

ESERCITO DELLA COALIZIONE DEL CULTO DI ULRIC CON KISLEV

Regole Speciali d'armata

Benedizione di Ulric:La presenza di un Ar-Ulric fa in modo tale che l'armata generi due dadi dispersione in più all'armata.La presenza di un prete di ulric ne genera, invece, uno extra.

Schiaccia il debole:I preti di ulric (sia Ar-Ulric, che prete), Il gran maestro del lupo bianco, il siniscalco del lupo bianco e qualsiasi unità essi comandino odiano qualunque unità nemica con un valore di disciplina base uguale o inferiore a 6, anche se normalmente immuni alla psicologia.Non ha effetto su altri personaggi nella medesima unità, nè sulle eventuali cavalcature.

Il gran maestro:Il gran maestro del lupo bianco può unirsi solo alle unità di cavalieri del lupo bianco.Inoltre lui e l'unità alla quale si aggrega saranno immuni alla psicologia.

Presenza autoritaria:Il siniscalco è immune al panico così come l'unità alla quale esso si aggrega.

Determinati:I Boiardi e i Druzina sono determinati.Così come le unità alla quale essi si aggregano.Il Boiardo e l'unità che lo accompagna è, inoltre, immune al panico.

Alto comando dell'esercito:In un esercito della coalizione del culto di ulric e kislev delle dimensioni di 1250 punti in su dovrà essere SEMPRE presente almeno un personaggio di ciascuna fazione (quindi minimo un personaggio di ulric e un personaggio di kislev) e SEMPRE almeno un'unità di truppa di entrambe le fazioni.Questo rappresenta l'autorità dello stato che manda un suo sovrintendente scortato per supervisionare l'operaio del'esercito durante le battaglie più importanti.Inoltre un personaggio di una delle due fazioni non potrà mai unirsi alle unità dell'altra fazione, anche se il generale può dare come di consueto la propria disciplina alle altre unità, anche se non appartengono alla sua stessa fazione.

Preghiere di Ulric

In ciascuna fase magica un prete di ulric può utilizzare una delle sue preghiere che conta come artefatto con livello di potere 3.Un Ar-Ulric può usarne due e vengono considerate come artefatto con livello di potere 4.

Ululato di battaglia:Rimane in gioco finchè non viene disperso o finchè non viene lanciata un'altra preghiera.Finchè dura l'effetto della preghiera il prete e l'unità alla quale si aggrega aggiunge un D3" al proprio movimento di carica.Se la carica fallisce questo movimento bonus viene sprecato.

Distruzione:Ogni singolo modello nemico a contatto di basetta subisce un singolo colpo a Fo4.Fo5 se è un demone, non morto o spirito della foresta.

Gelo Invernale:Ogni unità ingaggiata in corpo a corpo con il prete o l'unità alla quale è aggregato deve effettuare un test di disciplina.Se lo fallisce subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire della successiva fase di corpo a corpo.Si noti che questo non è un test di psicologia.

Furia di Ulric:Rimane in gioco finchè non viene disperso o il prete decide di lanciare un'altra preghiera.Il prete e l'unità alla quale è aggregato divengono immuni al panico, alla paura e al terrore.

Sapere del Ghiaccio

Per generare a caso un incantesimo, tira un D6 e consulta la seguente tabella. Se ottieni due volte il medesimo incantesimo per lo stesso mago, ripeti il tiro. Un mago può cambiare uno qualunque dei suoi incantesimi con l'incantesimo "Tempesta di Galaverna", a patto che non l'abbia già generato casualmente.

1-Tempesta di Galaverna 6+

Proiettile Magico con gittata 24" che causa 2D6 colpi a Fo3.

2-Folata Raggelante 8+

Questo incantesimo può essere lanciato su un elemento scenico acquatico. Se lanciato con successo l'elemento scenico resta congelato permanentemente e da quel momento viene considerato terreno aperto. Tutti i modelli che al momento del lancio dell'incantesimo (se questo è stato lanciato con successo) si trovavano all'interno dell'elemento scenico subiscono istantaneamente un colpo a Fo2 che nega i TA.

In alternativa può essere lanciato su una singola unità nemica non ingaggiata entro la linea di vista. Nella sua successiva fase di movimento l'unità si muoverà come se si trovasse su un terreno accidentato.

3-Forma del Diavolo di Ghiaccio 8+

Rimane in gioco.

Finchè l'incantesimo rimane in gioco, il mago acquisisce Fo5 e A4 e la regola speciale "Volo". Non possono essere utilizzate armi magiche finchè il mago è sotto l'effetto dell'incantesimo. Se il mago è in arcione considera che il mago stia sempre e comunque volando, di fatto il destriero viene trasmutato assieme al mago stesso. L'incantesimo continua a funzionare finchè il mago non decide di terminare l'incantesimo, non viene disperso o tenta di lanciare un altro incantesimo.

4-Evocazione della Tormenta 9+

Il mago indica un punto del campo di battaglia. Tira un dado artiglieria e raddoppia il risultato: questa è la distanza in pollici (misurata dal punto nominato) interessata dalla tormenta. Se ottieni un avaria, infuria su tutto il campo di battaglia. Tutte le unità sorprese dalla tormenta devono effettuare un test di disciplina con -2 quando desiderano tirare. Se il test viene fallito non potranno utilizzare le armi da tiro (macchine da guerra comprese). Gli effetti della tormenta durano per un intero turno e non possono essere dispersi nella fase magica successiva dell'avversario.

5-Bacio del Solstizio d'Inverno 10+

Colloca la sagoma a goccia con l'estremità più piccola a contatto con il mago. Qualsiasi modello si trovi completamente sotto la sagoma subisce un colpo a Fo5 senza nessun tiro armatura. Qualsiasi modello si trovi parzialmente sotto la sagoma viene colpito al 4+. Questo incantesimo non può essere lanciato contro un'unità coinvolta in un corpo a corpo.

6-BARRIERA GLACIALE 12+

Rimane in gioco.

L'incantesimo può essere lanciato in un qualsiasi punto entro la linea di vista del mago. Colloca in quel punto un pezzo di carta di 5"x1", che deve trovarsi interamente entro 24" dal mago. È considerato terreno intransitabile e ostruisce la linea di vista. La barriera glaciale può essere caricata o scelta come bersaglio come se fosse un normale nemico irriducibile e viene colpita automaticamente in corpo a corpo. Se viene colpita da un attacco a Fo5 o superiore, o da un qualunque attacco a base di fuoco, viene distrutta immediatamente. Tutti gli altri attacchi non hanno nessun effetto. Qualunque unità nemica che abbia distrutto la barriera glaciale in corpo a corpo non può effettuare uno sfondamento.

Grandi Eroi

- Gran Maestro dei Cavalieri del Lupo Bianco
 - Zarina Katarina
 - Arcimago
 - Ar-Ulric
- Alto Sacerdote del Ghiaccio
- Boiardo (unità nuova)

Eroi

- Siniscalco del Lupo Bianco
 - Mago
 - Prete di Ulric
 - Sacerdote del Ghiaccio
- Druzhina (profilo e regole del boiardo del vecchio pdf di kislev)

Truppe

- Truppe Provinciali Picchieri
- Truppe Provinciali Alabardieri
- Truppe Provinciali Spadaccini
 - Cossari
 - Arcieri*
- Arcieri a Cavallo Ungoli
- Lancieri Alati

*=Un numero qualsiasi di arcieri può essere promossa a cacciatori.

Truppe Speciali

- Guardia Teutogena
- Grandispade
- Balestrieri
- Guerrieri di Ulric
- Cani da Caccia
- 0-1 Legione del Grifone
- Cavalieri del Lupo Bianco*
- 0-1 Cavalieri della Pantera**

*=Se il tuo generale è il gran maestro dei cavalieri del lupo bianco i cavalieri del lupo bianco diventano scelta truppa.

**=Il numero di unità dei cavalieri templari dell'ordine della pantera non possono mai essere superiori a quello dei cavalieri del lupo bianco.

Truppe Rare

- Stirpe del Lupo*
 - Mortaio
 - Cannone
 - Archibugieri

*=Non possono formare nè unità madre nè distaccamenti.

Unità Nuove:

-Boiardo **130 Pnt./Modello**
M4 - AC6 - AB5 - Fo4 - R4 - Fe3 - I6 - A4 - D9

Equipaggiamento: Arma Bianca.

Opzioni:

- Può scegliere una lancia da cavaliere (se in arcione, +6 Pnt.), una grande arma (+6 Pnt.) o un'arma bianca aggiuntiva (+6 Pnt.).
- Può scegliere un arco (+4 Pnt.), una pistola (+7 Pnt.) o archibugio (+10 Pnt.).
- Può indossare un'armatura leggera (+3 Pnt.) o pesante (+6 Pnt.) e può portare anche uno scudo (+3 Pnt.).
- Può cavalcare un destriero (+15 Pnt.), che può essere bardato (+6 Pnt.).
- Può avere oggetti magici dalla lista degli oggetti magici comuni o dell'alleanza del culto di ulric e kislev per un valore totale massimo di 100 punti.

Regole Speciali: Determinato.

-Alto Sacerdote del Ghiaccio **175 Pnt./Modello**
M4 - AC3 - AB3 - Fo3 - R4 - Fe3 - I3 - A1 - D8

Equipaggiamento: Arma Bianca.

Magia: Un alto sacerdote del ghiaccio è un mago di 3° livello e conosce i suoi incantesimi unicamente dal sapere del ghiaccio. Può essere promosso a mago di 4° Livello per +35 punti.

Opzioni:

- Può cavalcare un destriero (+15 Pnt.), che può essere bardato (+6 Pnt.).
- Può avere oggetti magici dalla lista degli oggetti magici comuni o dell'alleanza del culto di ulric e kislev per un valore totale massimo di 100 punti.

-Ar-Ulric **130 Pnt./Modello**
M4 - AC5 - AB3 - Fo4 - R4 - Fe3 - I5 - A3 - D9

Equipaggiamento: Arma Bianca.

Opzioni:

- Può avere una grande arma (+6Pnt.), o se non è in arcione un'arma bianca aggiuntiva (+6Pnt.).
- Può indossare un'armatura leggera (+3 Pnt.) o pesante (+6 Pnt.) e può portare anche uno scudo (+3 Pnt.).
- Può cavalcare un destriero (+15 Pnt.), che può essere bardato (+6 Pnt.).
- Può avere oggetti magici dalla lista degli oggetti magici comuni o dell'alleanza del culto di ulric e kislev per un valore totale massimo di 100 punti.

Regole Speciali: Benedizione di ulric, Schiaccia il debole, Preghiere di Ulric.

-Sacerdote del Ghiaccio **65 Pnt./Modello**
M4 - AC3 - AB3 - Fo3 - R3 - Fe2 - I3 - A1 - D7

Equipaggiamento: Arma Bianca.

Magia: Un alto sacerdote del ghiaccio è un mago di 1° livello e conosce i suoi incantesimi unicamente dal sapere del ghiaccio. Può essere promosso a mago di 2° Livello per +35 punti.

Opzioni:

- Può cavalcare un destriero (+10 Pnt.), che può essere bardato (+4 Pnt.).
- Può avere oggetti magici dalla lista degli oggetti magici comuni o dell'alleanza del culto di ulric e kislev per un valore totale massimo di 50 punti.

Zarina Katarina, la Regina di Ghiaccio

La Zarina Katarina conta come una singola scelta Grande Eroe e va schierata esattamente come presentata qui.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Zarina Katarina	4	4	3	3	3	3	3	1	10
Cavallo da Guerra	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Costo: 495 punti.

Armi ed equipaggiamento: La Zarina Katarina brandisce la spada delle antiche Regine-Khan, Terrore di Ghiaccio, e indossa il Manto di Cristallo. È in sella a un cavallo da guerra.

REGOLE SPECIALI

Magia di Ghiaccio: Katarina è un mago di livello 4 può usare solo le magie della sfera del Ghiaccio.

Amata da Kislev: la gente di Kislev è totalmente devota alla Zarina e donerebbero volentieri la propria vita per lei. Qualsiasi unità Kislveita a cui la Zarina si unisca è Determinata, e tutte le unità kislevite entro 12" da lei possono ritirare i test di psicologia falliti.

Protettori della Regina-Khan: se la Zarina è il generale dell'esercito, allora la limitazione 0-1 della Guardia del Grifone è rimossa.

Terrore di Ghiaccio: forgiata dall'antica Regina-Khan Miska dei Gospodari, questa spada è passata di Zarina in Zarina attraverso le ere. Solo una Zarina può brandire questa lama, se fosse un uomo a brandirla si ritroverebbe morto congelato in un batter d'occhio. La lama è infusa di Magia del Ghiaccio e il freddo intenso può uccidere con un singolo graffio.

Terrore di Ghiaccio conferisce alla Zarina l'abilità Colpo Mortale. I modelli feriti, ma non ancora morti, da Terrore di Ghiaccio non ricevono tiri Armatura nè Rigenerazione, ma possono effettuare i Tiri Salvezza come di norma.

Il Manto di Cristallo: Una nebbia di cristalli di ghiaccio turbinanti circonda la Zarina, proteggendola dalle più serie ferite e confondendo i nemici che cercano di colpirla.

Il Manto di Cristallo conferisce alla Zarina un Tiro Salvezza di 4+. In più, tutti gli attacchi rivolti verso la Zarina in corpo a corpo subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per ferire.

CIMELI DELLE LANDE GEALTE

Armi magiche

SPADA TEMPESTOSA

50 P.ti

Ogni volta che il possessore infligge una ferita (prima che il nemico effettui i tiri protezione), la spada infligge un colpo a fo 5 a tutti i modelli (amici e nemici) a contatto di basetta con il possessore

MORSO DELL'INVERNO

30 P.ti

Ottenendo un 6 per colpire, Morso dell'inverno ferisce automaticamente senza concedere tiri armatura

MARTELLO DEL LUPO

30 P.ti

Conta come grande arma. I modelli feriti ma non uccisi dal possessore non possono attaccare in quel turno

ZANNA GLACIALE

25 P.ti

Il possessore guadagna la regola speciale colpo mortale

Armature magiche

ELMO LUPESCO DEI TEUTONICI

35 P.ti

Garantisce un Ta di 6+ normalmente combinabili con altre armature. Inoltre ogni turno di corpo a corpo il possessore deve effettuare un test di disciplina: se il test è superato il possessore riceve un bonus di +1 in forza per quel turno

ARMATURA DI SKOLL

40 P.ti

Armatura pesante. Gli attacchi in corpo a corpo sferrati contro chi la indossa subiscono un -1 alla forza dopo gli eventuali modificatori. Inoltre il possessore è immune alla magia della luce

BRACCIALI DI CRISTALLO

25 P.ti

Il possessore può ripetere i tiri armatura falliti

Talismani

CUORE DI MIDDHENHEIM

40 P.ti

Garantisce tiro salvezza 5+. Chi lo indossa guadagna +1 AC

CUORE DI KISLEV

35 P.ti

Garantisce tiro salvezza 5+. Chi lo indossa guadagna +1 I

MANTELLINO DI ANRAHEIR

25 P.ti

Conferisce RM (1). Inoltre il possessore causa paura a tutti i modelli di un'armata di bestie del caos

Oggetti incantati

FLAGELLO DEL CODARDO

30 P.ti

Né l'unità che ha il flagello del codardo né l'unità che essa carica possono scegliere di fuggire volontariamente ad una carica

PELLICCIA DI HORROS

20 P.ti

Il possessore può ripetere un tiro per ferire fallito una volta per turno

TOTEM DELL'ARTIGLIO

15 P.ti

Il personaggio e qualsiasi unità ad esso aggregata possono tirare un dado aggiuntivo e scartare il più basso quando tirano per determinare la distanza di inseguimento e/o di sfondamento

Arcani (nota che possono essere scelti anche da preti di ulric e al-ulric)

EMBLEMA TESTA DI LUPO

10 P.ti

Un solo uso. Prima di tirare per disperdere un incantesimo puoi dichiarare di usare l'emblema. Se lo fai puoi sommare 1 al risultato di un singolo dado dispersione. Puoi acquistare quanti emblemi vuoi fino al massimo consentito di punti per gli oggetti magici. Nota che conta come aver preso un arcano

ZANNA D'AMBRA (solo AI-Ulric e preti di Ulric) 35 P.ti
Il possessore può lanciare una preghiera aggiuntiva per ogni fase magica (nota che non può mantenere più di una preghiera rimane in gioco)

PUGNALE DI GHIACCIO (solo AI-Ulric e preti di Ulric) 30 P.ti
Il possessore somma il bonus dei ranghi dell'unità che lo accompagna al livello di potere delle preghiere che lancia in ogni fase magica

CALDERONE DEI FULMINI 50 P.ti
Il possessore deve scegliere la magia dell'empireo: in tal caso egli conosce tutti e 6 gli incantesimi di tale sfera e ha un +1 per lanciare tali incantesimi

ARTIGLIO DI FENRIR 20 P.ti
Il possessore può evitare il primo incantesimo fallito della partita

SCHEGGIA DI SKOLL 15 P.ti
Il possessore conosce l'incantesimo aggiuntivo TEMPESTA DI GALAVERNA (dalla sfera del ghiaccio) oltre i propri normali incantesimi (un sacerdote del ghiaccio o un alto sacerdote del ghiaccio conoscono un incantesimo in più)

STENDARDI MAGICI

BANDIERA DEL VERO GUERRIERO 35 P.ti
Quando l'unità che sorregge lo stendardo perde un combattimento si considera aver perso il combattimento di un d3 in meno. Se tale stendardo riduce a 0 o meno il margine della perdita, effettua lo stesso il test di rotta ma con disciplina immutata.

STENDARDO DEL LUPO BIANCO 40 P.ti
Tutti gli attacchi da tiro e i proiettili magici tirati contro l'unità con lo stendardo subiscono un -1 alla forza

VESSILLO PERDUTO DI PRAAG 50 P.ti
L'intera unità è soggetta alla furia e odia tutti i modelli dei seguenti eserciti: demoni del caos e guerrieri del caos

INSEGNE DEL VALOR MARZIALE 30 P.ti
L'unità che lo sorregge può ripetere i test di rotta come se fosse entro 12" dallo stendardiere da battaglia (nota che non può ripetere più di una volta il test anche se l'alfiere dello stendardo da battaglia si trova entro 12" dall'unità)

Questo documento è completamente NON ufficiale e in nessun modo appoggiato dalla Games Workshop Limited.

L'uso di qualsivoglia contenuto all'interno del documento corrente e il cui copyright appartiene alla Games Workshop Limited, è fatto amatorialmente e senza scopo di lucro. E' ASSOLUTAMENTE e TASSATIVAMENTE vietata la commercializzazione di questo documento.