



Giocatori -liste da 1500pti-

Warhammer Fantasy 2011

- *Next Level* -

www.nextlevelstore.it

01- Emanuele Sardini (*Bestie del Caos*)

Grandi Eroi

Grande Sciamano Berciante 200

- 4° livello 35
- pergamena di dispersione 25

Eroi

Guerragor "Sargon Pelle d'Osso" 85

- armatura della buona sorte 35
- elmo del grande ariete 15
- scudo 4

Toro Sanguinario 160

- Stendardo da battaglia 25
- stendardo della velocità 15
- armatura pesante 8
- scudo 4

Truppe

Gor (20) 140

- gruppo di comando 25
- arma addizionale 20

Gor (21) 147

- gruppo di comando 25
- arma addizionale 21

Unità Speciali

Bestigor (25) 300

- gruppo di comando 30

Minotauri (3) 165

- doppia arma 12

02- Nicola Bosco (*Demoni del Caos*)

GENERALE

Bob'oh lo Spezzavertebre

Araldo di Khorne		100
Armatura di Korne		15
Lama della Tempesta Infernale		25
Juggernaut		50

EROE

Pennywise		
Araldo di Tzeeentch		115
Sapiente		25
Spezza Incantesimi		25

RARE

I Frantumatori		
Sanguinari Massacratori	5	350
Musico		10

TRUPPA

I Rosicchiacostole		
Sanguinari	28	336
GDC		30

Gli Allegri Fricchettoni

Orrori Rosa	10	120
Alfiere		12

Le Concubine Lascive

Demoniette	16	192
GDC		30

Gli incubi Fluttuanti

Furie	5	60
-------	---	----

TOTALE		1495
--------	--	------

03- Francesco Garrubba (*Conti Vampiro*)

GRANDI EROI: **Ludvig Von Ciccenhausen** vampiro lord

Pti 325

Usbergo dello scorticato +25

Bracciali di oro brunito +30

Sapere proibito +35

Accolito oscuro +30

EROI: necromante

Pti 135

+2 incantesimi negromantici +30

pergamena di dispersione +25

scettro di De Noirot +25

TRUPPE: 30 scheletri guerrieri con gruppo di comando

Pti 260

TRUPPE: 17 ghoul delle cripte con Ghast

Pti 144

TRUPPE SPECIALI: 18 guardie dei tumoli con gruppo di comando e stendardo urlante

Pti 286

TRUPPE RARE: Varghulf

Pti 175

TRUPPE RARE: Varghulf

Pti 175

TOTALE:

Pti 1500

04- Francesco Ottini (*Conti Vampiro*)

GRANDI	Vampiro Lord		205	
EROI		Maestro delle Arti Nere	50	
		Sapere Proibito	35	
		Usbergo dello Scorticato	25	
		Corona del Dannato	35	
		Pietra del Potere	20	370
EROI	Re Spettro		75	
		Alfiere dello Stendardo	25	
		Stendardo di Drakenhof	125	
		Destriero Scheletro	15	
		Barda	5	
		Lancia Pesante	12	257
TRUPPE	Scheletri Guerrieri	37 Scheletri	296	
		Campione	16	
		Musico	12	
		Alfiere	16	
		Stendardo della Velocità	15	355
	Scheletri Guerrieri	7 Scheletri	56	
		Campione	16	
		Musico	12	
		Alfiere	16	100
TRUPPE	Pipistrelli Vampiro	4 Pipistrelli Vampiro	80	80
SPECIALI				
	Cavalieri Neri	6 Cavalieri Neri	144	
		Cavaliere Infernale	40	
		Musico	32	
		Alfiere	40	
		Stendardodei Tumuli	45	
		Destrieri Bardati	36	337

05- Matteo Pozzi (*Orchi e Goblin*)

Orco Nero Capoguerra 353 TA2+ TS6+ (4+ prima ferita non salvata) "Gorrockh"

VIVERNA (volo,bersaglio grande, attacchi venefici, pelle a scaglie 4+, terrore)
Scudo, spada del sigillo d' oro (I 10)

Amuleto d' opale

- armato fino alle zanne
- zpakka
- immune alla psicologia
- ztate buoni
- Waaagh!

Orco sciamano II° livello 140

Pergamena di dispersione
bastone incanalatore

Goblin delle tenebre grande capo (BSB) 64 TA5+ TS6+

Armatura leggera, scudo
vessillo luccicante

30 orchi ragazzi 245 TA5+ TS6+

scudo

musicista, alfiere, capo

- animosità
- zpakka
- le dimensioni kontano

24 goblin delle tenebre 147

arco

3 fanatici

- animosità
- paura degli elfi
- odio(nani)

25 orchi neri 360 TA4+ TS6+

Scudo, musicista, alfiere, capo

- armati fino alle zanne
- zpakka
- immuni alla psicologia

3 Troll 105

- paura
- rigenerazione
- stupidità
- vomito di troll

Gettapietre dei goblin 85

- paura degli elfi

totale 1499

06- Maurizio Artioli (*Orchi e Goblin*)

Orko Selvaggio "**Kamarsh**" IV livello 240 p.ti
+ pergamena di dispersione
+ bastone incanalatore

Orko Grande Capo 102p.ti
+ stendardo
+ scudo
+ scudo incantato
+ spada del sigillo d'oro

3x Troll 105p.ti

1x Catapulta 85 p.ti

25x Orki Selvaggi 325p.ti
+ arma addizionale
+ stendardo magico (disciplina)
+ grozzi

30x Orki Ragazzi 245 p.ti
+ arma addizionale

26x Goblin delle Tenebre 163 p.ti
+ musico
+ 3 fanatici

10x Cavalcacinhiali 235p.ti
+ scudo
+ lancia
+ gruppo di comando

07- Vittorio Mazzetti (*Impero*)

Eroi:

Spugna: Prete Guerriero alcolizzato

Trogolo: Mastro ingegnere + bombe piccione

Capitano in seconda: Capitano imperiale con grande armatura imperiale, scudo, spada del fato, Gemma flagello dei Draghi e Pozione della Velocità (Grappa) a cavallo di un Pegaso Imperiale

Arcimago di 4° livello (nessuno crede sia un vero mago ma sa estrarre un galeone da un orecchio!!) + Pergamena di Dispersione (Volantino di Propaganda)

Mastro Ingegnere: un apprendista di Trogolo a cui i piccioni ancora non obbediscono e ci schittano sopra

Brigata Alcolica:

40 Alabardieri con alfiere e sergente + **distaccamento di 13 Balestrieri**

5 Pistolieri

10 Arcieri Braconieri

2 Grandi Cannoni imperiali

2 Mortai

08- Enrico Fontanesi (*Impero*)

CHEGHEGANZUS Prete 90

Arm Ferro Meteorico 25

Capitano 50
Alfiere stendardo Bat. 25
Grande Arm. Imp 8
Scudo 3

30 Alabardieri 150
Gruppo comando 20

Distaccamento
15 alabardieri 75

30 Alabardieri 150
Gruppo comando 20
Distaccamento
15 alabardieri 75

5 Staffette 105
Campione 16
musicista 8

Cannone 100
Mortaio 75

Aggiunte:

Arcimago di 4° 210
Specchio di van horstman 30

Cannone 100
Mortaio 75

+ 10 alabardieri in una delle unità 50
+ 8 alabardieri in una delle unità 40

09- Roberto Sansoni (*Brettonnia*)

1x	Lord Sigfrid Conte di Frugelhofen <i>Armatura di Agilulfo</i> <i>Pietra della Fortuna</i> <i>Spada della Forza</i>	215 pts
6x	Cavalieri del Graal <i>Stendardo della Velocità</i>	273 pts
1x	Damigella della Dama Ginevra (maga 2° livello) <i>Sapere della Vita</i> <i>Pergamena di Dispersione</i>	140 pts
1x	Paladino Hulrich Stendardiere da Battaglia	74 pts
11x	Cavalieri del Regno (Trio Comando) <i>Bandiera di Chalons</i>	298 pts
5x	Cavalieri della Cerca (Trio Comando)	167 pts
3x	Cavalieri su Pegaso (Cavaliere Galante)	165 pts
10x	Armigeri (Trio Comando)	77 pts
1x	Trabucco da Campo	90 pts
TOTALE PUNTI		1499 pts

10- Luca Sarcina (*Elfi Silvani*)

Unit Name	##	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D	TA	TS	Cp	Dp	FdU	Cost
Sire della Guardia Eterna	1	5	7	6	4	3	3	8	4/5	10	5+	5+			1	255
	Guardia Eterna; Il Personaggio ha armi ed armature della Guardia Eterna (ma non può averene altre ne normali ne magiche); Generale; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
<i>Arpa dell'aedo</i>	Personaggio, Cavalcatura e Unità possono muovere attraverso terreni accidentati senza penalità e ricevono TS:5+															[75]
<i>Fulgore di luminescenti</i>	Gli attacchi del portatore e dell'unità sono considerati Magici															[25]
Guardia eterna	18	5	5	4	3	3	1	5	1/2	9	5+				1	258
	Determinati se accompagnati da un Nobile o un Sire; Armi ed Armature della Guardia Eterna; Alfiere; +1 al Risultato del Combattimento; Musico; +1 al risultato del combattimento in caso di pareggio; +1D per richiamare l'unità in fuga															
Guardiano	1	5	5	4	3	3	1	5	2	9	5+				1	[12]
Cantamagie Tessincantesimi	1	5	4	4	3	3	2	5	1	8	6+	5+	2	1	2	207
	Tessincantesimi; Spirito della Foresta; Livello di Magia 2; +2 Dadi Potere, +1 Dadi Dispersione. Conosce 2 incantesimo.; Sfera di Loren; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
<i>Pietra del Potere</i>	+2 dadi per lanciare un incantesimo. Un solo uso															[25]
<i>Sfera della divinazione</i>	Qualsiasi incantesimo nemico lanciato con più di 3 dadi potere, può essere disperso con un DD extra (non viene sottratto dal totale disponibile).															[25]
<i>#We1 - Canto degli Alberi</i>	Valore di Lancio 4+. Gittata 18". Muove un bosco di D3+1" o Causa D6 Colpi Fo5 ad un'unità dentro un bosco															[0]
<i>#We2 - Furia della Foresta</i>	Valore di Lancio 6+. Gittata 18". Causa D6 colpi a Fo4; Fo5 se il bersaglio è entro 6" da un bosco															[0]
<i>#We3 - Il Sentriero Nascosto</i>	Valore di Lancio 7+. Gittata: 18". L'unità non può essere colpita da proiettili non magici, inoltre considera i terreni accidentati come terreni aperti. Dura fino alla prossima fase magica del giocatore															[0]
<i>#We4 - Le schiere del crepuscolo</i>	Valore di Lancio 8+. Gittata:18". L'unità causa paura, se causa già paura causerà terrore. Dura fino alla prossima fase magica del giocatore															[0]
<i>#We5 - Benedizione di Ariel</i>	Valore di Lancio 9+. Gittata: 18". L'unità ha l'abilità rigenerazione fino alla prossima fase magica del giocatore															[0]
<i>#We6 - Il Richiamo della Caccia</i>	Valore di Lancio 11+. Gittata: 18". L'unità muove di 2D6" dritta verso l'unità nemica più vicina ed in vista (questa può solo resistere come reazione). Se non ci sono nemici in vista l'unità avanza. Se lanciato in CaC da +1A a modello (tranne cavalcature). Dura fino alla prossima fase magica del giocatore															[0]
Destriero Elfico	1	9	3		3	3	1	4	1	5						[0]
Cavalieri delle Radure	4	5	4	4	3	3	1	5	1	8	6+				2	138
	Cavalleria Leggera; Lancia; +1 Fo in carica; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3; Musico; +1 al risultato del combattimento in caso di pareggio; +1D per richiamare l'unità in fuga															
Signore dei Cavalli	1	5	4	5	3	3	1	5	1	8	6+				2	[9]
Destriero Elfico	5	9	3		3	3	1	4	1	5						[0]

Driadi	9	5	4		4	4	1	6	2	8		5+			1	132
	Schermagliatori, Paura, Spirito della Foresta															
Ninfa dei Rami	1	5	4		4	4	1	6	3	8		5+			1	[12]
GuardiaVia	4	5	4	5	3	3	1	5	1/2	8					1	128
	Schermagliatori, Perlustrazione;Cacciatori della Foresta; Colpo Mortale a corta gittata; Seconda Arma Bianca; +1 Attacco; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
Sentinella Ombra	1	5	4	6	3	3	1	5	1/2	8					1	[8]
GuardiaVia	4	5	4	5	3	3	1	5	1/2	8					1	128
	Schermagliatori, Perlustrazione;Cacciatori della Foresta; Colpo Mortale a corta gittata; Seconda Arma Bianca; +1 Attacco; Arco Lungo; Gittata 30", Fo 3															
Sentinella Ombra	1	5	4	6	3	3	1	5	1/2	8					1	[8]
Grande Aquila	1	2	5		4	4	3	4	2	8					3	50
	Volare															
Danzatori	9	5	6	4	3	3	1	6	1/2	8		6+			1	201
	Schermagliatori; Immuni alla Psicologia; Tatuaggi; Armi dei Danzatori; +1A. +1Fo in Carica; Musico; +1 al risultato del combattimento in caso di pareggio; +1D per richiamare l'unità in fuga															
<i>#Tempesta di lame</i>	+1 A (non incluso nel profilo)															[0]
<i>#Trama di bruma</i>	Colpiscono sempre per primi ma hanno -1A (non incluso nel profilo)															[0]
<i>#Spire dell'ombra</i>	TS 4+ (non incluso nel profilo)															[0]
<i>#Morte turbinante</i>	Colpo Mortale															[0]
Cantore delle Lame	1	5	6	4	3	3	1	6	2/3	8		6+			1	[14]
	Armi dei Danzatori; +1A. +1Fo in Carica															

11- Silvio Guerresi (*Re dei Sepolcri*)

GRANDI EROI (285)

Sommo Sacerdote Liche 175 /// tot. 285 IEROFANTE

4° lvl 35

Mantello delle Dune 50

Bacchetta della Copertura 25

EROI (100)

Principe del Sepolcro 100 /// tot. 100 GENERALE

BASE (545)

15 Arcieri 90 /// tot. 100

Musico 10

15 Arcieri 90 /// tot. 100

Musico 10

40 Guerrieri 160 /// tot. 170

Alfiere 10

3 Carri degli Scheletri 165 /// tot. 175

Alfiere 10

SPECIALI (435)

3 Cavalieri della Necropoli 195 /// tot. 205

Alfiere 10

Sfinge da Guerra 210 /// 230

Ruggito Infuocato 20

RARE (135)

Arca delle Anime 135 /// tot. 135

TOT. 1500/1500

12- Marco Guerresi (*Re dei Sepolcri*)

GRANDI EROI (285)

Sommo Sacerdote Liche 175 /// tot. 285 IEROFANTE

4° lvl 35

Mantello delle Dune 50

Bacchetta della Copertura 25

EROI (100)

Principe del Sepolcro 100 /// tot. 100 GENERALE

BASE (545)

15 Arcieri 90 /// tot. 100

Musico 10

15 Arcieri 90 /// tot. 100

Musico 10

40 Guerrieri 160 /// tot. 170

Alfiere 10

3 Carri degli Scheletri 165 /// tot. 175

Alfiere 10

SPECIALI (435)

3 Cavalieri della Necropoli 195 /// tot. 205

Alfiere 10

Sfinge da Guerra 210 /// 230

Ruggito Infuocato 20

RARE (135)

Arca delle Anime 135 /// tot. 135

TOT. 1500/1500

13- Gabriele Giampà (*Re dei Sepolcri*)

Sommo sacerdote liche + 4 livello tot.230 pt

Pietra del potere

Sacerdote liche + 2 livello tot.130 pt

Pergamena di dispersione

Principe dei sepolcri + spada della forza tot.130 pt

Scudo incantato

Pozione della velocità

20 scheletri arcieri + musico tot.130 pt

24 scheletri + armatura leggera tot.140 pt

musico

alfiere

24 scheletri + armatura leggera tot. 140 pt

musico

alfiere

3 carri degli scheletri + trio di comando tot. 195 pt

3 cavalieri della necropoli + trio di comando tot. 240 pt

Sepolti nella sabbia

3 cacciatori dei sepolcri tot. 165 pt

TOT. 1500 pt

14- Marco Padovan (*Nani*)

GRANDI EROI

- Nano lord p. 145
 - + Portatori dello scudo p. 25
 - + Runa della pietra p. 5
 - + Runa Maggiore dell'astio p. 40
- tot. 215

EROI

- Forgiarune p. 70
 - + Runa Maggiore dell'equilibrio p. 50
 - + Runa Spezzaincantesimi p. 25
- tot. 145

TRUPPE

- 20 Guerrieri p/m 8
 - + Scudo p/m 1
 - + Trio di comando p. 25
- tot. 205

- 15 Barbalunga p/m 11
 - + Scudo p/m 1
 - + Trio di comando p. 25
- tot. 205

TRUPPE SPECIALI

- 15 Martellatori p/m 12
- tot. 180

- 10 Sventratori p/m 11
- tot. 110

- Cannone p. 90
 - + Runa della Forgia p. 35
- tot. 125

- Balista p.45
 - + Ingegnere p. 15
 - + Runa della ricerca p. 15 (il nome completo di questa runa è troppo lungo per ricordarselo a memoria)
- tot. 75

TRUPPE RARE

- 2 Cannoni Organo p/m 120
- tot. 240

15- Giacomo Pincella (*Alti Elfi*)

Nobile 179pti

+ Grande Aquila

+ Armatura Pesante

+ Arco Predone

20x Lanceri 205pti

+ Gruppo di Comando

20x Arcieri 225pti

+ Musico

20x Leoni Bianchi 330pti

+ Gruppo di Comando

8x Ombre 124pti

+ Maestro

Ballista 100pti

Carro dei Leoni 140 pt

Carro dei Leoni 140 pt

Grande Aquila 50pti

16- Gianluca Guandalini (Skaven)

GRANDI EROI

1 SIGNORE DELLA GUERRA RATAKAGATH LO STRAPPAPELLE	90p
+lettiga da guerra	35p
+armatura di warpietra	30p
+scudo	3p
+gemma flagello dei draghi	5p
+spada della discordia	40p
+poziene della forza	20p
	223p

EROI

1 Stregone ingegnere	15p
+mago di 1 liv.	50p
+pergamena del contraccolpo	50p
	115p

1 Stregone ingegnere	15p
+mago di 1 liv.	50p
+razzo fatale	30p
	95p

TRUPPE

1 unità di sciame di ratti 3x25p	75p
----------------------------------	------------

1 unità di ratti del clan schiavo 25x2p	50p
---	------------

1 unità di ratti del clan schiavo 25x2p	50p
---	------------

1 unità di ratti del clan 30x4p	210p
+ scudo	1/2p
+musicista	4p
+alfiere	8p
+campione	8p
+rattagiatrice	55p

1 unità di ratti del clan 30x4p	210p
+ scudo	1/2p
+musicista	4p
+alfiere	8p
+campione	8p
+scorticatore	55p

TRUPPE SPECIALI

1 unità di ratti dei vincoli 5x12p	132p
+ratto della morte	12p
+polverizzatore warp	60p

TRUPPE RARE

cannone a fulmine warp	90p
------------------------	------------

catapulta artiglio della peste	100p
--------------------------------	-------------

ruota del fato	150p
----------------	-------------

17- Daniel De Luca (*Elfi Oscuri*)

Gural-Naral Velveninthen	140	Lancia Pesante Armatura Pesante Scudo Naggaronte Pendente di Khaeleth Spada della Forza	Talismano del Nulla Resistenza Magia 2 Mantello Drago Marino Test su Fo avversario o ignora colpo +1 Fo
25 Dardi Neri Maestro della Guardia	10	Multibalestra Scudo	
6 Cavalieri Neri	17	Multi balestra	
9 Cavalieri su Naggaronte	27	Stendardo Har Ganef Anello di Hotek	Attacca sempre per primo Magia entro 12" con doppio incantesimo fallito
7 Scorpioni Scarlatti Veldrin Velvenoloth	16	Seconda Arma	
2 Idra da Guerra 2 Soggiogatori	175		