

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



ÅSKLANDIANI

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Åsklandiani

Supplemento al Libro dell'Armata: Guerrieri degli Dei Oscuri
Seconda edizione, versione 2022 beta 1 – 21 aprile 2022

Regole dei Modelli dell'Armata	2	Personaggi	5
Incantesimo Ereditario	3	Cavalcature dei Personaggi	7
Oggetti Speciali	3	Base	9
Organizzazione d'Armata	4	Speciale	10
Tabella Riassuntiva	18	Bestie Leggendarie	15
Registro delle Modifiche	20		



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale comunitario. Tutte le regole in questo libro sono supplementari al Regolamento di La Nona Era. Questo manuale è prodotto dai nostri team ed è utilizzabile in qualsiasi modalità di partita, ma è consigliabile chiedere il consenso del tuo avversario o di eventuali organizzatori di torneo, in quanto il loro uso aumenta significativamente la complessità del gioco. Tutte le regole possono essere consultate a the-ninth-age.com. Fai riferimento al Regolamento per le istruzioni su Come Leggere le Voci delle Unità. I cambiamenti recenti sono evidenziati in [blu](#), ed elencati alla fine di questo documento.

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

Le Saghe e le pietre runiche sono le forme di letteratura più importanti tra gli Asklandiani, poiché queste rappresentano la fonte della loro tradizione, della mitologia, dell'etica e della politica. In tali poemi è possibile individuare testimonianze di come sia variata la tradizione religiosa con la progressiva conquista, da parte degli dei provenienti dalla Desolazione, di templi e di intere tribù. Tale «contaminazione» non ha però cambiato la vera natura degli Asklandiani, che è ancora radicata all'antico retaggio condiviso con il Sonnsthal. Ben lungi dall'essere una Nazione, il territorio è un miscuglio di tribù, ciascuna con i propri scopi personali. Alcune sono amichevoli nei riguardi del nostro Impero, come il Regno dei Thrymland, altre sono ostili, a seconda degli accordi presi tra i loro re e jarl con i nostri nobili. Gli estratti che qui presentiamo sono stati selezionati per fornire una descrizione completa e colorita della quintessenza dell' Askland e del popolo che lo abita, per fornire un quadro delle molteplici culture e creature presenti tra i nostri «cugini» settentrionali.

—Fratelli Grünberg, Introduzione alla raccolta della Letteratura del Thrymland

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Febbre da Battaglia degli Asklandiani

I modelli di Fanteria in unità con almeno 10 modelli ottengono [i seguenti effetti](#):

- **Combattere su Rango Extra** se utilizzano un'arma da Corpo a Corpo con A Due Mani
- +1 Armatura se utilizzano uno Scudo

Ciò non si applica se l'unità è [Ingaggiata](#) sul Fianco o sul Retro.

Armeria

Pelliccia d'Orso del Berserker – Protezione Personale

Armatura Leggera. Il portatore ottiene le regole **Falcata Rapida** e **Instabile**.

In aggiunta, all'inizio di uno qualsiasi dei tuoi Turni del Giocatore, tutti i modelli con Pelliccia d'Orso del Berserker possono scegliere di perdere lo Scudo e ottenere **+1 Forza, Estasi della Battaglia, Furia, Impassibile, e Riflessi Fulminei**. Gli effetti durano fino alla fine della partita.

Gli Asklandiani sono fieri combattenti, lo sanno anche le pietre. Li ho combattuti per decenni, e la loro reputazione di guerrieri infervorati e selvaggi è ben guadagnata. Eppure in tutte le storie che si raccontano, c'è un aspetto che viene spesso sottovalutato.

Sanno combattere bene in grandi numeri, riuscendo in qualche modo a non intralciarsi l'uno con l'altro. Ciascuno di loro balza in avanti, pronto a infliggere terribili colpi con enormi asce, per essere rimpiazzato da un compagno e questi da un altro ancora. Non sarà una schiera di Elfi ordinata ed aggraziata, certo, ma funziona.

In difesa, poi, sono ancor più coordinati. Quegli scudi rotondi borchati si aggrovigliano a formare un vero e proprio muro, contro il quale ondate di nemici vanno a infrangersi. Ho visto più di un soldato d'élite considerare, a torto, gli Asklandiani dei semplici selvaggi, per poi subirne l'ira funesta.

—Shepkin Tikhonovich—Comandante Volskaiano

Incantesimo Ereditario

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Morsa del Gelo <5+> {8+}	24"	Universale	Un Turno	Se questo Incantesimo ha come bersaglio un'unità amica, il bersaglio ottiene +1 Armatura. Se, invece, ha come bersaglio un'unità nemica, quest'ultima subisce -1 all'Armatura. {Questo Incantesimo può bersagliare due unità anziché una (dichiara il bersaglio aggiuntivo prima del Tentativo di Lancio).}

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Byargfylli 60 pti
Incantamento: Picca.
Gli attacchi effettuati con quest'arma diventano **Attacchi Divini, Attacchi Magici**, ed ottengono **Colpo Letale** e **Riflessi Fulminei**.

Eyratöki 50 pti
Solo modelli Capotribù Åsklandiano di altezza Normale o Grande.
Incantamento: Arma a Una Mano.
Il portatore ottiene **Attacco Distruttivo** e può effettuare due Attacchi Distruttivi invece di uno (ammesso che dichiari l'uso dell' Attacco Distruttivo alla fine del passo 4 della Sequenza del Round di Combattimento come di consueto).

Simbolo del Massacro 30 pti
Incantamento: Arma a Una Mano e Coppia d'Armi.
Gli attacchi effettuati con quest'arma diventano **Attacchi Magici**. 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.

Incanti d'Armatura

Armatura di Gunagr 40 pti
Solo modelli di altezza normale.
Incantamento: Corazze.
Il portatore ottiene **Impassibile** e non può **mai** essere ferito con un risultato migliore di 4+.

Incanti di Stendardo

Stendardo del Corvo 55 pti
L'unità del portatore ottiene **Estasi della Battaglia, Furia**, ed **Impassibile**.

Artefatti

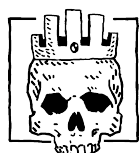
Ossa di Norn 45 pti
Solo Maghi.
Il Mago può scegliere i suoi Incantesimi fra tutti gli Incantesimi Appresi del Sentiero prescelto e l'Incantesimo Ereditario. Questa regola sovrascrive le regole di Selezione degli Incantesimi per i Maghi Apprendisti e i Maghi Adepti.

Arpa di Bragi 40 pti
La distanza dell'Aura di Comando o di Raccogliersi Sotto L'Insegna del portatore è **sempre 18"**.

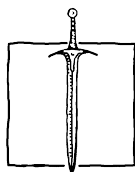
E quindi sto per sposarmi. Provo gioia e terrore allo stesso momento—e come al solito seppellisco i miei sentimenti nella lettura. Mio marito sarà il principe Olvir Hrogtharson, figlio del re del Thrymland, il celebre Hrogthar Alfildir. Condividerò il letto con un Åsklandiano! Ho divorato ogni libro che riguardasse quella terra selvaggia—le storie hanno solo peggiorato il fragile stato della mia immaginazione. L'Åskland è un miscuglio di tribù divise tra re, jarl ed hersir. Molti sono barbarici e insubordinati—spesso impegolati nella venerazione degli Dei Oscuri. Gli Åsklandiani sono rinomati per le loro navi da razzia e mercantili, che si spingono fino ai porti di Avras e Aldan. Per lungo tempo sono stati nemici del Sonnstahl, ma ai giorni nostri la nazione relativamente civilizzata del Thrymland è stata sostenuta dall'Imperatore, come parte di un baluardo da contrapporre alle tribù settentrionali. Immagino che il mio ruolo di pedina in queste trattative debba farmi sentire orgogliosa. Spero solo di riuscire a domare l'orrore che provo e a compiere il mio dovere nei confronti di mio padre e della nazione.

—Diario di Lady Annelie, figlia del Conte del Breidmark

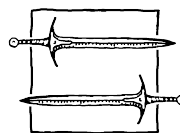
Organizzazione d'Armata



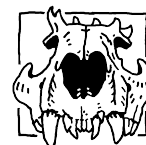
Personaggi
massimo 40%



Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Bestie Leggendarie
massimo 30%

Personaggi (massimo 40%)



Capotribù Asklandiano

110 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25×25 mm



Una cavalcatura con (BL) conta come Bestie Leggendarie. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Comandare è il destino degli jarl e degli hersir. Ma l'atto del guidare deve essere testato: prove devono essere superate e sfide devono essere vinte, perché il capo deve dimostrare di essere non solo il più forte della tribù, ma anche il più saggio. Essere fiero e impavido, temuto e rispettato, questi sono i requisiti di un comandante.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	9	Febbre da Battaglia degli Asklandiani		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Capotribù Asklandiano	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** e **Odio** finché è aggregato ad uno o più modelli R&F con Febbre da Battaglia degli Asklandiani.

— Opzioni —

Alfiere da Battaglia 50

Jarl (Solo Generale) 30

Incursione Marittima (0-2 modelli/esercito) 50

Oggetti Speciali fino a 100

Se Generale fino a 150

Scudo 10

Deve scegliere (una sola scelta):

Armatura Pesante gratuito

Scudo e Pelliccia d'Orso del Berserker (Solo modelli di Fanteria) 25

Armi da Lancio (4+) 10

Una sola scelta:

Coppia d'Armi 5

Lancia Leggera 5

Picca 5

Grande Arma 10

— Opzioni di cavalcatura —

Palanchino da Guerra 65

Cacciatore dell'Ombra 70

Stallone Nero 80

Carro Oscuro 110

Chimera (BL) 155

Behemoth della Desolazione (BL) 355

— Regola del modello opzionale —

Incursione Marittima: Regola Universale.

Il modello ottiene **Agguato**. Durante il passo 8 della Sequenza pre-Partita, nomina un'unità che includa non più di 30 modelli di Asklandiani oppure una che contenga non più di 20 modelli di Huskarl o Berserker. Tale unità ottiene **Agguato**, con le seguenti eccezioni:

- Il modello con Incursione Marittima **deve** essere schierato con l'unità oppure entrare in **Agguato** con essa.
- Le unità che utilizzano la regola Incursione Marittima non effettuano i tiri di **Agguato** ma entrano automaticamente sul Campo di Battaglia nel secondo Turno del Giocatore del possessore.
- Tutte le unità che utilizzano Incursione Marittima **devono** arrivare dal medesimo Bordo del Tavolo.

Jarl: Regola Universale.

Il Capotribù Asklandiano ottiene +2 Numero di Attacchi e può prendere 50 punti aggiuntivi di Oggetti Speciali.



Seidhkennar

115 pti

Mod. singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25×25 mm

I seidhkennar sono la voce delgi dei, consiglieri degli jarl, guide per i berserker. Sono narratori di saghe, padroni delle arti magiche e conversano con tutte le creature del Nord. Nessuna banda oserebbe avviare una razzia, né un re si azzarderebbe a muovere guerra senza la loro benedizione: perché i veggenti dell'Áskland conoscono lo spirito della terra.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Febbre da Battaglia degli Ásklandiani, Mago Apprendista	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	3	3	4	0

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Seidhkennar	1	3	3	0	3

— Opzioni magiche —

pti-

— Opzioni —

pti-

Una sola scelta:

Mago Adepto

95

Oggetti Speciali

fino a 150

Mago Maestro

265

Armatura Leggera

5

Coppia d'Armi

5



Sciamanesimo



Stregoneria



Taumaturgia

— Opzioni di cavalcatura —

pti-

Carro Oscuro

50

Cavalcature dei Personaggi



Stallone Nero

Altezza Normale
 Tipo Cavalleria
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	P			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Stallone Nero	1	3	4	0	3	Imbrigliato



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



Palanchino da Guerra

Altezza Normale
 Tipo Fanteria
 Base 50×50 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



Carro Oscuro

0-3
cavalcature/esercito

Altezza **Grande**
Tipo **Costrutto**
Base 50×100 mm

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	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato



Chimera

0-2
cavalcature/esercito

Altezza **Grande**
Tipo **Cavalleria**
Base 50×100 mm

La cavalcatura ed il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Bestie Leggendarie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	20"	P	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 —

Ali

pti-

40

— Regola del modello opzionale —

Ali: Regola Universale.

Il valore di Marcia del modello è **fissata** a 16" ed esso ottiene **Volò (8", 16")** e **Truppe Leggere**.



Behemoth della Desolazione

0-2
cavalcature/esercito

Altezza **Enorme**
Tipo **Bestia**
Base 100×150 mm

La cavalcatura ed il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Bestie Leggendarie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P			
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-

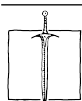
35

— Regola del modello opzionale —

Arti Supplementari: Regola Universale.

Il valore di Marcia del modello è **fissato** a 20" e la sua Armatura è **fissata** a 3.

Base (minimo 25%)



Åsklandiani

130 pti + 6 pti/modello extra

15-50 modelli

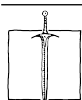


Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Un Åsklandiano è un combattente temibile: rinforzato da condizioni di vita severe e lunghe battute di caccia per la foresta, ogni uomo e ogni donna del nostro popolo è abile nell'uso dell'ascia o dell'arco ed è nato per razzare.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Febbre da Battaglia degli Åsklandiani, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	0	Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Åsklandiano	1	4	4	0	3

Opzioni	pti	Opzioni del gruppo di comando	pti
Scudo	1/modello	Alfiere	10
Armi da Lancio (5+)		Incanto di Stendardo	Senza limiti
(0-40 modelli/esercito)	2/modello	Campione	10
Una sola scelta:		Musico	10
Coppia d'Armi	1/modello		
Arco (4+) (0-60 modelli/esercito)	2/modello		
Grande Arma	3/modello		
Picca e Scudo	4/modello		



Segugi da Guerra

100 pti + 8 pti/modello extra

5-15 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 25×50 mm

La caccia è la nostra più antica e irrinunciabile tradizione. I legami più profondi tra Uomo e Bestia vengono forgiati fin dalla tenera età con i nostri branchi da caccia. I nostri segugi sono fieri discendenti dei grandi lupi della Foresta settentrionale, non come quei cagnetti svenevoli del sud. Generazioni e generazioni di attenta selezione hanno creato una delle razze di cane da guerra più intelligenti e pericolose che si siano mai viste.

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 attivata all'inizio di un Turno del Giocatore amico (ogni modello in un'unità **deve** attivare questa regola simultaneamente). Il modello ottiene +6" di Marcia e **Carica Devastante (+1 Att, +1 For)** durante questo Turno del Giocatore.

Speciale (nessun limite)



Huskarl

185 pti + 13 pti/modello extra

15-40 modelli 0-5 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Nessuno può diventare Jarl senza il supporto degli huskarl, e i nuovi Jarl vengono spesso eletti tra le loro fila, poiché essi non sono solo guardie del corpo ma un'élite guerriera. Combattenti veterani, la loro saggezza e spietatezza in merito a guerra e razzie viene raramente eguagliata da guerrieri o capotribù più giovani.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Febbre da Battaglia degli Åsklandiani, Guardia del Corpo (Capotribù Åsklandiano), Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Huskarl	1	4	4	1	4	
Opzioni			pti-	Opzioni del gruppo di comando		pti-
Armi da Lancio (4+)			6/modello	Alfiere	10	
Deve scegliere (una sola scelta):				Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Scudo			gratuito	Campione	10	
Grande Arma			1/modello	Musico	10	
Picca e Scudo			4/modello			



Berserker

160 pti + 15 pti/modello extra

8-25 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Denti digrignati, urla inferocite, folle mastichio di scudi—un turbinio belluino di asce, acciaio insanguinato e pellicce d'orso: questi sono i berserker di Vigi. Ha chiesto loro di essere l'incubo del nemico elfico, ed essi diventarono tali. Non temono la morte, né la sconfitta, poiché il loro unico scopo è uccidere elfi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Febbre da Battaglia degli Åsklandiani, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	3	4	0	Pelliccia d'Orso del Berserker, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Berserker	1	4	4	1	4	
Opzioni			pti-	Opzioni del gruppo di comando		pti-
Una sola scelta:				Campione	10	
Picca			1/modello	Musico	10	
Coppia d'Armi			3/modello			
Grande Arma			3/modello			



Warg

170 pti + 65 pti/modello extra

2-6 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 50×50 mm

I warg non sono semplici cuccioli di lupo addestrati per attaccare a comando. Sono nati dalla furia di Ullr, insensibili ai rigori di un inverno montano, più resistenti e talvolta più grandi di un cavallo. Un singolo warg può abbattere un alce gigante se lo coglie di sorpresa, mentre un branco è una minaccia concreta anche per dei viaggiatori ben armati. Non ti libererai mai del muso di un warg. Può inseguirti per giorni, se ti ritiene una valida preda. Se sei abbastanza coraggioso, puoi rapire i cuccioli e imbrigliare questa furia: ma assicurati di servire bene Ullr, o diventerai cibo per le bestie in un nonnulla.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	9"	18"	6	Avanguardia, Paura, Viaggiatore (Foresta)	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	4	4	1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Warg	4	4	5	2	4



Guerrieri

220 pti + 20 pti/modello extra

10-12 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25×25 mm

Gli Ásklandiani che si sono votati agli Dei Oscuri spesso ritornano in terra natia a completare il loro percorso, per ragioni ignote persino ai seidhkennar. Ciononostante, sono sempre i benvenuti tra le fila di un gruppo di razziatori, poiché il loro valore in battaglia è indiscusso.

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	pti	Opzioni del gruppo di comando	pti
Una sola scelta:		Alfiere	10
Coppia d'Armi	gratuito	Incanto di Stendardo	Senza limiti
Grande Arma	3/modello	Campione	25
Alabarda	4/modello	Musico	10

Regole del modello

Armatura Infernale: Equipaggiamento Difensivo.

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

Cammino del Favorito: Regola Universale.

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

Scudo Chiodato: Equipaggiamento Difensivo.

Solo modelli a piedi.

Scudo. Per ogni Tiro Armatura con **4+ effettuato con successo** dal portatore usando uno Scudo Chiodato contro un Attacco di Mischia, il portatore 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.



Troll

170 pti + 65 pti/modello extra

3-10 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40x40 mm

I troll sono creature resistenti. A tal punto che si dice che né l'Uomo né la Natura possano ucciderli. Le belve che abitano le terre congelate non fanno eccezione. Grotteschi, avidi e arcigni al pari dei loro cugini meridionali, la loro pelle spessa e gelida emette una palpabile aura di freddo così intenso, che si dice sia in grado di spegnere il fuoco.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	4	Impassibile, Paura, Stupido		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	0	Tempra (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Troll	3	3	5	2	1	Rutto di Troll

Opzioni

pti-

Regola del modello opzionale

Troll di Ghiaccio

12/modello

Troll di Ghiaccio: Regola Universale.

L'Armatura del modello è **fissata** a 2. I tiri per ferire con l'attributo Attacchi Infuocati effettuati con successo contro il modello **must** essere ripetuti.

Regole del modello

Rutto di Troll: Attacco Speciale.

Al livello di Iniziativa della parte di modello, il possessore può scegliere un'unità nemica Ingaggiata in combattimento che la parte di modello possa attaccare con Attacchi da Corpo a Corpo. In tal caso, questa unità subisce un colpo, risolto con Forza 5 e Penetrazione Armatura 10, e la parte di modello con Rutto di Troll non può effettuare nessun altro Attacco da Corpo a Corpo.

Stupido: Regola Universale.

All'inizio di ciascun Turno del Giocatore amico, ogni unità non ingaggiata e non in Fuga con almeno un modello Stupido **deve** effettuare un Test di Disciplina. Se il test fallisce, tutti i modelli nell'unità sono Scossi fino alla fine del Turno del Giocatore, **con la seguente eccezione:** nella Fase di Movimento, immediatamente dopo la chiamata a raccolta delle unità in fuga, l'unità **deve** effettuare un Movimento di Avanzata D6" **quanto più** direttamente in avanti **possibile**.



Åsklandiani a cavallo

130 pti + 18 pti/modello extra

5-15 modelli



0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm



Un massimo di 2 unità di 8 o più modelli contano come Base invece die Speciale.

Una cavalcatura è considerata un privilegio tra le più importanti famiglie åsklandiane. Vengono di solito affidate ai guerrieri più giovani, così che si dimostrino validi esploratori e avanguardie dei gruppi di razziatori, visto che c'è poco spazio per dei cavalli su una nave lunga.

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



Scorticatori Åsklandiani

145 pti + 12 pti/modello extra

5-10 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Cavalleria

Base 25×50 mm

A cavallo di lupi enormi, ragni e ogni sorta di bestia pericolosa, il ruolo dello scorticatore è riservato ai membri delle nostre tribù più coraggiosi ed aggressivi. Spesso orfani temprati, gli scorticatori sono coloro che maggiormente temiamo di affrontare. La loro rapidità e brutalità somigliano a una tempesta malvagia, che griffia le carni e annienta ogni speranza.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	10"	20"	8	Agguato, Avanguardia (6"), Febbre da Battaglia degli Åsklandiani, Fuga Simulata, Truppe Leggere, Viaggiatore	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	4	3	1	Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scorticatore Åsklandiano	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 con 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 almeno un Punto Vita a causa dell'Attacco di Passaggio di una Frusta Scuoiatrice subisce -1 Disciplina fino alla fine del proprio Turno del Giocatore.

Bestie Leggendarie (massimo 30%)



Gigante Predone

290 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Fanteria

Base 50×75 mm

Quei pochi giganti che vivono nei pressi dei nostri insediamenti sono accettati e accuditi dalla maggior parte delle tribù. Sebbene siano generalmente esseri solitari e imprevedibili, di solito imparano a comportarsi durante una spedizione e spesso sviluppano forti legami con singoli Åsklandiani.

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

— Regole del modello —

Gigante Vede, Gigante Fa: Regola Universale.

Il modello ottiene **Febbre da Battaglia degli Åsklandiani** e Scudo.

Rabbia: Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

Ogni volta che il modello perde un Punto Vita, ottiene +1 Numero di Attacchi. Ogni volta che il modello ottiene un Punto Vita, subisce -1 Numero di Attacchi.

— Opzioni —

Fratellone

pti-

25

Deve scegliere (una sola scelta):

Clava Gigantesca

gratuito

Famiglio Mostruoso

10

Lancia da Guerra Tribale

20

— 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 diventa **Mago Apprendista**. Invece di selezionare gli Incantesimi come di consueto, **must** scegliere uno dei seguenti Incantesimi (durante la Selezione degli Incantesimi): *Mano del Cielo* (Taumaturgia), *Ali del Corvo* (Stregoneria), or *Morsa del Gelo* (Incantesimo Ereditario).

Fratellone: Regola Universale.

I Punti Vita del modello sono **fissati** a 8 e le dimensioni della sua base diventano 75×100 mm. Applica Tiro Massimizzato al tiro per determinare il numero di colpi dei suoi 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 **Non un Capo** e **Piattaforma di Guerra** con le seguente eccezione: può aggregarsi esclusivamente a unità che contengano almeno un modello di Åsklandiani oppure Huskarl.



Kraken

385 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme
 Tipo Bestia
 Base 50x100 mm

I più esperti jarl razziatori e seidhkennar sviluppano un legame profondo con i mari, e si sono persino mostrati capaci di addomesticare e dominare tali leggendari creature, spesso attirandoli via da forze isolate di elfi del terrore.

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

— Regole del modello —

Predatore Costiero: Regola Universale.

Finché il centro della base del modello è all'interno di un Terreno Acquatico, il modello ottiene **Bersaglio Difficile (1)** e **Carica Devastante (+2" Ava)**.



Jötunn

460 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Fanteria
Base 75×100 mm

Cammina lungo un sentiero di montagna e potresti trovarti nelle vicinanze di una delle più maestose creature che abitino la Terra— uno jötunn.

La prima cosa che noterai sarà il calo repentino di temperatura; la pelle brucerà e le ossa ti si congeleranno, finché riuscirai a stento ad andare a carponi. Una foschia di aria gelida si alzerà tutto intorno a te. Il prossimo segnale sarà il fremito del suolo; la montagna stessa sembrerà separarsi in due, finché carne grigiastra non emergerà dalla roccia.

Per ultimo, si apriranno gli occhi. Occhi enormi, tinti di rosso, che immediatamente si focalizzano sulle minuscole creature davanti a loro.

Se sei abbastanza fortunato, sarai in compagnia di un seidhkennar, in grado di comprendere quel brontolio di frana che è il loro linguaggio. Se sei davvero in stato di grazia, la tua guida sarà anche in grado di rimettere a dormire la montagna, prima che l'essere portentoso decida di schiacciare coloro che hanno disturbato il suo sonno.

Una volta ritornato nel freddo abbraccio della roccia, potrebbero volerci anni prima che lo jötunn si risvegli, ma il tempo sembra non avere gran valore per la loro razza. Io prego semplicemente di non essere mai la causa delle loro ire, né di dover mai avere motivo di difendermi contro uno di loro—poiché solo le mura di un castello possono assurgere a tale compito!

—Il mio tempo nel Nord—Lionel Bethune,
Barone d'Equitania

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Determinato, Foschia Raggelante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	7	3	7	3	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Jötunn	3	3	7	3	1

—Regole del modello—

Foschia Raggelante: Regola Universale.

I tiri per ferire di Attacchi Infuocati effettuati con successo contro il modello **devono** essere ripetuti. Tutte le unità nemiche in contatto di base con uno o più Jötunn subiscono:

- -3 Agilità
- -1 Armatura
- -1 Penetrazione Armatura

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Capotribù Àsklandiano	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9						Febbre da Battaglia degli Àsklandiani
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0				
Capotribù Àsklandiano	Att	3	Off	5	For	5	Pen	1	Agi	5		Fatti non Parole
Seidhkennar	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Febbre da Battaglia degli Àsklandiani, Mago Apprendista
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	4	Arm	0				
Seidhkennar	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		

Cavalcature dei Personaggi

Stallone Nero	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Stallone Nero	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
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	Agi			Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Chimera	Ava	8"	Mar	20"	Dis	P						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						
Enorme, Bestia	PV	7	Dif	3	Res	6	Arm	4				
Behemoth della Desolazione	Att	6	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	3		Imbrigliato

Base

Àsklandiani	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Febbre da Battaglia degli Àsklandiani, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera
Àsklandiano	Att	1	Off	4	For	4	Pen	0	Agi	3		
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		

Speciale

Huskarl	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Febbre da Battaglia degli Àsklandiani, Guardia del Corpo (Capotribù Àsklandiano), Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	3	Arm	0				Armatura Pesante
Huskarl	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		
Berserker	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Febbre da Battaglia degli Àsklandiani, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	4	Arm	0				Pelliccia d'Orso del Berserker, Scudo
Berserker	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		
Warg	Ava	9"	Mar	18"	Dis	6						Avanguardia, Paura, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Bestia	PV	4	Dif	4	Res	4	Arm	1				
Warg	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	4		
Guerriglieri	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
Guerrigliero	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4		

Troll	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	4						Impassibile, Paura, Stupido
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	3	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0				Tempra (4+)
Troll	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	1		Rutto di Troll
Åsklandiani a cavallo	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	8						Febbre da Battaglia degli Åsklandiani, Presidiante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1				Armatura Pesante, Scudo
Åsklandiano a cavallo	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3		
Destriero Oscuro	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3		Imbrigliato
Scorticatori Åsklandiani	<i>Ava</i>	10"	<i>Mar</i>	20"	<i>Dis</i>	8						Agguato, Avanguardia (6"), Febbre da Battaglia degli Åsklandiani, 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 Åsklandiano	<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

Bestie Leggendarie

Gigante Predone	<i>Ava</i>	7"	<i>Mar</i>	14"	<i>Dis</i>	8						Gigante Vede, Gigante Fa
Enorme, Fanteria	<i>PV</i>	7	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	1				
Gigante Predone	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3		Rabbia
Kraken	<i>Ava</i>	6"	<i>Mar</i>	12"	<i>Dis</i>	8						Predatore Costiero
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	5	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	3				Bersaglio Difficile (1), Distrarre
Kraken	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	7	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	3		Ferite Multiple (D3), Imbrigliato, Odio (contro Grande, Enorme)
Addestratore (2)	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	3		
Jötunn	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	9						Determinato, Foschia Raggelante
Enorme, Fanteria	<i>PV</i>	7	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	7	<i>Arm</i>	3				
Jötunn	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	7	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	1		

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Arco	4+	Åsklandiano, Scorticatore Åsklandiano
Armi da Lancio	4+	Capotribù Åsklandiano, Huskarl
	5+	Åsklandiano, Scorticatore Åsklandiano

Registro delle Modifiche

2022 beta 1

- Febbre da Battaglia degli Ásklandiani, reworded
- Eyratöki, now unavaliable on gigantic mounts
- Stupido, aligned with OnG book

Balance Changes

- Simbolo del Massacro 35 ↘ 30
- Armatura di Gunagr 45 ↘ 40
- Stendardo del Corvo 60 ↘ 55
- Capotribù Ásklandiano Incursione Marittima 40 ↗ 50
- Capotribù Ásklandiano Scudo 5 ↗ 10
- Capotribù Ásklandiano Scudo e Pelliccia d'Orso del Berserker 40 ↘ 25
- Capotribù Ásklandiano Armi da Lancio 5 ↗ 10
- Capotribù Ásklandiano Palanchino da Guerra 55 ↗ 65
- Capotribù Ásklandiano Stallone Nero 85 ↘ 80
- Seidhkennar 135 ↘ 115
- Seidhkennar Mago Adepto 75 ↗ 95
- Seidhkennar Mago Maestro 225 ↗ 265
- Ásklandiani 135 ↘ 130
- Ásklandiani Modelli extra 7 ↘ 6
- Ásklandiani Grande Arma 2 ↗ 3
- Ásklandiani Picca e Scudo 3 ↗ 4
- Huskarl 180 ↗ 185
- Huskarl Modelli extra 15 ↘ 13
- Huskarl Grande Arma 2 ↘ 1
- Huskarl Picca e Scudo 3 ↗ 4
- Berserker Picca 2 ↘ 1
- Berserker Grande Arma 4 ↘ 3
- Guerrieri 210 ↗ 220
- Guerrieri Modelli extra 24 ↘ 20
- Guerrieri Grande Arma 4 ↘ 3
- Guerrieri Alabarda 6 ↘ 4
- Troll Troll di Ghiaccio 13 ↘ 12
- Scorticatori Ásklandiani Modelli extra 15 ↘ 12
- Gigante Predone 260 ↗ 290
- Gigante Predone Fratellone 35 ↘ 25
- Gigante Predone Clava Gigantesca 30 ↘ gratuito
- Gigante Predone Famiglio Mostruoso 40 ↘ 10
- Gigante Predone Lancia da Guerra Tribale 45 ↘ 20
- Kraken 365 ↗ 385
- Jötunn 470 ↘ 460