

# LA IX ERA

## BATTAGLIE FANTASY



# Branchi Bestiali

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo 2024

**Iniziale:** Un documento ufficiale che non ha completato la sua piena transizione per riflettere la filosofia di gioco della Nona Era e la sua ambientazione. I valori e le regole al suo interno cambieranno solamente durante l'aggiornamento annuale salvo casi eccezionali.

Introduzione del Background	2	Organizzazione d'Armata	8
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Personaggi	9
Totem	5	Cavalcature dei Personaggi	14
Incantesimo Ereditario	5	Base	15
Oggetti Speciali	7	Speciale	17
Tabella Riassuntiva	25	Terrori della Terre Selvagge	22
Registro delle Modifiche	28		



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

Regole e commenti all'indirizzo: [the-ninth-age.com](https://the-ninth-age.com)

Modifiche recenti all'indirizzo: [the-ninth-age.com/archive.html](https://the-ninth-age.com/archive.html)

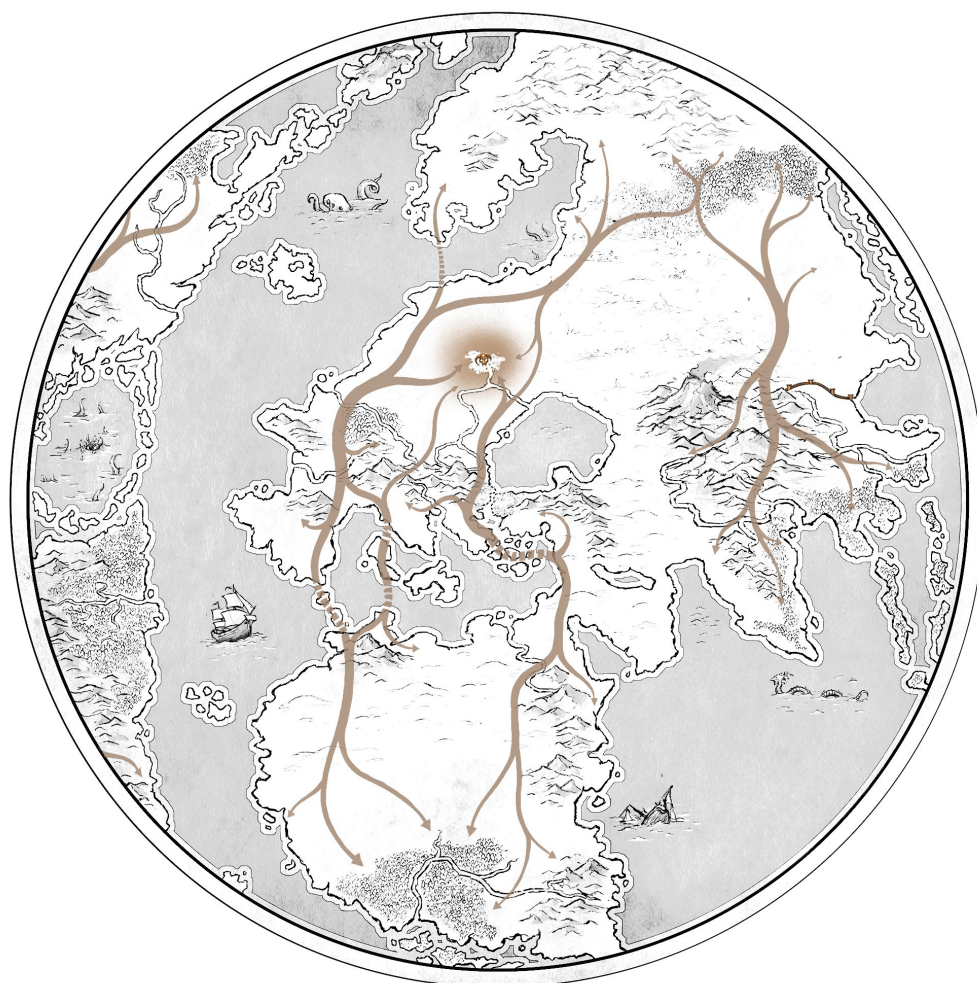
Licenza Creative Commons: [the-ninth-age.com/license.html](https://the-ninth-age.com/license.html) Impaginato con  $\text{\LaTeX}$ .



# Branchi Bestiali

In tempi antichi, alcuni ungulati e ruminanti, pecore, bovini, cervi e altre, impararono per qualche bizzarria a camminare su due zampe, sviluppando corpi umanoidi e una forma unica di intelligenza, pur conservando le teste cornute degli animali. Sfidando facili categorizzazioni, queste tribù sono state temute e respinte dalle altre specie sapienti, che le chiamano ancora oggi bestie, anche se la loro cultura è diventata altrettanto complessa e la loro abilità nel muovere guerra altrettanto potente a quelle dei loro antichi padroni.

Che sia per questo trattamento o per la loro stessa natura, le mandrie hanno abbracciato da tempo i luoghi selvaggi, coltivando una cultura migratoria antica che gli ignoranti definiscono primitiva. Diffusi in tutto il mondo, i branchi delle bestie sono l'antitesi delle nazioni "civilizzate": amanti delle passioni incontrollate e di tutte le cose indomite, noncuranti di confini e nazioni, essi sono giustamente temuti, poiché feroci in battaglia e privi di scrupoli nel prendere da coloro troppo deboli per fermarli.



*La maggior parte dei Branchi Bestiali seguono rotte migratorie su base stagionale, tracciando percorsi per ragioni note solo a loro; a prescindere da chi provi a fermarli.*



*Negli umidi pantani della Palude delle Bestie, alcuni Branchi Bestiali trovano una dimora permanente per le loro Mandrie Velate, mentre altri li usano come un'oasi annuale nelle loro migrazioni.*

## Mandrie Velate e Mandrie da Guerra

La società nomade dei Branchi è incentrata su un singolo fattore chiave: le bestie da combattimento si riuniscono in mandrie da guerra, erranti che cercano cibo e ricchezze, prendendole con la forza se necessario. Nel frattempo, i bambini, le femmine, gli ammalati ed i feriti costituiscono le più ampie mandrie velate, residenti in singole aree isolate, sebbene anch'esse compiano comunque migrazioni regolari, che possono coprire talvolta interi continenti, guidate dalle matriarche e dai maghi conosciuti come indovini.

Le mandrie di guerra, costantemente impegnate in scorribande e azioni di guerriglia, sono temute e cacciate dalle altre specie. Alcune possono essere assunte come mercenari, o corrotte con beni che non possono procurarsi da soli, come pane e birra. Quando disperati, questi branchi possono dividersi in bande più piccole per sfuggire ai loro nemici e ricompattarsi in seguito. Viceversa, quando piccoli gruppi diventano sufficientemente potenti o determinati, possono richiamare altre bande sotto i loro vessilli, causando un'espansione esponenziale del branco. I rispettivi capobanda poi lotteranno tra loro per determinare il nuovo condottiero della nuova mandria.

Proteggere le mandrie velate è il dovere più essenziale delle mandrie di guerra. Qualora succedesse qualcosa alle mandrie nascoste, i responsabili affronteranno la vendetta furiosa e barbarica dei Branchi.

## Marchio del Grembo

Il cuore segreto delle mandrie è la pratica del marchio del grembo. Utilizzando antichi incantesimi noti solo alla loro specie, i maghi bestia sono in grado di guidare lo sviluppo dei neonati durante la gravidanza. Anche se i rituali sacri di questa pratica sono migliorati nel corso dei millenni, rimangono rischiosi e possono spesso fallire, uccidendo il nascituro o deformandolo in un orrore cornuto.

Tuttavia, il marchio è considerato una parte essenziale della loro vita e una tra le loro armi più potenti. Non solo assicura la continuazione della specie nonostante la sua origine innaturale, ma permette anche ai Branchi di migliorarsi e sviluppare una varietà impressionabile di forme e creature. Permette di acuire le caratteristiche naturali già presenti, come l'ottimo udito, l'olfatto, la mobilità e la tolleranza al dolore, e permettendo di superare certe caratteristiche come l'assenza di mani. In rari casi essa ha persino dato forma a corde vocali in grado di parlare lingue straniere, facilitando la comunicazione con altre specie. Sia i Branchi che i loro nemici riconoscono il potenziale mozzafiato di ciò che il marchio del grembo ha prodotto: cavalleria specializzata, bestie alate ed impressionanti colossi.

## Racconti e Credenze

Le mandrie di bestie non adorano degli dèi; invece, esse credono che l'immortalità derivi dalla propria storia, raccontata dopo la morte; pertanto ogni bestia conosce una miriade di canzoni e racconti, della propria tribù e di altre. Bardi e cantori godono di grande considerazione nella tribù, e persino i capi permettono loro di toccare le proprie corna, segno di grande rispetto. Per i prigionieri, conoscere semplicemente il nome di un eroe locale è talvolta sufficiente per ottenere misericordia da una tribù normalmente spietata: è pratica comune lasciare intenzionalmente dei sopravvissuti affinché la fama di una mandria di guerra si diffonda. I grandi eroi sono spesso immortalati sotto forma di feticci d'osso. Le corna o gli zoccoli dei più potenti vengono talvolta conservati e legati a spiriti minori dagli indovini delle mandrie per creare totem imbevuti di potere magico. I Branchi rispettano, a modo loro, anche le leggende di altre culture, bruciando templi e palazzi ma lasciando offerte davanti alle statue di antichi eroi. La maggior parte delle bestie crede che il loro spirito sopravviverà finché la loro storia non verrà raccontata per l'ultima volta. Anche se i racconti di battaglia sono i più popolari, la fama può essere guadagnata anche dalla scaltrezza, dalla abilità artistica o dalla bravura come artigiano, così come da molti altri attributi.

## Organizzazione

I Branchi non hanno un'autorità centrale e non cercano mai di governare un territorio, anche se le loro migrazioni possono essere di tale portata da riunire bestie in numeri spaventosi, diventando di fatto un'autorità regionale per la durata di tale mostruosa transumanza. Si radunano anche a volte per consigli intertribali, il più famoso dei quali fu quello tenutosi all'inizio della Nona Era, quando le tribù, liberate dal dominio dell'Orda, stabilirono la loro prima e unica legge: "Nessun Padrone". L'economia delle mandrie si concentra principalmente sulla loro necessità di una dieta ricca di calorie; incursioni, tributi e pagamento sono le fonti più comuni con le quali essa è alimentata. Le capacità tecnologiche variano notevolmente da tribù a tribù, ma la maggior parte è in grado di forgiare armi metalliche e costruire veicoli con ruote.

# Regole dei Modelli dell'Armata

## Regole Universali

### Alcool Depredato

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di ogni Turno del Giocatore. Ogni modello con Beone nell'unità del portatore passa da Sobrio a Ubriaco.

### Richiamo di Caccia

Se l'esercito include un modello con Chiamata alla Caccia, il proprietario può:

- Tirare per far entrare le unità con uno o più modelli con Tattiche del Branco in Agguato, iniziando dal Turno del Giocatore 1 del proprietario (sebbene alla fine dello step 2 della Sequenza della Fase di Movimento), a meno che il proprietario ottenga il primo Turno del Giocatore.
- Ripetere i tiri Agguato con risultato di 1-2 per le unità con uno o più modelli con Tattiche del Branco.

La Chiamata alla Caccia ha effetto anche se il portatore è in Agguato e non è ancora arrivato sul Campo di Battaglia.

*In simbiosi con la natura, le bestie sono abili tattici, capaci di muoversi con astuzia ed sfruttare il terreno circostante per tendere trappole. L'imboscata a sorpresa è il loro metodo preferito per dare battaglia, e certi capi sono particolarmente abili nel coordinare le loro forze.*

### Tattiche del Branco

Le unità composte interamente da modelli con Tattiche del Branco ottengono **Carica Devastante (Falcata Rapida)** se sono Situate sul Fianco o sul Retro dell'unità Caricata.

### Ubriacone

L'unità può ottenere uno dei due differenti gruppi di effetti a seconda di come si presenta sul Campo di Battaglia: Sobria o Ubriaca. Durante il passo 8 della Sequenza Pre-Partita (dopo la Selezione degli Incantesimi), il giocatore **deve** scegliere se un'unità con Ubriacone è Sobrio o Ubriaco. I Personaggi Ubriaco non possono aggregarsi a unità che contengono modelli Sobrio e viceversa (modelli senza Ubriacone non sono considerati né Ubriaco né Sobrio).

#### Sobrio

Il modello ottiene **Truppe Leggere e Avanguardia**. Un'unità che è stata Sobria almeno una volta perde Presidiante per il resto della partita. Se l'Obiettivo Secondario è Catturare le Bandiere, Presidiante non viene perso.

#### Ubriaco

Il modello ottiene **Carica Devastante (+1 For, +1 Pen) e Impassibile**. Le unità Ubriache non possono usare Agguato.

*La birra è altamente apprezzata dalle bestie, e spesso il motivo principale di un'incursione è procurarsene. Naturalmente, la bevanda ha i suoi effetti collaterali, rendendo le bestie più aggressive e meno preoccupate per la propria sicurezza o strategia. Per questo motivo, la maggior parte evita di ubriacarsi prima della battaglia, ma alcune bestie inevitabilmente scelgono di indulgere.*

## Attributi di Attacco

### Istinto Primordiale – Corpo a Corpo

All'inizio di ogni Round di Combattimento, ogni unità con una o più parti di modello con questo Attributo di Attacco **deve** eseguire un Test di Disciplina. Se lo supera, tutte le parti di modello con Istinto Primordiale nell'unità devono ripetere i tiri per colpire falliti durante questo Round di Combattimento.

## Armeria

### Ascia Bestiale – Arma da Corpo a Corpo

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza, +1 Penetrazione Armatura e colpiscono sempre a Livello di Iniziativa 0. Il portatore ottiene +2 Abilità Difensiva a meno che non stia usando un'altra arma. Questa arma non può essere incantata con Incanti d'arma della lista degli Oggetti speciali comuni.

# Totem

I Totem sono opzioni acquistabili da alcuni Personaggi e Campioni dei Branchi Bestiali. Ogni Totem contiene uno o più Incantesimi Infusi Totemici con Livello di Potere (4/8) e Durata: Un Turno.

## Lista dei Totem

---

<b>Totem Ala Nera</b>	Un'unità con tutti i suoi modelli sotto l'effetto di questo Totem ottiene +3 Agilità e Carica Devastante (+D3+1" Ava).
<b>Totem del Corno Insanguinato</b>	Il bersaglio ottiene +1 Numero di Attacchi, ed i suoi Attacchi da Corpo a Corpo ottengono +2 Penetrazione Armatura.
<b>Totem Occhio Offuscato</b>	Un'unità con tutti i suoi modelli sotto l'effetto di questo Totem ottiene <b>Bersaglio Difficile (1)</b> e <b>Resistenza alla Magia (3)</b> .
<b>Totem Pelle Contorta</b>	Il bersaglio ottiene +1 Armatura e <b>Distrarre</b> .

---

Un esercito non può tentare di lanciare il medesimo Incantesimo Infuso Totemico più di due volte per Fase Magica, a prescindere dal modello che effettua il Tentativo di Lancio. Un'unità può essere influenzata da un singolo Incantesimo Infuso Totemico alla volta (il più recente tra quelli lanciati con successo).

Campioni e Personaggi portano tipi differenti di Totem:

### Portatori dei Totem

I Totem portati dai Campioni contengono un singolo Incantesimo Infuso scelto dalla lista precedente, il quale **deve** essere riportato sulla Lista dell'Esercito, e possiedono il Tipo: Unità della Fonte.

### Portatori dei Totem Maggiori

I Totem Maggiori portati da Personaggi contengono tutti e quattro gli Incantesimi Infusi della lista precedente e possiedono i Tipi: Benedizione e Gittata 18".

# Incantesimo Ereditario

*Le storie hanno potere, e i maghi delle mandrie hanno scoperto da tempo il modo per manifestarlo. Accedendo alla paura primordiale che le altre specie provano nei loro confronti, le bestie possono assumere l'immagine stessa di tale paura ancestrale: una risposta primeva all'oscurità e alla natura selvaggia. Accedendo a questo piano degli incubi, possono modificare la realtà con spaventosa imprevedibilità.*

<i>Valore di Lancio</i>	<i>Gittata</i>	<i>Tipo</i>	<i>Durata</i>	<i>Effetto</i>
<b>E Echi della Foresta Nera</b>				
<p>&lt;6+&gt; {8+}</p>	<p>&lt;18"&gt; {36"}</p>	Benedizione	Un Turno	Il bersaglio ottiene <b>Paura</b> e <b>Impassibile</b> . Il bersaglio può effettuare un Movimento Magico di 8".

# Oggetti Speciali

## Incanti d'Arma

### Incisioni Ancestrali 50 pti

0-3 per esercito. solo Veggenti.

Incantamento: Arma a Una Mano.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +2 Forza e +2 Penetrazione Armatura. Il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi e **Distrarre** mentre usa quest'arma.

### Maledizione del Biancospino 50 pti

Solo modelli senza Agguato.

Incantamento: Arma a Una Mano.

Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Carica Devastante (+2 For, +2 Pen)**. Quest'arma può essere usata come un'Arma da Tiro (3+) con il seguente profilo: Gittata 18", Colpi 1, For 3 [6], Pen 10, **Attacco ad Area (1x5) Ricarica!**, [**Ferite Multiple (D3)**]. Questo Attacco da Tiro non subisce mai modificatori negativi al tiro.

### Follia Fatale 35 pti

Incantamento: Ascia Bestiale.

Per ogni Attacco da Corpo a Corpo contro il modello del portatore che ottiene un tiro per colpire naturale di '1', il portatore **deve** effettuare un Attacco da Corpo a Corpo al medesimo Livello di Iniziativa (ciò prevale sulla consueta restrizione che vede gli Attacchi dell'Ascia della Bestia colpire sempre a Livello di Iniziativa 0). Questo attacco **must** essere assegnato contro il modello (o contro la Riserva di punti vita) che ha generato il tiro per colpire di '1'.

### Gemelle Fameliche 25 pti

Incantamento: Coppia d'Armi.

Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Colpo Letale**. Ogniqualvolta il portatore ottiene un risultato naturale di '6' a ferire con un Attacco da Corpo a Corpo, e tale attacco causa una ferita non salvata, il portatore Recupera 1 Punto Vita alla fine del Livello di Iniziativa (a meno che esso non sia stato rimosso come perdita durante tale Livello). Non può essere Recuperato più di 1 Punto Vita per fase in tal modo.

## Incanti d'Armatura

### Afflizione di Aaghor 90 pti

Incantamento: Armatura Leggera.

Il portatore ottiene +1 Resilienza e **Tempra (4+)**, ma fallisce automaticamente tutti i Tiri Armatura.

### Astuzia dell'Ingannatore 60 pti

Incantamento: Armatura Leggera.

I tiri per ferire con successo contro il modello del portatore **devono** essere ripetuti.

### Forma Selvaggia 25 pti

Incantamento: Corazze.

All'inizio della Fase di Mischia il portatore può scegliere di ottenere uno dei seguenti:

- +1 Forza, +1 Penetrazione Armatura e -1 Resilienza
- -1 Forza, -1 Penetrazione Armatura e +1 Resilienza

Questi effetti permangono fino alla fine della Fase di Mischia.

### Nebbia Oscurante 10 pti

Incantamento: Scudo.

Mentre usa questo Scudo, le unità nemiche a contatto di base con il portatore subiscono -1 Agilità. L'unità del portatore non può ottenere il bonus +1 Agilità da Impeto della Carica.

## Incanti di Stendardo

### Stendardo del Branco Selvaggio 60 pti

0-3 per esercito.

Un solo uso. Un solo Stendardo del Branco Selvaggio può essere attivato per unità all'inizio di ogni Round di Combattimento. Per la durata di questo Round di Combattimento, tutti i Mezzosangue e i Cornaselvage nell'unità del portatore ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

## Artefatti

### Seme della Foresta Nera 85 pts

Un solo uso. Subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento), il portatore **deve** posizionare sul Campo di Battaglia un singolo Elemento di Terreno Foresta, che **deve** essere grande massimo 10" in lunghezza e 6" in larghezza, non a contatto con altri Elementi di Terreno eccetto Terreno Aperto, a più di 1" da unità nemiche ed entro 12" dal portatore. Mentre si trovano all'interno di questa Foresta, i modelli amici ottengono un Modificatore di Lancio di +1 per gli Incantesimi Benedizione, Maledizione e Universale. Essi inoltre aggiungono (+1/+1) al Livello di Potere degli Incantesimi Infusi Totemici che lanciano. **Questi effetti permangono fino alla fine della partita, anche se il portatore viene rimosso come perdita.**

### Pioggia Oscura 70 pts

Un solo uso. Questo Artefatto si attiva automaticamente all'inizio del primo Turno di Gioco (se in quel momento il portatore non si trova sul Campo di Battaglia, l'oggetto non può essere usato). Gli effetti durano fino alla fine del Turno di Gioco. Se il proprietario ottiene il secondo Turno del Giocatore, tutti gli Attacchi da Tiro subiscono -2 per colpire durante la Fase di Tiro nemica. Se invece il proprietario ottiene il primo Turno del Giocatore, tutti gli Attacchi da Tiro subiscono -1 per colpire durante la Fase di Tiro nemica.

### Icona del Saccheggiatore 50 pts

Tutte le unità amiche entro 12" dal portatore composte interamente da Zanneaguzze o da un singolo modello Carro, Personaggi esclusi, ottengono **Avanguardia**.

### Corona di Corna 30 pts

I modelli dell'unità del portatore e tutte le unità entro la gittata della sua Aura di Comando (se applicabile) superano automaticamente i Test di Disciplina eseguiti a causa di Istinto Primordiale.

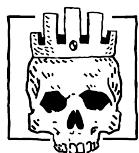
### Occhio del Dominio 30 pts

Il portatore ottiene **Non Può Essere Calpestato e Paura**.

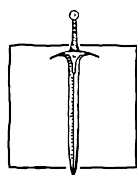
### Bulino di Selce 15 pts

Mentre il centro del modello del portatore si trova dentro un Elemento di Terreno Foresta, tutte le unità amiche con più di metà dei propri modelli con il centro all'interno di qualsiasi Elemento di Terreno Foresta con ottengono Resistenza alla Magia (2).

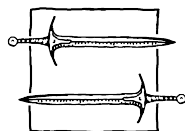
## Organizzazione d'Armata



**Personaggi**  
massimo 40%



**Base**  
minimo 20%



**Speciale**  
nessun limite



**Terrori della Terra Selvaggia**  
massimo 40%



**Predatori in Agguato\***  
massimo 60%

\*Unità con Agguato

# Personaggi (massimo 40%)

Le mandrie da guerra sono normalmente guidate dai guerrieri più potenti o rinomati. Conosciuti per la loro astuzia selvaggia, disprezzano strategie complicate, preferendo invece fidarsi dell'istinto. Molti comandati delle genti civilizzate sono stati ridotti a pezzi sotto gli zoccoli gessi di un signore delle bestie, sottovalutando il proprio nemico fino al momento fatale.



## Signore delle Bestie 180 pti

Mod. singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>	Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Signore delle Bestie	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	Istinto Primordiale					
Opzioni			pti-			Opzioni di Cavalcatura			pti-		
Agguato (Solo Generale a piedi) [PiA]			5			Carro Razziatore			90		
Richiamo di Caccia (Solo Generale)			20			Carro di Zanneaguzze			180		
Oggetti Speciali			fino a 200								
Scudo			5								
Armi da Lancio (4+)			5								
Armatura Pesante			15								
Una sola scelta:											
Lancia Pesante			5								
Coppia d'Armi			10								
Grande Arma			10								
Ascia Bestiale			35								

I signori della guerra di mandrie più piccole, o le progenie fidate dei Signori delle Bestie, molti capobranco accettano volontariamente la supremazia di uno dei tali signori. Dirigono porzioni della mandria in sua assenza o hanno l'onore di portare i totem dei più grandi eroi del passato, incutendo paura nei cuori del nemico e ispirando ferocia nei loro simili.



## Capobranco

110 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25×25 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Capobranco	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Istinto Primordiale	
— Opzioni —			pti-		— Opzioni di Cavalcatura —		pti-
Agguato (solo a piedi) [PiA]			5		Carro Razziatore	90	
Richiamo di Caccia (Solo Generale)			20				
Alfiere da Battaglia			50				
Portatore dei Totem Maggiori			75				
Oggetti Speciali			fino a 100				
Scudo			5				
Armatura Pesante			15				
Armi da Lancio (4+)			5				
Una sola scelta:							
Coppia d'Armi			5				
Grande Arma			5				
Lancia Pesante			5				
Ascia Bestiale			20				

Parte sia delle mandrie da guerra che delle mandrie velate, i maestri della magia primordiale dei Branchi agiscono come cantastorie, guide e marcatori del grembo, plasmando il destino dei Branchi. Alcuni son consiglieri, mentre altri assumono direttamente il manto del comando. In battaglia, le loro magie selvagge dimostrano che la potenza arcana non è dominio esclusivo degli eremitici maghi civilizzati.



## Veggente

150 pti

Mod. singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Mago Apprendista, <b>Offerta di Sangue</b> , Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	4	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Veggente	1	4	3	0	3	Istinto Primordiale

— Regole del Modello —

### Offerta di Sangue: Regola Universale.

Un'unità che include almeno un Personaggio con Offerta di Sangue può ritirare i Test di Panico falliti, infliggendo una ferita senza tiri salvezza di nessun tipo ad un Personaggio con Offerta di Sangue all'interno dell'unità.

— Opzioni magiche —

Mago Adepto	95
Mago Maestro	265



Druidismo



Evocazione



Sciamanesimo

— Opzioni —

Agguato (solo a piedi) [PiA]	5
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Mago Maestro	fino a 200
Armatura Leggera	5
Coppia d'Armi	5

— Opzioni di Cavalcatura —

Carro Razziatore	30
------------------	----

Feroci e carismatici, i capi dei centauri combinano il potere selvaggio del loro marchio, la loro velocità impulsiva e la capacità di tenere sotto controllo i loro parenti indisciplinati, sapendo precisamente quando e dove colpire con la massima efficacia. Quando i corni da battaglia riecheggiano nelle steppe, guidano la loro truppa in cariche a testa bassa, gioendo della foga del combattimento e dei bagordi e saccheggi che inevitabilmente seguiranno.



## Centauro Capobranco

185 pti

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Bestia  
Base 25×50 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>8</b>	Alcool Depredato, Alto, Ubriacone, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Non Può Essere Calpestato, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Centauro Capobranco	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b> Istinto Primordiale	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni —		pti-
Agguato [PiA]				10	Armi da Lancio (4+)	5
Alfiere da Battaglia				50	Una sola scelta:	
Portatore dei Totem Maggiori				75	Ascia Bestiale	15
Oggetti Speciali				fino a 100	Grande Arma	15
Scudo				5	Lancia Pesante	15
Armatura Pesante				15	Coppia d'Armi	20

I più grandi dei minotaure, questi colossali mezzo-tori sono ancora più aggressivi delle altre bestie quando inizia la mischia. Se la loro mandria è minacciata o la loro rabbia alimentata, questi avatar del massacro abbandonano ogni freno, trafiggendo e calpestando furiosamente i loro nemici in un'orgia compulsiva di morte.



## Minotauro Signore della Guerra

465 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>9</b>	Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Minotauro Signore della Guerra	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>5</b> Colpi d'Impatto (D3), Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni —		pti-
Oggetti Speciali				fino a 200	Una sola scelta:	
Armatura Pesante				15	Grande Arma	10
Scudo				10	Ascia Bestiale	20
					Coppia d'Armi	45

I capi dei minotauri, noti macellai, rappresentano i loro compagni all'interno di una mandria di guerra. Possedendo sia la forza che il temperamento per commettere sanguinose stragi, il loro profondo muggito riverbera attraverso i campi di battaglia, demoralizzando il nemico e chiamando a raccolta i loro simili.



## Minotauro Capobranco

190 pti

Mod. singolo

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Minotauro Capobranco	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Colpi d'Impatto (D3), Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale					
Opzioni			pti			Opzioni			pti		
Alfiere da Battaglia			50			Una sola scelta:					
Portatore dei Totem Maggiori			75			Coppia d'Armi			10		
Oggetti Speciali			fino a 100			Ascia Bestiale			20		
Scudo			10			Grande Arma			20		
Armatura Pesante			15								

# Cavalcature dei Personaggi



## Carro Razziatore

0-3  
cavalcature/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	P	Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornaselvagge	1	4	3	0	3	Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Chinghiale da Guerra (2)	1	3	4	1	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato



## Carro di Zanneaguzze

0-2  
cavalcature/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	P	<b>Corno da Caccia</b> , Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	P	P	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornaselvagge	1	4	3	0	3	Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Zanneaguzze	4	3	5	2	2	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

—Regole del Modello—

**Corno da Caccia:** Regola Universale.

Tutte le unità amiche entro 6" da uno o più modelli con Corno da Caccia ottengono **Carica Devastante (+1" Ava)**.

# Base (minimo 20%)

Le corna sono simboli di grande orgoglio per le bestie guerriere, e coloro che si sono dimostrati degni in battaglia ricevono un titolo che normalmente viene tradotto come "Cornaselvagge". Resistenti e robusti, sono veterani di incursioni e imboscate. Quando la mandria di guerra è condotta in battaglia, si riuniscono in grandi masse che si lanciano contro il nemico.



## Branco di Cornaselvagge

140 pti + 7 pti/modello extra

15-50 modelli



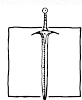
Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	7	Presidiante, Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornaselvagge	1	4	3	0	3	
Istinto Primordiale						
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Agguato (0-30 modelli/unità, 0-2 unità/esercito) [PiA]			30	Alfiere	10	
Deve scegliere (una sola scelta):				Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Coppia d'Armi			gratuito	Campione	10	
Scudo			gratuito	Portatore di Totem	15	
Armi da Lancio (5+)			1/modello	Musico	10	
Coppia d'Armi e Armi da Lancio (5+)			2/modello			

Coloro nati da genitori con marchi nel grembo incompatibili tendono ad essere gracili rispetto agli altri. Dotati delle caratteristiche di più specie, molti sono comunque abili e combattenti esperti, abbastanza forti o astuti da sopravvivere e prosperare nonostante i molti pericoli della vita in una mandria di guerra.



## Branco di Mezzosangue

135 pti + 5 pti/modello extra

20-50 modelli



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Presidiante, Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0	Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mezzosangue	1	3	3	0	3	
Istinto Primordiale						
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Agguato (0-40 modelli/unità, 0-2 unità/esercito) [PiA]			20	Alfiere	10	
Picca			1/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti	
				Campione	10	
				Musico	10	

Guerrieri che hanno adottato l'arco per compiere incursioni particolarmente repentine e devastante, questi esperti esploratori operano nella natura selvaggia per identificare fonti di cibo e acqua, ostacoli lungo il percorso della mandria e aree abitate da evitare o colpire. In battaglia, possono distrarre e ostacolare i nemici, apparendo proprio dove sono i meno attesi o benvenuti.



## Predoni Mezzosangue

90 pti + 5 pti/modello extra

10-20 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>6</b>	Schermagliatore, Tattiche del Branco, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Bersaglio Difficile (1)		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Predone Mezzosangue	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Istinto Primordiale, Arco (4+)	
Opzioni				pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Agguato e Esploratore [PiA]				20	Campione		10
					Musico		10

# Speciale (nessun limite)

*Incrociati per forza e ferocia, questi branchi non sono addestrati a obbedire ciecamente: il rapporto tra bestia e segugio è più simbiotico, ed i Branchi incoraggiano i segugi a mantenere il più possibile la loro natura selvaggia. Forniscono alle mandrie sicurezza e compagnia, combattendo al loro fianco durante le cacce e le battaglie, imparando le stesse strategie d'imboscata.*



## Segugi Ferali

**80 pti + 8 pti/modello extra**    **5-20 modelli**    0-5 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Bestia  
Base 25×50 mm



Le unità di 8 o più modelli contano come Base invece di Speciale.  
Questa unità conta anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>5</b>	Agguato, Avanguardia, Insignificante, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Segugio Ferale	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	

*I più grandi guerrieri di solito hanno le corna più impressionanti, e coloro che ricevono il rango di "Cornalunghe" portano anche le migliori armi e armature che la mandria può fornire. Sono ferocemente leali, spesso formando una tribù di guerra privata per il loro capobranco, e in suo nome distruggeranno qualsiasi esercito si trovi sul cammino della mandria.*



## Branco di Cornalunghe

**150 pti + 16 pti/modello extra**    **10-40 modelli**



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm



Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	Guardia del Corpo (Signore delle Bestie, Capobranco), Presidiante, Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornalunghe	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Istinto Primordiale

Opzioni	pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	pti-
Agguato (0-25 modelli/unità, 0-2 unità/esercito) [PiA]	1/modello	Alfiere	10
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>		Incanto di Stendardo	Senza limiti
Alabarda	gratuito	Campione	10
Grande Arma	1/modello	Portatore di Totem	15
		Musico	10

Un antico marchio del grembo derivante dai bovini più aggressivi, i minotauri son rapidi all'ira quando minacciati o contrari. La loro forza e le loro dimensioni li rendono truppe d'assalto ideali, e spesso si trovano in testa alla mandria di guerra, guidando l'attacco e cibandosi dei cadaveri sanguinanti dei loro avversari caduti.



## Minotauri

**225 pti + 67 pti/modello extra**

**3-10 modelli**

0-5 unità/esercito

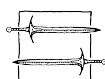


Altezza **Grande**  
 Tipo **Fanteria**  
 Base **40×40 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>7</b>	Furia, Impassibile, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Minotauro	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Colpi d'Impatto (1), Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale

Opzioni	pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	pti-
Una sola scelta:		Alfiere	10
Scudo	7/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Coppia d'Armi	8/modello	Campione	10
Grande Arma	8/modello	Portatore di Totem	15
		Musico	10

I marchi basati sugli equini non hanno mai avuto pieno successo, ma hanno prodotto una creatura fusa che può agire come potente cavalleria. Le imperfette stregonerie che portano alla loro nascita lasciano la maggior parte dei centauri affetti da emicranie croniche, alleviate solo con grandi quantità di alcol. Imprudenti ed impulsivi, la loro frequente inebriazione contribuisce e riduce al tempo stesso la loro capacità di muovere guerra.



## Centauri


**160 pti + 16 pti/modello extra**

**5-15 modelli**

0-4 unità/esercito



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

 Le unità con l'aggiornamento [PiA] contano anche come Predatori in Agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>7</b>	Alto, Presidiante, Ubriacone, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Non Può Essere Calpestato, Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Centaurio	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Istinto Primordiale

Opzioni	pti-	Opzioni del Gruppo di Comando	pti-
Agguato (0-12 modelli/unità) [PiA]	2/modello	Alfiere	10
Armi da Lancio (5+)	4/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Una sola scelta:		Campione	10
Grande Arma	2/modello	Portatore di Totem	15
Coppia d'Armi	4/modello	Musico	10
Lancia Pesante	6/modello		

Per i nomadi Branchi, i carri e altri veicoli a ruote possono essere un mezzo di trasporto indispensabile sia per le bestie che per i loro possedimenti. Questi costrutti possono essere adattati per la battaglia, trainati da bestie da soma ribelli e utilizzati con effetti devastanti in tempo di guerra.



## Carri Razziatori

95 pti + 110 pti/modello extra

1-3 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm



Le unità di 3 modelli contano come Base invece di Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	8	Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	4	2	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornaselvagge	1	4	3	0	3	Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Cornalunghe	1	4	4	1	3	Istinto Primordiale, Grande Arma
Chinghiale da Guerra	1	3	4	1	2	Imbrigliato
(2) Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

Cinghiali sovradimensionati con zanne seghettate, queste colossali bestie porcine sono il prodotto di un marchio del grembo che ne aumenta le dimensioni e gli istinti territoriali, anche se non è stato ancora capace di concedere intelligenza o una postura bipede. Addestrati a disprezzare i nemici delle bestie, la loro carica stridula e tonante è simile a una forza della natura, che frantuma le formazioni nemiche per il puro impeto della loro massa.



## Branco di Zanneaguzze

95 pti + 53 pti/modello extra

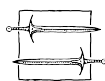
1-10 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Bestia  
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	6	Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Zanneaguzze	4	3	5	2	2	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)

Solo le bestie più coraggiose possiedono l'audacia e la forza di volontà per domare uno Zanneaguzze completamente cresciuto e legarlo a un robusto carro. Coloro che hanno successo in tale impresa godono di una posizione sociale più elevata all'interno della mandria, e di un posto d'onore nelle prime file. Un corno da guerra benedetto gli viene affidato per segnalare la carica, riempiendo le bestie vicine di ferocia primordiale.



## Carro di Zanneaguzze

225 pts

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

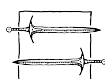
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	8	<b>Corno da Caccia</b> , Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	4	5	1	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornaselvagge	1	4	3	0	3	Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Cornalunghe	1	4	4	1	3	Istinto Primordiale, Grande Arma
Zanneaguzze	4	3	5	2	2	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

— Regole del Modello —

**Corno da Caccia:** Regola Universale.

Tutte le unità amiche entro 6" da uno o più modelli con Corno da Caccia ottengono **Carica Devastante (+1" Ava)**.

Le arti magiche del marchio del grembo sono pericolose, e i fallimenti sono comuni. In casi rari, la prole gravemente mutata può sopravvivere, deformata oltre ogni riconoscimento. Tali abomini sono solitamente condannati a un esilio benevolo, permettendogli di seguire la mandria purchè rimangano fuori dalla vista. Tali mostri nascosti possono essere di grande aiuto in battaglia, specialmente perché le loro menti contorte non conoscono paura; solo la solitudine.



## Bestia dei Rovi

85 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Bestia  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"		10	<b>Dormiente</b> , Impassibile, Irriducibile, Movimento Casuale (3D6"), Paura, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bestia dei Rovi	D6+1	3	4	1	2	

— Regole del Modello —

**Dormiente:** Regola Universale.

Il modello ottiene **Agguato Speciale (Campo, Foresta o Terreno Acquatico)**, con le seguenti eccezioni: immediatamente dopo il passo 2 della Sequenza della Fase di Movimento del proprietario (incluso il Turno 1 del proprietario), egli può decidere, separatamente per ogni Bestia dei Rovi, se essa entrerà o meno sul Campo di Battaglia (non è richiesto un tiro di dadi).

Un marchio del grembo complesso e difficile ha dotato queste bestie di ali, privandole di frequente del loro intelletto. Quelle poche che mantengono una normale intelligenza sono grandi risorse in qualsiasi mandria; possono servire come vedette a lungo raggio, capaci di individuare potenziali minacce e assalirle con feroci attacchi aerei.



## Gargoyle

**135 pti + 11 pti/modello extra**

**5-10 modelli** 0-3 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>7</b>	Falcata Rapida, Schermagliatore, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")	
	Volo	<b>9"</b>	<b>18"</b>			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gargoyle	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Istinto Primordiale
— Opzioni —						
Esploratore						10 pti-

# Terrori della Terre Selvagge (massimo 40%)

I marchi del grembo più rari e rischiosi sono quelli che danno vita alle bestie titaniche: bruti mastodontici talvolta grandi come un gigante adulto. Tra questi, i ciclopi sono i più saggi e scaltri. Il loro occhio incantato percepisce molto e si dice possa vedere lontano, sia letteralmente che metaforicamente. Il loro comportamento calmo e le loro possenti braccia sono preziose quando la mandria deve superare bastioni fortificati.



## Ciclope 330 pti

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Impassibile, Resistenza alla Magia (3), Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	2	5	0	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ciclope	5	2	6	3	3	Attacchi Divini, Scagliare Macigni (4+)

— Regole del Modello —

**Scagliare Macigni:** Arma d'Artiglieria.

**Catapulta (4×4).** Gittata 24", Colpi 1, For 3 [7], Pen 0 [4], **Attacchi Divini**, **Attacchi Magici**, [Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)], **Rapido a Tirare**.

Un gortach è il risultato di ambiziosi e pericolosi marchi del grembo che coinvolgono grandi conclavi di indovini, intesi a produrre la bestia da guerra definitiva e porla a protezione della mandria. Questi giganti cornuti dotati di innumerevoli arti possono abbattere mura e decimare formazioni di fanteria con spaventosa facilità. In battaglia si sfamano dei nemici caduti, guadagnando forza dal loro sangue.



## Gortach 440 pti

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	3	6	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gortach	6	4	6	3	3	Colpi d'Impatto (D3), Colpo Letale, Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale, <b>Vigore dalla Carne</b>

— Regole del Modello —

**Vigore dalla Carne:** Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

Ogniquale un Gortach infligge una ferita non salvata con Colpo Letale (tirando un '6' naturale per ferire con un Attacco da Corpo a Corpo con Colpo Letale), l'attacco ottiene Ferite Multiple (D3) e il Gortach Recupera 1 Punto Vita alla fine del Livello di Iniziativa corrente (a meno che il Gortach non sia stato rimosso come perdita in questo Livello di Iniziativa). Non può essere Recuperato più di 1 Punto Vita per Gortach per fase in tal modo.

Quando una mandria trova il nido non sorvegliato di un grifone o di un ippogrifo, gli indovini rubano e marchiano le uova rubate, cercando di creare un jabberwock. Queste enormità aviane mutanti suscitano nell'osservatore un senso di innaturalità, come se la loro stessa esistenza fosse un affronto alla vita. Sul campo di battaglia, la loro discesa chiocciante e stridula può mettere in fuga anche i guerrieri più risoluti.



## Jabberwock

280 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	8"	16"	8	<b>Aura di Follia</b> , Impassibile, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")		
Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	4	5	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Jabberwock	4	4	5	2	3	Attacchi Venefici, Attacco a Soffio (For 3, Pen 2)

— Regole del Modello —

**Aura di Follia:** Regola Universale.

Le unità entro 6" da uno o più modelli con Aura di Follia subiscono -1 Disciplina.

Imponenti umanoidi che compensano le loro limitate facoltà intellettuali con le dimensioni, alcuni giganti sono noti per seguire i Branchi nelle loro migrazioni per soddisfare la loro sete di avventura. Da parte loro, le bestie sono rapide nell'accettare la compagnia e la protezione fornite da questi stolti ma leali compagni di bevute.



## Gigante Bestiale

270 pti

Altezza Enorme  
Tipo Fanteria  
Base 50×75 mm

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	<b>Gigante Vede, Gigante Fa</b>		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gigante Bestiale	5	3	5	2	3	Rabbia

### Regole del Modello

**Gigante Vede, Gigante Fa:** Regola Universale. Il modello ottiene **Beone** e **Viaggiatore (Foresta)**. Alla fine di una Fase di Movimento amica, se il modello è a contatto con un Elemento di Terreno Foresta può perdere le armi utilizzate in quel momento e ottenere **Albero Sradicato**.

### Opzioni

	pti
<b>Fratellone</b>	25
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>	
<b>Albero Sradicato</b>	gratuito
<b>Barile di Birra</b>	25
<b>Clava Gigantesca</b>	25

### Regola del Modello Opzionale

**Albero Sradicato:** Arma da Corpo a Corpo.

Gli attacchi effettuati con quest'arma colpiscono automaticamente ed hanno la propria Forza fissata **sempre** a 5 e la Penetrazione Armatura fissata **sempre** a 0.

**Barile di Birra:** Arma da Tiro.

Il modello ottiene **Alcool Depredato**. Una volta per partita, quest'arma può essere usata come un'Arma da Tiro con il seguente profilo:

Gittata 8", Colpi 1, For 4, Pen 0, **Attacco ad Area (3×3)**, **Ricarica!**, colpisce automaticamente. Dopo essere stata usata come Arma da Tiro, il portatore perde Bottino Alcolico.

**Clava Gigantesca:** Arma da Corpo a Corpo.

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

**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)**.

# Tabella Riassuntiva

## Personaggi

<b>Signore delle Bestie</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 9								Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 3 <i>Dif</i> 6 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 0								Armatura Leggera
Signore delle Bestie	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 6 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 5								Istinto Primordiale
<b>Capobranco</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 8								Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 3 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 0								Armatura Leggera
Capobranco	<i>Att</i> 3 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4								Istinto Primordiale
<b>Veggente</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 8								Mago Apprendista, Offerta di Sangue, Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 3 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 0								
Veggente	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3								Istinto Primordiale
<b>Centauro Capobranco</b>	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 8								Alcool Depredato, Alto, Ubriacone, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Bestia	<i>PV</i> 3 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 0								Non Può Essere Calpestato, Armatura Leggera
Centauro Capobranco	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 4								Istinto Primordiale
<b>Minotauro Signore della Guerra</b>	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 9								Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Fanteria	<i>PV</i> 5 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 0								Armatura Leggera
Minotauro Signore della Guerra	<i>Att</i> 5 <i>Off</i> 6 <i>For</i> 6 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 5								Colpi d'Impatto (D3), Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale
<b>Minotauro Capobranco</b>	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 8								Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Fanteria	<i>PV</i> 4 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 0								Armatura Leggera
Minotauro Capobranco	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 4								Colpi d'Impatto (D3), Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale

## Cavalcature dei Personaggi

<b>Carro Razziatore</b>	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 7" <i>Dis</i> P								Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	<i>PV</i> 4 <i>Dif</i> P <i>Res</i> P <i>Arm</i> P+2								
Cornaselvagge	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3								Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Chinghiale da Guerra (2)	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 2								Imbrigliato
Telaio				<i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2					Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
<b>Carro di Zanneaguzze</b>	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 7" <i>Dis</i> P								Corno da Caccia, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	<i>PV</i> 5 <i>Dif</i> P <i>Res</i> P <i>Arm</i> P+1								
Cornaselvagge	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3								Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Zanneaguzze	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 2								Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio				<i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2					Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

## Base

<b>Branco di Cornaselvagge</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 7								 Presidente, Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 0								
Cornaselvagge	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3								Istinto Primordiale
<b>Branco di Mezzosangue</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 6								 Presidente, Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								Scudo
Mezzosangue	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3								Istinto Primordiale
<b>Predoni Mezzosangue</b>	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 10" <i>Dis</i> 6								Schermagliatore, Tattiche del Branco, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								Bersaglio Difficile (1)
Predone Mezzosangue	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3								Istinto Primordiale, Arco (4+)

## Speciale

<b>Segugi Ferali</b>	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 5								Agguato, Avanguardia, Insignificante, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Bestia	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0								
Segugio Ferales	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3								

<b>Branco di Cornalunghe</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8							Guardia del Corpo (Signore delle Bestie, Capobranco), Presidiante, Tattiche del Branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Armatura Pesante
Cornalunghe	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Istinto Primordiale
<b>Minotauri</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7							Furia, Impassibile, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	4	Arm	0					Armatura Leggera
Minotauro	Att	3	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3			Colpi d'Impatto (1), Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale
<b>Centauri</b>	Ava	8"	Mar	16"	Dis	7							Alto, Presidiante, Ubriacone, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Bestia	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Non Può Essere Calpestato, Armatura Leggera, Scudo
Centaurio	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Istinto Primordiale
<b>Carri Razziatori</b>	Ava	7"	Mar	7"	Dis	8							Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	4	Res	4	Arm	2					Armatura Leggera
Cornaselvagge	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3			Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Cornalunghe	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Istinto Primordiale, Grande Arma
Chinghiale da Guerra (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2			Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2					Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
<b>Branco di Zanneaguzze</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6							Viaggiatore (Foresta)
Grande, Bestia	PV	3	Dif	3	Res	5	Arm	0					
Zanneaguzze	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2			Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)
<b>Carro di Zanneaguzze</b>	Ava	7"	Mar	7"	Dis	8							Corno da Caccia, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	4	Res	5	Arm	1					Armatura Pesante
Cornaselvagge	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3			Istinto Primordiale, Lancia Leggera
Cornalunghe	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Istinto Primordiale, Grande Arma
Zanneaguzze	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2			Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2					Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
<b>Bestia dei Rovi</b>	Ava	3D6"			Dis	10							Dormiente, Impassibile, Irriducibile, Movimento Casuale (3D6"), Paura, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Bestia	PV	3	Dif	3	Res	5	Arm	0					
Bestia dei Rovi	Att	D6+1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2			
<b>Gargoyle</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7							Falcata Rapida, Schermagliatore, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Bersaglio Difficile (1)
Gargoyle	Att	2	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3			Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Istinto Primordiale

## Terrori della Terre Selvagge

<b>Ciclope</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8							Impassibile, Resistenza alla Magia (3), Viaggiatore (Foresta)
Enorme, Fanteria	PV	6	Dif	2	Res	5	Arm	0					Egida (5+)
Ciclope	Att	5	Off	2	For	6	Pen	3	Agi	3			Attacchi Divini, Scagliare Macigni (4+)
<b>Gortach</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9							Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)
Enorme, Fanteria	PV	6	Dif	3	Res	6	Arm	0					
Gortach	Att	6	Off	4	For	6	Pen	3	Agi	3			Colpi d'Impatto (D3), Colpo Letale, Estasi della Battaglia, Istinto Primordiale, Vigore dalla Carne
<b>Jabberwock</b>	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8							Aura di Follia, Impassibile, Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")
Enorme, Bestia	PV	5	Dif	4	Res	5	Arm	3					
Jabberwock	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3			Attacchi Venefici, Attacco a Soffio (For 3, Pen 2)
<b>Gigante Bestiale</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8							Gigante Vede, Gigante Fa
Enorme, Fanteria	PV	7	Dif	3	Res	5	Arm	1					
Gigante Bestiale	Att	5	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3			Rabbia

## Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Maledizione del Biancospino	-	18"	3 [6]	10	1	Attacco ad Area (1×5) [Ferite Multiple (D3)] Ricarica! Nessun modificatore negativo al tiro
Barile di Birra (Gigante Bestiale)	-	8"	4	0	1	Attacco ad Area (3×3) Ricarica! colpisce automaticamente
Scagliare Macigni (Ciclope)	Catapulta (4×4)	24"	3 [7]	0 [4]	1	Attacchi Divini Attacchi Magici [Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)] Rapido a Tirare

## Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Maledizione del Biancospino	3+	Personaggi
Scagliare Macigni	4+	Ciclope
Arco	4+	Predone Mezzosangue
Armi da Lancio	4+	Signore delle Bestie, Capobranco, Centauro Capobranco
	5+	Centauro, Cornaselvagge

## Lista dei Totem

<b>Totem Ala Nera</b>	Un'unità con tutti i suoi modelli sotto l'effetto di questo Totem ottiene +3 Agilità e Carica Devastante (+D3+1" Ava).
<b>Totem del Corno Insanguinato</b>	Il bersaglio ottiene +1 Numero di Attacchi, ed i suoi Attacchi da Corpo a Corpo ottengono +2 Penetrazione Armatura.
<b>Totem Occhio Offuscato</b>	Un'unità con tutti i suoi modelli sotto l'effetto di questo Totem ottiene <b>Bersaglio Difficile (1)</b> e <b>Resistenza alla Magia (3)</b> .
<b>Totem Pelle Contorta</b>	Il bersaglio ottiene +1 Armatura e <b>Distrarre</b> .

# Registro delle Modifiche

## 2024 Review 2

- Seme della Foresta Nera: rule lasts till the end of the game, even when bearer gets removed
- Afflizione di Aaghor: Costo base 100 ↘ 90
- Centauro Capobranco: Costo base 195 ↘ 185
- Capobranco: Costo base 120 ↘ 110
- Minotauro Capobranco: Costo base 200 ↘ 190
- Branco di Cornaselvagge: Costo base 150 ↘ 140
- Branco di Cornaselvagge Agguato: 25 ↗ 30
- Minotauri: Modelli extra 72 ↘ 67
- Minotauri Scudo: 10 ↘ 7
- Minotauri Grande Arma: 10 ↘ 8
- Minotauri Coppia d'Armi: 10 ↘ 8
- Centauri Lancia Pesante: 8 ↘ 6
- Branco di Zanneaguzze: Costo base 85 ↗ 95
- Branco di Zanneaguzze: Modelli extra 55 ↘ 53