

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Branchi Bestiali

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione 2.0 - errata 1.2

5 aprile 2019

Regole dei modelli d'armata	2	Personaggi	6
Totem	3	Cavalcature dei personaggi	10
Incantesimo ereditario	3	Base	11
Oggetti speciali	4	Speciale	13
Organizzazione d'armata	6	Terrori delle terre selvagge	17
Tabella riassuntiva	19		



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale comunitario. Puoi trovare le regole e fornire suggerimenti sul sito: the-ninth-age.com. Consulta il Regolamento per le istruzioni su Come leggere le voci delle unità. Le modifiche sono elencate all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html

Regole dei modelli d'armata

Regole universali

Beone

L'unità può ottenere uno dei due differenti gruppi di effetti a seconda di come si presenta sul Campo di battaglia: Sobria o Ebbra. Alla fine del passo 8 della Sequenza pre-partita (dopo la Selezione degli incantesimi), il giocatore deve determinare se un'unità è Sobria o Ebbra. I Personaggi Ebbri non possono aggregarsi a unità contenenti modelli Sobri, e viceversa (i modelli senza Beone non sono considerati né Ebbri né Sobri).

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.

Ebbro

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

Bottino alcolico

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

Chiamata alla 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 della sottofase 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.

Tattiche del branco

Le unità composte interamente da modelli con Tattiche del branco ottengono **Falcata rapida** per il tiro Distanza di carica quando Caricano il Fianco o il Retro di un'unità nemica. Ciò non si applica ai Movimenti di inseguimento (e Sfondamento).

Attributi di attacco

Istinto primordiale – Attributo di attacco – 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 il test è superato, tutte le parti di modello con Istinto primordiale nell'unità devono ripetere i tiri per colpire falliti durante questo Round di combattimento.

Armeria

Ascia della bestia – 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 stia utilizzando 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

Totem ala nera	Un'unità composta soltanto da modelli influenzati dall'incantesimo ottiene +3 Agilità e aggiunge D3+1" alla Distanza di carica.
Totem corno sanguigno	Il bersaglio ottiene +1 Numero di attacchi, e i suoi Attacchi da corpo a corpo ottengono +2 Penetrazione armatura.
Totem occhio offuscato	Un'unità composta soltanto da modelli influenzati dall'incantesimo ottiene Bersaglio difficile (1) e Resistenza alla magia (3) .
Totem pelle contorta	Il bersaglio ottiene +1 Armatura e Distrarre .

Un esercito può tentare di lanciare il medesimo Incantesimo infuso totemico fino a 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 grandi totem

I Grandi totem portati da Personaggi contengono tutti e quattro gli Incantesimi infusi della lista precedente e possiedono i Tipi: Benedizione e Gittata 18".

Incantesimo ereditario

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Echi della foresta oscura				Il bersaglio ottiene Impassibile, Paura e Terrore . Le unità nemiche a contatto di base con il bersaglio subiscono -1 Disciplina.
<5+> {9+}	<18"> {36"}	Benedizione	Un turno	

Oggetti speciali

Incanti d'arma

Maledizione del biancospino 70 pti
Solo modelli senza Agguato.

Incanto di Arma a una mano.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono **Carica devastante (+2 For, +2 Pen)** e diventano **Attacchi magici**. L'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 per colpire.

Incisioni ancestrali 50 pti
0-3 per Esercito. Solo Veggenti.

Incanto di Arma a una mano.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +2 Forza e +2 Penetrazione armatura, inoltre diventano **Attacchi magici**. Il portatore ottiene +2 Numero di attacchi e **Distrarre** mentre usa questa arma.

Gemelle fameliche 40 pti
Incanto di Coppia d'armi.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono **Colpo letale** e diventano **Attacchi magici**. Ogniqualvolta il portatore ottiene un '6' naturale per ferire con un Attacco da corpo a corpo, e tale attacco infligge una ferita non salvata, il portatore Recupera 1 Punto vita alla fine del Livello di iniziativa. Non può essere Recuperato più di 1 Punto vita per fase in tal modo.

Follia fatale 35 pti
Incanto di Ascia della bestia.

Gli attacchi effettuati con questa arma diventano **Attacchi magici**. Per ogni Attacco da corpo a corpo contro il portatore che ottiene un tiro per colpire naturale di '1', il portatore deve eseguire 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). Tale attacco deve essere assegnato al modello (o alla Riserva di punti vita) che ha ottenuto il risultato di '1' per colpire.

Incanti d'armatura

Afflizione di Aaghor 100 pti
Incanto di Armatura leggera.
Il portatore ottiene +1 Resilienza e **Tempra (4+)**, ma fallisce automaticamente i Tiri armatura.

Astuzia dell'ingannatore 60 pti
Incanto di Armatura leggera.
I tiri per ferire contro il portatore che hanno successo devono essere ripetuti.

Forma selvaggia 35 pti
Incanto di Corazza.
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

Gli effetti durano fino alla fine della Fase di mischia.

Nebbia oscurante 20 pti
Incanto di Scudo.
Mentre usa questo Scudo, le unità nemiche a contatto di base con il portatore subiscono -1 Agilità. L'unità del portatore non ottiene +1 Agilità a causa di Impeto della carica.

Incanti di stendardo

Stendardo del branco selvaggio 50 pti
0-3 per Esercito.

Un solo uso. Può essere attivato un singolo Stendardo del branco selvaggio 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

Pioggia oscura 80 pti

Un solo uso. Questo oggetto 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 di questo 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.

Seme della foresta oscura 60 pti

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, il quale non può superare 10" in lunghezza e 6" in larghezza, non a contatto con qualsiasi altro Elemento di terreno, a più di 1" di distanza da tutte le unità nemiche, e con il centro entro 12" dal portatore. Tutti i modelli amici dentro tale Elemento di terreno Foresta ottengono un modificatore +1 ai tiri di lancio per gli Incantesimi Benedizione, Maledizione, e Universale e aggiungono (+1/+1) al Livello di potere degli Incantesimi infusi totemici che lanciano.

Icona del saccheggiatore 55 pti

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

Bulino di selce 30 pti

Mentre il portatore si trova dentro un Elemento di terreno Foresta con il centro della base, tutte le unità amiche che si trovano dentro qualsiasi Elemento di terreno Foresta con più di metà dei centri delle basi ottengono **Resistenza alla magia (2)**.

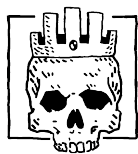
Occhio del dominio 30 pti

Gli Attacchi da corpo a corpo dei modelli Bestia, Cavalleria, e Costrutto colpiranno **sempre** il portatore soltanto con un risultato di 6+. Se il modello attaccante è un Modello multiparte, solo le parti di modello con Imbrigliato vengono influenzate.

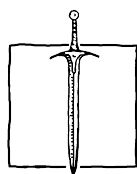
Corona di corna 25 pti

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.

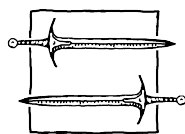
Organizzazione d'armata



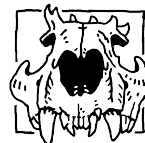
Personaggi
(max 40 %)



Base
(min 20 %)



Speciale
(nessun limite)



Terrori delle terre selvagge
(max 40 %)



Predatori in agguato*
(max 60 %)

*Unità con Agguato

Personaggi (max 40 %)



Signore delle bestie
215 pti

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	6	5	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	6	5	2	5	Istinto primordiale

Opzioni	pti	Opzioni di cavalcatura	pti
Chiamata alla caccia (solo Generale)	25	Carro raziatore	90
Oggetti speciali	fino a 200	Carro di zanneaguzze	125
Scudo	5		
Armatura pesante	15		
Armi da lancio (4+)	5		
Una sola scelta:			
Coppia d'armi	10		
Grande arma	20		
Lancia pesante	20		
Ascia della bestia	25		



Capobranco

120 pti

modello singolo

Altezza Normale
 Tipo Fanteria
 Base 25×25 mm



Se acquisti la regola *Agguato*, questa unità conta anche come *Predatori in agguato*.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	5"	10"	8	Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm			
	3	5	5	0	Armatura leggera		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
	3	5	4	1	4	Istinto primordiale	
Opzioni				pti-	Opzioni di cavalcatura		pti-
Agguato (solo a piedi)				10	Carro raziatore		90
Chiamata alla caccia (solo Generale)				25			
Alfiere da battaglia				50			
Portatore dei grandi totem				85			
Oggetti speciali				fino a 100			
Scudo				5			
Armatura pesante				10			
Armi da lancio (4+)				5			
Una sola scelta:							
Coppia d'armi				5			
Grande arma				10			
Lancia pesante				10			
Ascia della bestia				15			



Veggente

155 pti

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm



Se acquisti la regola *Agguato*, questa unità conta anche come *Predatori in agguato*.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Mago apprendista, Offerta di sangue , Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	4	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	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, ogniqualvolta usi questa regola infliggi una ferita a un Personaggio con Offerta di sangue all'interno dell'unità, non sono concessi tiri protezione di alcun tipo.

— Opzioni —

Agguato (solo a piedi)	10
Oggetti speciali	fino a 100
Se Mago maestro	fino a 200
Armatura leggera	5
Coppia d'armi	5

— Opzioni di cavalcatura —

Carro raziatore	20
-----------------	----

— Opzioni di magia —

Mago adepto	75
Mago maestro	225



Druidismo



Evocazione



Sciamanesimo



Signore della guerra minotauro

490 pti

modello singolo

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	9	Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	5	5	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	5	6	6	3	5	Colpi d'impatto (D3), Estasi della battaglia, Istinto primordiale

— Opzioni —

Oggetti speciali	fino a 200
Armatura pesante	10
Scudo	10

— Opzioni —

Una sola scelta:	
Coppia d'armi	15
Grande arma	15
Ascia della bestia	30



Capo minotauro

220 pti

modello singolo

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	4	5	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	5	5	2	4	Colpi d'impatto (D3), Estasi della battaglia, Istinto primordiale
Opzioni			pti-	Opzioni		pti-
Alfiere da battaglia				50	Una sola scelta:	
Portatore dei grandi totem				85	Coppia d'armi	10
Oggetti speciali			fino a 100		Ascia della bestia	20
Armatura pesante				10	Grande arma	20
Scudo				10		



Capo centauro

220 pti

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm



Se acquisti la regola Agguato, questa unità conta anche come Predatori in agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Beone, Bottino alcolico, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	5	5	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	5	5	2	4	Istinto primordiale
Opzioni			pti-	Opzioni		pti-
Agguato				10	Armi da lancio (4+)	5
Alfiere da battaglia				50	Una sola scelta:	
Portatore dei grandi totem				85	Coppia d'armi	10
Oggetti speciali			fino a 100		Grande arma	20
Scudo				5	Lancia pesante	20
Armatura pesante				10	Ascia della bestia	25

Cavalcature dei personaggi



Carro razziatore

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	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornaselvagge	1	4	3	0	3	Istinto primordiale, Lancia leggera
Cinghiale (2)	1	3	4	1	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6), Inanimato



Carro di zanneaguzze

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

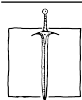
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	P	Corno da caccia , Falcata rapida, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	P	P	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cornaselvagge	1	4	3	0	3	Istinto primordiale, Lancia leggera
Zanneaguzze	4	3	5	2	2	Carica devastante (+1 For, +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 il Corno da caccia ottengono +1" ai tiri per la Distanza di carica.

Base (min 20 %)



Branco di cornaselvagge

150 pti + 10 pti/modello extra

15-50 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm



Se acquista la regola *Agguato*, questa unità conta anche come *Predatori in agguato*.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	7	Presidiante, Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	4	3	0	3 Istinto primordiale	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del gruppo di comando —		pti-
Agguato (0-25 modelli/unità, 0-2 unità/esercito)			20	Alfiere	20	
Sostituire Scudo con:				Incanto di stendardo	nessun limite	
Armi da lancio (5+)			2/modello	Campione	20	
Coppia d'armi			2/modello	Portatore dei totem	15	
Coppia d'armi e				Musico	20	
Armi da lancio (5+)			4/modello			



Branco di mezzosangue

140 pti + 8 pti/modello extra

20-50 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Se acquista la regola *Agguato*, questa unità conta anche come *Predatori in agguato*.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Presidiante, Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0	Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	3	3	0	3 Istinto primordiale	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del gruppo di comando —		pti-
Agguato (0-30 modelli/unità, 0-2 unità/esercito)			20	Alfiere	20	
Picca			gratis	Incanto di stendardo	nessun limite	
				Campione	20	
				Musico	20	



Predoni mezzosangue

95 pti + 7 pti/modello extra

10-20 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Se acquista la regola *Agguato*, questa unità conta anche come *Predatori in agguato*.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Schermagliatore, Tattiche del branco, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	3	3	0	Bersaglio difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	3	3	0	3	Istinto primordiale, Arco (4+)
Opzioni			pti-	Opzioni del gruppo di comando		pti-
Agguato e Esploratore			20	Campione		20
				Musico		20

Speciale (nessun limite)



Segugi ferini

80 pti + 8 pti/modello extra

5-20 modelli

0-5 unità/esercito

Altezza Normale

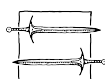
Tipo Bestia

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		
	8"	16"	5	Agguato, Avanguardia, Insignificante, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	4	3	0	3	



Branco di cornalunghe

155 pti + 23 pti/modello extra

10-40 modelli



Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25×25 mm



Se acquista la regola Agguato, questa unità conta anche come Predatori in agguato.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Guardia del corpo (Signore delle bestie, Capobranco), Presidiante, Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0 Armatura pesante		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	4	4	1	3 Istinto primordiale, Alabarda	

Opzioni	pti	Opzioni del gruppo di comando	pti
Agguato (0-20 modelli/unità, 0-2 unità/esercito)	1/modello	Alfieri	20
Sostituire Alabarda con Grande arma	gratis	Incanto di stendardo	nessun limite
		Campione	20
		Portatore dei totem	15
		Musico	20



Minotauri

235 pti + 78 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		
	6"	12"	7	Furia, Impassibile, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	3	4	5	2	3	Colpi d'impatto (1), Estasi della battaglia, Istinto primordiale

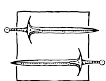
Opzioni

Una sola scelta:

Scudo	6/modello
Coppia d'armi	10/modello
Grande arma	10/modello

Opzioni del gruppo di comando

Alfiere	20
Incanto di stendardo	nessun limite
Campione	20
Portatore dei totem	15
Musico	20



Centauri

165 pti + 25 pti/modello extra

5-15 modelli



0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Cavalleria

Base 25×50 mm



Se acquista la regola *Agguato*, questa unità conta anche come *Predatori in agguato*.

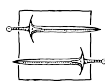
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	7	Beone, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Armatura leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	2	4	4	1	3	Istinto primordiale

Opzioni

Agguato (0-8 modelli/unità)	3/modello
Armi da lancio (5+)	4/modello
Una sola scelta:	
Grande arma	3/modello
Coppia d'armi	4/modello
Lancia pesante	8/modello

Opzioni del gruppo di comando

Alfiere	20
Incanto di stendardo	nessun limite
Campione	20
Portatore dei totem	15
Musico	20



Carro razziatore

110 pti + 110 pti/modello extra

1-3 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Grande

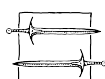
Tipo Costrutto

Base 50×100 mm



Le unità di 3 modelli contano come Base.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	8	Falcata rapida, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	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
Cinghiale (2)	1	3	4	1	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6), Inanimato



Branco di zanneaguzze

100 pti + 62 pti/modello extra

1-10 modelli

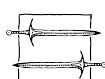
0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 50×50 mm

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



Carro di zanneaguzze

230 pti

modello singolo

0-4 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	8	Corno da caccia , Falcata rapida, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	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 il Corno da caccia ottengono +1" ai tiri per la Distanza di carica.



Bestia dei rovi

120 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"	-	10	Dormiente , Impassibile, Irriducibile, Movimento casuale (3D6"), Paura, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	3	5	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	D6+1	3	4	1	2	

Regole del modello

Dormiente: Regola universale.

Il modello segue le regole per Agguato con le seguenti eccezioni:

- Immediatamente dopo il passo 2 della Sequenza della Fase di movimento del proprietario (incluso il Turno del giocatore 1 del proprietario), per ciascuna delle Bestie dei rovi amiche, il proprietario può decidere se entrerà o meno sul Campo di battaglia (non sono richiesti tiri di dado).
- Quando il modello entra nel Campo di battaglia, deve essere posizionato completamente dentro qualsiasi Elemento di terreno Foresta invece di avere il Retro a contatto con il Bordo del tavolo. Se il modello non può essere collocato, non può entrare sul Campo di battaglia in questo turno.



Gargoyle

135 pti + 17 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		
	Suolo 5"	10"	7	Falcata rapida, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")		
	Volo 9"	18"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Bersaglio difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	2	4	3	0	3	Carica devastante (+1 For, +1 Pen), Istinto primordiale

Opzioni

Esploratore

pti-

15

Terrori delle terre selvagge (max 40 %)



Ciclope 355 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza **Enorme**
Tipo **Fanteria**
Base 50×100 mm

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

— Regole del modello —

Scagliare macigni: Arma d'artiglieria.

Catapulta (4×4). Gittata 6-36", Colpi 1, For 3 [7], Pen 0 [4], **Attacchi divini**, **Attacchi magici**, [**Ferite multiple (D3, Ali tarpate)**]. Un Ciclope che Ruota (e non si muove ulteriormente) durante la Fase di movimento del proprietario ignora il modificatore per colpire di Muovere e tirare nella successiva Fase di tiro.



Gortach 475 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza **Enorme**
Tipo **Fanteria**
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Determinato, Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	6	3	6	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	6	4	6	3	3	Colpi d'impatto (D3), Colpo letale, Estasi della battaglia, Istinto primordiale, Vigore dalla carne

— Regole del modello —

Vigore dalla carne: Attributo di attacco – Corpo a corpo.

Ogniqualevolta un Gortach infligge un Colpo letale non salvato (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 (a meno che il Gortach sia stato rimosso come perdita in questo Livello di iniziativa). Ogni Gortach non può Recuperare più di 1 Punto vita per fase in tal modo.



Jabberwock

340 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	Suolo	8"	16"	8	Aura di follia , Impassibile, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")		
	Volo	8"	16"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm			
	5	4	5	3			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
	4	4	5	2	3	Attacchi venefici, Attacco a soffio (For 3, Pen 2)	

— Regole del modello —

Aura di follia: Regola universale.

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



Gigante bestiale

300 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Fanteria

Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Gigante vede, gigante fa		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	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 l'attuale arma (se applicabile) e ottenere Albero sradicato.

Rabbia: Attributo di attacco - Corpo a corpo.

Ogniquale volta il modello perde un Punto vita, ottiene +1 Numero di attacchi. Ogniquale volta ottiene un Punto vita, subisce -1 Numero di attacchi.

— Regole del modello opzionali —

Albero sradicato: Arma da corpo a corpo.

Gli attacchi effettuati con questa arma colpiscono automaticamente e possiedono Forza **fissata** a 5 e Penetrazione armatura **fissata** a 0.

Barile di birra: Arma da tiro.

Il portatore ottiene **Bottino alcolico**. Una volta per partita, l'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 base è sostituita con una 75×100 mm. Applica Tiro massimizzato al tiro per determinare il numero di colpi dei suoi Attacchi di calpestamento.

— Opzioni —

Fratellone	35
Una sola scelta:	
Albero sradicato	10
Barile di birra	20
Clava gigantesca	30

Tabella riassuntiva

Personaggi

Signore delle bestie	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	6	Res	5	Arm	0				Armatura leggera
	Att	4	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	5		Istinto primordiale
Capobranco	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	5	Res	5	Arm	0				Armatura leggera
	Att	3	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4		Istinto primordiale
Veggente	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Mago apprendista, Offerta di sangue , Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	4	Res	5	Arm	0				
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3		Istinto primordiale
Signore della guerra minotauro	Ava	6"	Mar	12"	Dis	9						Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Fanteria	Vit	5	Dif	5	Res	5	Arm	0				Armatura leggera
	Att	5	Off	6	For	6	Pen	3	Agi	5		Colpi d'impatto (D3), Estasi della battaglia, Istinto primordiale
Capo minotauro	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8						Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Fanteria	Vit	4	Dif	4	Res	5	Arm	0				Armatura leggera
	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	4		Colpi d'impatto (D3), Estasi della battaglia, Istinto primordiale
Capo centauro	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8						Beone, Bottino alcolico, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Cavalleria	Vit	3	Dif	5	Res	5	Arm	0				Armatura leggera
	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	4		Istinto primordiale

Cavalcature dei personaggi

Carro raziatore	Ava	7"	Mar	7"	Dis	P						Falcata rapida, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Cornaselvagge	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3		Istinto primordiale, Lancia leggera
Cinghiale (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi			Colpi d'impatto (D6), Inanimato
Carro di zanneaguzze	Ava	7"	Mar	7"	Dis	P						Corno da caccia , Falcata rapida, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	Vit	5	Dif	P	Res	P	Arm	P+1				
Cornaselvagge	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3		Istinto primordiale, Lancia leggera
Zanneaguzze	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2		Carica devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi			Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato

Base

Branco di cornaselvagge	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7						Presidiante, Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	4	Arm	0				Scudo
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3		Istinto primordiale
Branco di mezzosangue	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6						Presidiante, Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	3	Res	3	Arm	0				Scudo
	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Istinto primordiale
Predoni mezzosangue	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6						Schermagliatore, Tattiche del branco, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	3	Res	3	Arm	0				Bersaglio difficile (1)
	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3		Istinto primordiale, Arco (4+)

Speciale

Segugi ferini	Ava	8"	Mar	16"	Dis	5						Agguato, Avanguardia, Insignificante, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Bestia	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	0				
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3		

Branco di cornalunghe	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8							Guardia del corpo (Signore delle bestie, Capobranco), Presidiante, Tattiche del branco, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Armatura pesante
	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Istinto primordiale, Alabarda
Minotauri	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7							Furia, Impassibile, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Fanteria	Vit	3	Dif	3	Res	4	Arm	0					Armatura leggera
	Att	3	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3			Colpi d'impatto (1), Estasi della battaglia, Istinto primordiale
Centauri	Ava	8"	Mar	16"	Dis	7							Beone, Presidiante, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Armatura leggera, Scudo
	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3			Istinto primordiale
Carro raziatore	Ava	7"	Mar	7"	Dis	8							Falcata rapida, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	Vit	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
Cinghiale (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2			Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi				Colpi d'impatto (D6), Inanimato
Branco di zanneaguzze	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6							Viaggiatore (Foresta)
Grande, Bestia	Vit	3	Dif	3	Res	5	Arm	0					
	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2			Carica devastante (+1 For, +1 Pen)
Carro di zanneaguzze	Ava	7"	Mar	7"	Dis	8							Corno da caccia , Falcata rapida, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Costrutto	Vit	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	Agi				Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato
Bestia dei rovi	Ava	3D6"	Mar	-	Dis	10							Dormiente , Impassibile, Irriducibile, Movimento casuale (3D6"), Paura, Viaggiatore (Foresta)
Grande, Bestia	Vit	3	Dif	3	Res	5	Arm	0					
	Att	D6+1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2			
Gargoyle	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7							Falcata rapida, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	4	Arm	0					Bersaglio difficile (1)
	Att	2	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	3			Carica devastante (+1 For, +1 Pen), Istinto primordiale

Terrori delle terre selvagge

Ciclope	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8							Impassibile, Resistenza alla magia (3), Viaggiatore (Foresta)
Enorme, Fanteria	Vit	6	Dif	2	Res	5	Arm	0					Egida (5+)
	Att	5	Off	2	For	6	Pen	3	Agi	3			Attacchi divini, Scagliare macigni (4+)
Gortach	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9							Determinato, Furia, Impassibile, Viaggiatore (Foresta)
Enorme, Fanteria	Vit	6	Dif	3	Res	6	Arm	0					
	Att	6	Off	4	For	6	Pen	3	Agi	3			Colpi d'impatto (D3), Colpo letale, Estasi della battaglia, Istinto primordiale, Vigore dalla carne
Jabberwock	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8							Aura di follia , Impassibile, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")
Enorme, Bestia	Vit	5	Dif	4	Res	5	Arm	3					
	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3			Attacchi venefici, Attacco a soffio (For 3, Pen 2)
Gigante bestiale	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8							Gigante vede, gigante fa
Enorme, Fanteria	Vit	7	Dif	3	Res	5	Arm	1					
	Att	5	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3			Rabbia

Armi d'artiglieria

Nome	Artiglieria	Mira	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Barile di birra (Gigante bestiale)	-	-	8"	4	0	1	Attacco ad area (3×3) Ricarica! colpisce automaticamente
Scagliare macigni (Ciclope)	Catapulta (4×4)	4+	6-36"	3 [7]	0 [4]	1	Attacchi divini Attacchi magici [Ferite multiple (D3, Ali tarpate)]

Altre Armi da tiro

Nome	Mira	Tiratore
Arco	4+	Predone mezzosangue
Armi da lancio	4+	Signore delle bestie, Capobranco, Capo centauro
	5+	Centauro, Cornaselvagge

Lista dei Totem

Totem ala nera	Un'unità composta soltanto da modelli influenzati dall'incantesimo ottiene +3 Agilità e aggiunge D3+1" alla Distanza di carica.
Totem corno sanguigno	Il bersaglio ottiene +1 Numero di attacchi, e i suoi Attacchi da corpo a corpo ottengono +2 Penetrazione armatura.
Totem occhio offuscato	Un'unità composta soltanto da modelli influenzati dall'incantesimo ottiene Bersaglio difficile (1) e Resistenza alla magia (3) .
Totem pelle contorta	Il bersaglio ottiene +1 Armatura e Distrarre .