Dif</i>	2	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	0	Tempra (5+)		
L'Obliato					<i>For</i>	6	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	1	Attacchi Stritolanti (D6+3)
Gigante Predatore	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8		Bestie Leggendarie (1), Gigante Vede, Gigante Fa			
Enorme, Fanteria	<i>PV</i>	7	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	1			
Gigante Predatore	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3	Rabbia
Feldrak Anziano	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	9		Bestie Leggendarie (2)			
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	6	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	3	Stirpe di Drago, Armatura Leggera		
Feldrak Anziano	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	6	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	3	Odio (contro Volo)

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Arco	4+	Scorticatore
Armi da Lancio	4+	Capo Barbaro
	5+	Barbaro, Scorticatore

Favori degli Dei Oscuri

This is only a short summary. Refer to the corresponding chapters above for the complete rules.

Invidia Attributo di Attacco – Corpo a Corpo	Le unità con più della metà dei propri modelli con questo Favore ottengono Massimizzato (Distanza di Carica, Distanza di Inseguimento, Distanza di Sfondamento) .
Gola Attributo di Attacco – Corpo a Corpo	La prima volta che un modello con questo Favore è nella fazione vincente di un combattimento le sue parti di modello con questo Favore ottengono +1 Forza per il resto della partita. Il bonus alla Forza dato da questo Favore influenza anche gli attacchi della parte di modello che vengono effettuati con Scudi Chiodati.
Avarizia Regola Universale	La parte di modello ottiene Alabarda, Coppia d'Armi, Grande Arma, e Maestro d'Armi . Il limite per gli Oggetti Speciali per un Personaggio con questo Favore è incrementato di 50 punti.
Lussuria Regola Universale	Le unità con più della metà dei modelli con questo Favore sono soggette alle seguenti regole: <ul style="list-style-type: none"> • Ottengono Fuga Simulata. • Possono dichiarare Fuga come Reazione alla Carica anche se possiedono Impassibile. • I propri Test di Chiamata a Raccolta nel Turno del Giocatore amico successivo a una dichiarazione volontaria di Fuga come Reazione alla Carica sono soggetti a Tiro Minimizzato. Ciò non si applica se l'unità fallisce il Test di Chiamata a Raccolta nel successivo Turno del Giocatore amico o se Fugge involontariamente.
Superbia Regola Universale	Le unità con almeno un modello che ha questo Favore ottengono Minimizzato (Test di Disciplina) .
Accidia Regola Universale	Gli Attacchi contro il modello subiscono -1 a ferire. Quando l'unità del modello dichiara una Carica o effettua un Movimento di Marcia, questo effetto è perso fino all'inizio della Fase di Mischia nel prossimo Turno del Giocatore amico.
Ira Attributo di Attacco – Corpo a Corpo	La parte di modello ottiene Riflessi Fulminei durante il Primo Round di Combattimento.