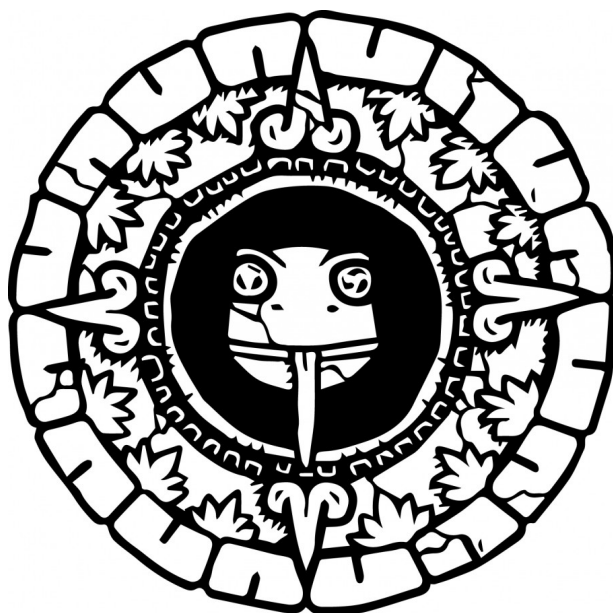


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Sauri Ancestrali

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione 2020 – 4 Gennaio 2020

Regole dei modelli d'armata	2	Personaggi	5
Incantesimo ereditario	3	Cavalcature dei personaggi	9
Oggetti speciali	4	Base	12
Organizzazione d'armata	5	Speciale	15
Tabella riassuntiva	22	Guerriglia della giungla	17
		Lucertole tonanti	20



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

Congegno degli antichi

0-1 unità/esercito.

La parte di modello ottiene **Legame telepatico**. Tutte le unità amiche entro 6" dal Congegno degli antichi ottengono **Egida (5+, contro Attacchi a distanza)**. All'inizio di ogni Turno del giocatore amico, puoi scegliere di sostituire Egida con uno dei seguenti effetti fino all'inizio del successivo Turno del giocatore amico:

- Scegli un Sentiero di magia. Il Valore di lancio degli incantesimi di questo Sentiero lanciati da Maghi amici è ridotto di 1.
- Durante la Fase di tiro del proprietario, scegli un'unità nemica non Ingaggiata in combattimento ed entro 9" dal Congegno degli antichi. Tale unità subisce D3 colpi con **Attacchi infuocati** e Penetrazione armatura 10 che feriscono sempre con un tiro pari o superiore a "7 meno l'armatura del bersaglio". Un '6' naturale ferisce sempre e un risultato di '1' naturale per ferire fallisce sempre. Questo è considerato un Attacco speciale.

Legame telepatico

Un Sovrano cuatl può lanciare incantesimi attraverso un modello amico con Legame telepatico con le seguenti condizioni e restrizioni:

- La Fonte è considerata essere il Sovrano cuatl.
- Il modello con Legame telepatico deve trovarsi entro 24" dal Sovrano cuatl.
- L'incantesimo deve essere di tipo Danni.
- Usa l'Arco del fronte e la Linea di vista del modello con Legame telepatico.
- La gittata dell'incantesimo viene dimezzata e viene misurata dal modello con Legame telepatico.
- Finché il modello con Legame telepatico non è Ingaggiato, il Sovrano cuatl può lanciare incantesimi di tipo Missile anche se si trova Ingaggiato in combattimento.

Se l'incantesimo provoca un Incidente di lancio, applica i seguenti effetti:

- Il Sovrano cuatl subisce l'Incidente di lancio come di consueto.
- Il modello con Legame telepatico subisce un singolo colpo con Penetrazione armatura 2 e Forza pari al numero di Dadi magia usati.

Se il Sovrano cuatl lancia un incantesimo tramite Legame telepatico, anche l'Incantesimo attributo viene lanciato tramite il modello con Legame telepatico, applicando le stesse condizioni e restrizioni elencate precedentemente. Se non vengono soddisfatte tutte le condizioni, l'Incantesimo attributo non viene lanciato.

Sangue freddo

Applica Tiro minimizzato ai Test di disciplina delle unità con Sangue freddo.

Attributi di attacco

Predatore nato – Corpo a corpo

Gli attacchi con questo attributo **devono** ripetere i tiri per colpire naturali di '1'.

Armeria

Cerbottana – Arma da tiro

Gittata 12", Colpi 2, For 2, Pen 0, **Attacchi venefici**, +1 per colpire contro unità composte interamente da modelli con Presenza torreggiante.

Giavelotto avvelenato – Arma da tiro

Gittata 12", Colpi 1, For del portatore, Pen del portatore, **Attacchi venefici**, **Rapido a tirare**.

Cerbottane giganti – Arma d'artiglieria

Gittata 12", Colpi 8, For 3, Pen 0, **Attacchi venefici**, **Rapido a tirare**.

Grande Arco – Arma d'artiglieria

Gittata 36", Colpi 1, For 3 [5], Pen 10, **Attacco ad area (1×5)**, [**Ferite multiple (D3)**], **Rapido a tirare**.

Incantesimo ereditario

<i>Valore di lancio</i>	<i>Gittata</i>	<i>Tipo</i>	<i>Durata</i>	<i>Effetto</i>
E Scintilla della creazione				
<6+> {9+}	<30"> {18"}	Danni Maledizione Missile	Istantaneo	Il bersaglio subisce D6 colpi con Forza <5> {6} , Penetrazione armatura <2> {3} e Attacchi magici .

Oggetti speciali

Incanti d'arma

Gloria dell'era dell'alba 90 pti
Incanto: Picca.
Gli attacchi effettuati con questa arma diventano **Attacchi magici**, inoltre ottengono +1 Forza e **Ferite multiple (2)**.

Scarica incendiaria 70 pti
Incanto: Arco.
Questa arma possiede Colpi 4, For 4, Pen 1 e colpisce **sempre** al 3+. Gli attacchi effettuati con questa arma diventano **Attacchi infuocati** e **Attacchi magici**. Un'unità colpita da tali attacchi perde Copertura leggera (se presente) fino alla fine del Turno del giocatore. Se l'unità nemica era in Copertura pesante viene considerata in Copertura leggera fino alla fine del Turno del giocatore.

Incanti d'armatura

Squame seghettate 60 pti
Incanto: Scudo.
Mentre usa questo scudo, il portatore ottiene **Attacchi stritolanti (2)**, i quali vengono **sempre** risolti con Forza 5 e Penetrazione armatura 2.

Vigore del taurosauro 60 pti
Incanto: Corazza.
Il portatore ottiene +1 Armatura e +1 Punto vita.

Incanti di stendardo

Totem di Mixoatl 70 pti
Non acquistabile da unità che contano come Base.
L'unità del portatore ottiene **Bersaglio difficile (1)**. Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un Round di combattimento. Fino alla fine del Round di combattimento, le unità nemiche a contatto di base con l'unità del portatore subiscono -3 Abilità offensiva.

Stendardo della raganella 35 pti
Gli Attacchi da corpo a corpo delle parti di modello Scinche* nell'unità del portatore diventano **Attacchi venefici**.
*Le parti di modello considerate Scinche sono: Capitani scinchi, Sacerdoti scinchi, Scinchi selvaggi, Scinchi cacciatori, Camaleonti, Sentinelle su pteradonte - solo Cavaliere, Cavalca ranfodonti - solo Cavaliere, Taurosauro - solo Scinchi, Stigiosauro - solo Cavaliere scinco, Tiroscuto - solo Scinchi.

Artefatti

Spirito del raptor 80 pti
Solo modelli a piedi.
Il portatore ottiene +4" Avanzata, +4" Marcia e **Falca-ta rapida**. Questo Artefatto non può essere preso da un modello con l'Oggetto speciale Stivali del ramingo.

Antica Placca 75 pti
Dominante.
Una volta per Fase magica, il portatore può ritirare un singolo Dado magia quando effettua un tiro di lancio, purché l'incantesimo non abbia provocato un Incidente di lancio. Questa abilità non può essere usata se il portatore effettua un tiro di lancio con un solo Dado magia.

Sfera di schermatura 75 pti
Solo modelli su Palanchino e Palanchino degli scinchi.
Il portatore ottiene **Egida (2+, contro Attacchi a distanza)** Il portatore fallisce automaticamente i Tiri protezione contro gli Attacchi da mischia.

Spirito dell'assalto 70 pti
La cavalcatura del portatore ottiene **Colpi d'impatto (D6)**. Se possiede già Colpi d'impatto, incrementa il numero di Colpi d'impatto di D6.

Bastone di giada 60 pti
Il portatore può lanciare *Acque curative* (Druidismo) come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

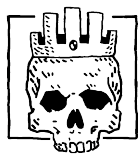
Frammento meteorico 60 pti
Il modello del portatore ottiene **Egida (2+, contro Attacchi infuocati)** e **Bersaglio difficile (1)**, ma fallisce automaticamente i Tiri tempra.

Uovo di Quetzal 45 pti
Il portatore ottiene **Attacco a soffio (For D3+2, Pen 1, Attacchi magici)**.

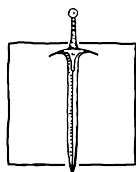
Tavoletta del sole 40 pti
Il portatore seleziona sempre gli incantesimi da tutti gli Incantesimi appresi del suo Sentiero scelto e *Scintilla della creazione* (Incantesimo ereditario). Ciò sostituisce le regole per la Selezione degli incantesimi associate ai Maghi apprendisti, Adepti e l'Oggetto speciale Essenza di una mente libera. Questo Artefatto non può essere combinato con Potentato proteiforme.

Tesseratto di ossidiana 25 pti
Un solo uso. Può essere attivato nella Fase magica nemica dopo Incanalare il velo. All'attivazione, rimuovi 1 Dado magia dalla riserva di Dadi magia nemica.

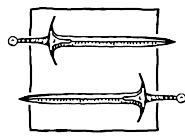
Organizzazione d'armata



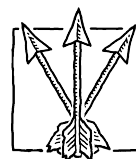
Personaggi
max 40 %



Base
min 20 %



Speciale
nessun limite



Guerriglia della giungla
max 30 %



Lucertole tonanti
max 35 %

Personaggi (max 40 %)



Signore della guerra sauro

260 pti

modello singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 25×25 mm



Una cavalcatura con (LT) conta come Lucertole tonanti. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Sangue freddo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	6	5	2	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Signore della guerra	5	6	5	2	4	Predatore nato
Opzioni			Opzioni di cavalcatura			pti-
Oggetti speciali	fino a 200			Raptor	120	
Scudo	5			Carnosauro (LT)	230	
Armatura pesante (solo a piedi)	15			Carnosauro alfa (LT)	520	
Una sola scelta:						
Coppia d'armi	10					
Picca	10					
Alabarda	20					
Lancia pesante	20					
Grande arma	30					



Veterano sauro

170 pti

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm



Una cavalcatura con (LT) conta come Lucertole tonanti. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Sangue freddo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	5	5	2	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Veterano sauro	4	5	5	2	3	Predatore nato
— Opzioni —			— Opzioni di cavalcatura —		pti-	pti-
Alfiere da battaglia					50	Raptor 110
Oggetti speciali					fino a 100	Carnosauo (LT) 245
Scudo					5	
Armatura pesante (solo a piedi)					10	
Una sola scelta:						
Coppia d'armi					5	
Picca					5	
Alabarda					10	
Lancia pesante					10	
Grande arma					25	



Caimano antico

195 pti

modello singolo

Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	7	Paura, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	3	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Caimano antico	4	5	5	2	3	Predatore nato
— Opzioni —			— Opzioni di cavalcatura —		pti-	pti-
Alfiere da battaglia					50	
Oggetti speciali					fino a 100	
Deve scegliere (una sola scelta):						
Alabarda					gratis	
Grande arma					10	



Sovrano cuatl

445 pts

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Alto, Mago maestro, Palanchino , Sangue freddo	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	2	4	0	Egida (4+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Sovrano cuatl	1	2	3	0	2

— Regole del modello —

Palanchino: Regola universale.

Quando il modello è in un'unità con Guardia del corpo, ottiene **Al riparo**. Un modello con questa regola può essere sia il Generale sia l'Alfiere da battaglia, inoltre non può essere nominato dall'avversario a causa di un Duello rifiutato. Il modello conta come montato.

— Opzioni di magia —



Alchimia



Divinazione



Evocazione



Piromanzia

— Opzioni —

Alfiere da battaglia

100

Oggetti speciali

fino a 200

Discipline del Sovrano cuatl

fino a 200

— Regole del modello opzionali: Discipline del Sovrano cuatl —

Le Discipline di un esercito possono essere duplicate.

Cognizione dell'immortale

130 pts

Il modello ottiene **Canalizzare (1)** e un modificatore di +1 ai tiri di lancio. Quando il modello effettua tiri di lancio con un singolo Dado magia, un tiro naturale di '1' o '2' con i Dadi magia è sempre un Tentativo di lancio fallito, a prescindere dai modificatori.

le seguenti: Gli incantesimi di divinazione ottengono +3" gittata, fino ad un massimo di +9":

- per ogni parte di modello amica con Legame telepatico entro 12" dalla Fonte
- ogni ulteriore Mago amico senza Legame telepatico entro 12" dalla Fonte

Signore della realtà

130 pts

Durante il passo Incanalare il velo, il proprietario **deve** convertire Segnalini velo in Dadi magia per un costo di 2:1 (invece di 3:1). Alla fine di ogni passo di Incanalare il velo amico, tutti i Segnalini velo non convertiti in Dadi magia vengono scartati.

Distruttore di incantesimi

70 pts

Il proprietario del modello può ripetere il primo Tentativo di dispersione fallito in ogni Fase magica nemica.

Tessitore animardente

120 pts

Ogniquale volta il modello lancia con successo un incantesimo di Evocazione, può scegliere di scartare uno o più Segnalini velo invece di lanciare l'Incantesimo attribuito. Per ogni Segnalino velo scartato in tal modo, scegli un'unità nemica non Ingaggiata entro 12" da un bersaglio dell'incantesimo (un'unità può essere scelta una sola volta per incantesimo). Ogni unità scelta subisce un colpo con Forza 4, Penetrazione armatura 0, **Attacco ad area (2×2)** e **Attacchi magici**.

Potentato proteiforme

65 pts

Il modello ottiene Magia proteiforme, accede a Druidismo e oltre all'Incantesimo ereditario conosce **tutti** gli Incantesimi appresi a cui ha accesso **ora**. Tale Disciplina non può essere combinata con Antica conoscenza o Tavoletta del sole sullo stesso modello.

Antica conoscenza

85 pts

Solo modelli con Divinazione

Invece di selezionare gli incantesimi, il modello conosce tutti gli incantesimi di Divinazione. Un singolo Incantesimo appreso può essere sostituito con l'Incantesimo ereditario durante la Selezione degli incantesimi. Ignora le regole per *Il Conclave* e applica invece

Addestrato dalla nascita

50 pts

Il modello conosce l'Incantesimo appreso 1 del suo Sentiero scelto oltre ai suoi altri incantesimi e non può selezionarlo durante la Selezione degli incantesimi.

Simbiosi

50 pts

Il modello può lanciare incantesimi di qualunque tipo tramite modelli con Legame telepatico. Quando lancia incantesimi tramite Legame telepatico, la gittata degli incantesimi di tipo Danno senza Aura non viene ridotta. Altrimenti segui le consuete regole per Legame telepatico.



Capitano scinco

75 pti

modello singolo 0-5 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con [GG] e il suo cavaliere contano come Personaggi e Guerriglia della giungla. Una cavalcatura con (LT) conta come Lucertole tonanti. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	6"	12"	6	Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm			
	2	4	3	1	Armatura leggera		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Capitano scinco	3	4	4	1	6		
— Opzioni —		— pti —		— Opzioni di cavalcatura —		— pti —	
Alfiere da battaglia		50		Ranfodonte alfa [GG]		80	
Oggetti speciali		fino a 100		Pteradonte alfa [GG]		85	
Scudo		5		Taurosauro (LT)		420	
Deve scegliere (una sola scelta):							
Arco (3+)				gratis			
Cerbottana (4+)				gratis			
Giavellotto avvelenato (3+)				gratis			
Una sola scelta:							
Coppia d'armi				5			
Lancia leggera				5			



Sacerdote scinco

115 pti

modello singolo 0-5 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (LT) conta come Lucertole tonanti. La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	6"	12"	5	Legame telepatico, Mago apprendista, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm			
	2	2	2	1			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Sacerdote scinco	1	2	3	0	4		
— Opzioni di magia —		— pti —		— Opzioni —		— pti —	
Mago adepto		75		Oggetti speciali		fino a 100	
				Armatura leggera		5	
				— Opzioni di cavalcatura —		— pti —	
Druidismo		Sciamanesimo		Palanchino degli scinchi		70	
				Taurosauro (LT)		410	

Cavalcature dei personaggi



Raptor

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Raptor	2	3	4	1	2	Imbrigliato



Carnosauero

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

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Lucertole tonanti.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P	Furia, Impassibile, Paura, Presenza torreggiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Carnosauero	4	3	6	3	2	Estasi della battaglia, Ferite multiple (2, contro Grande), Imbrigliato, Predatore nato



Carnosauero alfa

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

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Lucertole tonanti.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P	Predatore alfa		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	6	4	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Carnosauero alfa	5	4	7	4	3	Ferite multiple (D3), Imbrigliato, Predatore nato

— Regole del modello —

Predatore alfa: Regola universale.

Quando è in Carica su unità di modelli singoli con Altezza enorme e/o Volo, il modello ottiene +2" al tiro per la Distanza di carica.



Palanchino degli scinchi

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	P	Alto, Palanchino degli scinchi	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	P	3	P+1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi

Palanchino degli scinchi

Imbrigliato

—Regole del modello—

Palanchino degli scinchi: Regola universale. Finché è aggregato a un'unità di Guerrieri sauri o Scinchi selvaggi senza modelli di Caimani, il modello ottiene **Al riparo**. In aggiunta ai suoi altri incantesimi, il modello conosce l'Incantesimo appreso 1 del suo Sentiero scelto e non può selezionarlo durante la Selezione degli incantesimi.

—Opzioni—

Sostituire la sua base con 40×40 mm **gratis**
Placca del dio serpente 30

—Regole del modello opzionali—

Placca del dio serpente: Regola universale. Tutte le parti di modello Scinche* nella stessa unità della Placca del dio serpente ottengono **Odio**.

*Le parti di modello considerate Scinche sono: Capitani scinchi, Sacerdoti scinchi, Scinchi selvaggi, Scinchi cacciatori, Camaleonti, Sentinelle su pteradonte - solo Cavaliere, Cavalca ranfodonti - solo Cavaliere, Taurosauro - solo Scinchi, Stigiosauro - solo Cavaliere scinco, Tiroscuto - solo Scinchi.



Pteradonte alfa

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 40×40 mm

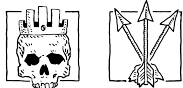
La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi e Guerriglia della giungla.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	Suolo 2"	4"	P	Avanguardia, Fuga simulata, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")	
	Volo 9"	18"			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	P	3	P+1	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Pteradonte alfa	1	3	4	1	2 Imbrigliato, Rilasciare rocce

—Regole del modello—

Rilasciare rocce: Attacco speciale.

Questo è un Attacco di passaggio che può essere usato una volta per partita. L'unità nemica subisce D3 colpi con Forza 4 e Penetrazione armatura 1 per ogni Pteradonte nell'unità.



Ranfodonte alfa

Altezza Grande
 Tipo Cavalleria
 Base 40×40 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi e Guerriglia della giungla.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	Suolo 2"	4"	P	Avanguardia, Furia, Impassibile, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")	
	Volo 8"	16"			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	P	3	P+1	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Ranfodonte alfa	2	3	4	2	4 Colpo letale, Estasi della battaglia, Fiutare la preda , Imbrigliato

— Regole del modello —

Fiutare la preda: Attributo di attacco – Corpo a corpo.

Subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di schieramento), se il tuo esercito include una o più unità di Cavalca ranfodonti o Capitani scinchi montati su Ranfodonte alfa, **devi** scegliere 2 unità dalla Lista dell'esercito nemica (possono essere anche Personaggi). I modelli di tali unità vengono considerati "marchiati".

Ranfodonti (cavalieri esclusi) ottengono +D3 Numero di attacchi e devono ripetere i tiri per colpire falliti assegnati a modelli marchiati o a modelli aggregati a unità con più di metà dei modelli marchiati. Gli attacchi aggiuntivi devono essere assegnati a modelli marchiati o a modelli aggregati a unità con più di metà dei modelli marchiati.



Taurosauro

0-1
 cavalcature/esercito
 Altezza Enorme
 Tipo Bestia
 Base 50×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. La cavalcatura conta come Lucertole tonanti.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	10"	P	Impassibile	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	6	3	6	4	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scinchi (5)	1	2	3	0	4 Giavelotto avvelenato (4+)
Taurosauro	4	3	6	3	2 Carica devastante (+1 Att), Colpi d'impatto (D6+1), Corna affilate , Imbrigliato

— Regole del modello —

Corna affilate: Attributo di attacco.

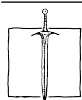
La parte di modello può ripetere il tiro per determinare il numero dei suoi Colpi d'impatto.

— Opzioni —

Il Taurosauro **deve** prendere (una sola scelta):

Cerbottane giganti (3+)	gratis
Grande Arco (3+)	gratis
Congegno degli antichi	100

Base (min 20 %)



Guerrieri sauri

255 pti + 19 pti/modello extra

15-35 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	4"	8"	8	Presidiante, Sangue freddo							
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm							
	1	3	4	2	Scudo						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Guerriero sauro	2	3	4	1	2	Predatore nato					
Opzioni			pti-			Opzioni del gruppo di comando			pti-		
Picca			2/modello			Alfiere			20		
Animali totem (una sola scelta):						Incanto di stendardo			nessun limite		
Giaguaro			1/modello			Campione			20		
Piranha			1/modello			Musico			20		
Coccodrillo			4/modello								
Serpente			4/modello								

Regole del modello opzionali

Animali totem: Regola universale.

I Guerrieri sauri possono prendere uno dei seguenti Animali totem. Se un'unità di Guerrieri sauri seleziona questa opzione, tutti i Guerrieri sauri dell'Esercito **devono** essere potenziati con il medesimo Animale totem.

- **Piranha:** Il modello ottiene **Paura**.
- **Giaguaro:** Il modello ottiene +1" Avanzata e +2" Marcia.
- **Serpente:** Il modello ottiene +1 Agilità e **Combattere su rango extra**.
- **Coccodrillo:** Il Guerriero sauro ottiene +1 Armatura contro gli Attacchi da corpo a corpo.



Scinchi selvaggi

135 pti + 7 pti/modello extra

15-40 modelli 0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Un'unità con Giavellotti avvelenati conta anche come Guerriglia della giungla. I Caimani in queste unità non contano come Guerriglia della giungla.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello
	6"	12"	5	Presidiante, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm
	1	2	2	1

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scinco selvaggio	1	2	3	0	4

Opzioni pti-

Caimano* (Max. 1 per ogni 10 Scinchi) 75/Caimano

Deve scegliere (una sola scelta):

Scudo gratis

Arco (4+) (0-40 modelli/esercito) 2/modello

Scudo e Giavellotto avvelenato (4+) 2/modello

Opzioni del gruppo di comando pti-

Alfiere 20

Incanto di stendardo nessun limite

Campione 20

Musico 20

*Caimano



Altezza Grande
 Tipo Fanteria
 Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	7	Forza combinata , Presidiante, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Caimano	3	3	5	2	2	Predatore nato, Alabarda

Regole del modello

Forza combinata: Regola universale.

Gli Scinchi selvaggi possono aggiungere Caimani alle proprie unità. I Caimani sono modelli R&F di una Classificazione dei modelli differente (Fanteria grande). Seguono le consuete regole per determinare se l'Altezza dell'unità viene considerata Normale o Grande (vedi Classificazione dei modelli). Caimani seguono le regole per le Basi compatibili (vedi Rango frontale), eccetto che non devono essere posizionati il più avanti possibile. Invece, possono essere collocati ovunque all'interno dell'unità.

Gli Scinchi selvaggi e i Caimani della stessa unità non condividono una Riserva di punti vita comune sebbene siano entrambi modelli R&F, pertanto possiedono ciascuno la propria Riserva di punti vita (qualsiasi Punto vita perso in eccesso viene ignorato poiché essi non possono essere sottratti da una Riserva di punti vita sulla/alla quale non erano stati inizialmente distribuiti/assegnati).

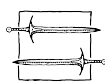
Distribuire i colpi: Quando distribuisce i colpi sull'unità (ovvero per gli attacchi contro l'unità nel suo complesso), prima distribuisce i colpi tra i modelli R&F e i Personaggi. Dopodiché distribuisce a caso tutti i colpi sui modelli R&F. Tira un D6 per ciascun colpo: **1-4** colpisce uno Scinco selvaggio, **5-6** colpisce un Caimano. Se gli Scinchi selvaggi perdono abbastanza Punti vita da essere annientati, le rimanenti perdite di Punti vita subite vengono distribuite sul Campione.

Attacchi di calpestamento: Quando distribuisce i colpi degli Attacchi di calpestamento, ignora tutti i modelli nell'unità eccetto la Fanteria normale. I colpi distribuiti su Scinchi selvaggi non vengono distribuiti casualmente.

Assegnare gli attacchi: Come di consueto, gli Attacchi da corpo a corpo possono essere assegnati a differenti Riserve di punti vita a contatto di base: Scinchi selvaggi, Caimani, Campione, Personaggi(o).

Turbino della mischia: Tutti i nemici che assegnano attacchi usando Turbino della mischia (ovvero i modelli R&F attaccanti che non sono a contatto di base) possono scegliere di assegnare gli attacchi sia agli Scinchi selvaggi sia ai Caimani. Se i Caimani vengono attaccati in tal modo, gli attacchi subiscono un modificatore per colpire di -1.

Speciale (nessun limite)



Guardie del tempo

350 pti + 32 pti/modello extra

15-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Guardia del corpo (Generale), Impassibile, Presidiante, Sangue freddo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	2	Armatura leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia del tempo	2	4	4	1	2	Predatore nato, Mazza di cobalto

— Regole del modello —

Mazza di cobalto: Arma da corpo a corpo.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +2 Forza.

Opzioni del gruppo di comando		pti-	Opzioni del gruppo di comando		pti-
Alfiere		20	Campione		20
Incanto di stendardo		nessun limite	Musico		20



Cavalca raptor

260 pti + 42 pti/modello extra

5-12 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Presidiante, Sangue freddo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	4	Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	2	4	4	1	2	Predatore nato, Lancia pesante
Raptor	2	3	4	1	2	Imbrigliato

Opzioni del gruppo di comando		pti-	Opzioni del gruppo di comando		pti-
Alfiere		20	Campione		20
Incanto di stendardo		nessun limite	Musico		20



Caimani

205 pti + 75 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	Presidiante, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	3	4	3	

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Caimano	3	3	5	2	2	Predatore nato

Opzioni	pti-	Opzioni del gruppo di comando	pti-
Deve scegliere (una sola scelta):		Alfiere	20
Alabarda	gratis	Campione	20
Grande arma	5/modello	Musico	20



Sciame di serpenti

125 pti + 35 pti/modello extra

2-4 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	7	Impassibile, Instabile, Onda velenosa , Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	5	3	2	0	Bersaglio difficile (1)

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sciame di serpenti	5	3	2	0	1	Attacchi venefici

Regole del modello	pti-	Opzioni	pti-
Onda velenosa: Regola universale.		Esploratore	7/modello

Se un'unità Carica con successo un'unità di Sciame di serpenti, tutti i modelli dell'unità in Carica **devono** immediatamente eseguire un Test per i Terreni pericolosi (1).

Guerriglia della giungla (max 30 %)



Scinchi cacciatori

110 pti + 12 pti/modello extra

5-15 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	6	Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Terreno acquatico)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	2	2	1	Bersaglio difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinco cacciatore	1	2	3	0	4	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del gruppo di comando —		pti-
Avanguardia			20	Campione		20
Deve scegliere (una sola scelta):						
Scudo e Giavellotto avvelenato (3+)			gratis			
Cerbottana (4+)			2/modello			



Camaleonti

135 pti + 18 pti/modello extra

5-15 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	6	Esploratore, Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Terreno acquatico)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	2	2	1	Bersaglio difficile (2)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Camaleonte	1	2	3	0	4	Cerbottana (4+)
— Opzioni del gruppo di comando —			pti-			pti-
Campione			20			



Sentinelle su pteradonte

180 pti + 25 pti/modello extra

3-5 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo	2"	4"	5	Avanguardia, Fuga simulata, Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")	
	Volo	9"	18"			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	2	2	3	2	Bersaglio difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	1	2	3	0	4	Lancia leggera
Pteradonte	1	3	4	1	2	Imbrigliato, Rilasciare rocce

— Regole del modello —

Rilasciare rocce: Attacco speciale.

Questo è un Attacco di passaggio che può essere usato una volta per partita. L'unità nemica subisce D3 colpi con Forza 4 e Penetrazione armatura 1 per ogni Pteradonte nell'unità.

— Opzioni — pti-

Scudo 5/modello

Il cavaliere **deve** prendere (una sola scelta):

Bolas infuocate (4+) gratis
Giavellotto avvelenato (4+) gratis

— Opzioni del gruppo di comando —

Campione 20

— Regole del modello opzionali —

Bolas infuocate: Arma da tiro.

Gittata 8", Colpi 1, For 4, Pen 1, **Attacchi infuocati, Rapido a tirare.**



Cavalca ranfodonti

225 pti + 60 pti/modello extra

3-5 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo	2"	4"	6	Avanguardia, Furia, Impassibile, Sangue freddo, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")	
	Volo	8"	16"			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	2	1	3	2	Bersaglio difficile (1), Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	1	2	3	0	4	Giavellotto avvelenato (4+), Lancia leggera
Ranfodonte	2	3	4	2	4	Colpo letale, Estasi della battaglia, Fiutare la preda , Imbrigliato

— Opzioni — pti-

Scudo 9/modello

— Opzioni del gruppo di comando —

Campione 20

— Regole del modello —

Fiutare la preda: Attributo di attacco – Corpo a corpo.

Subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di schieramento), se il tuo esercito include una o più unità di Cavalca ranfodonti o Capitani scinchi montati su Ranfodonte alfa, **devi** scegliere 2 unità dalla Lista dell'esercito nemica (possono essere anche Personaggi). I modelli di tali unità vengono considerati "marchiati".

Ranfodonti (cavalieri esclusi) ottengono +D3 Numero di attacchi e devono ripetere i tiri per colpire falliti assegnati a modelli marchiati o a modelli aggregati a unità con più di metà dei modelli marchiati. Gli attacchi aggiuntivi devono essere assegnati a modelli marchiati o a modelli aggregati a unità con più di metà dei modelli marchiati.



Bestie arma

145 pti + 115 pti/modello extra

1-2 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	6	Sangue freddo, Truppe leggere, Viaggiatore (Terreno acquatico)	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	3	4	3	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Bestia arma	3	3	4	1	4

— Opzioni — pti —

Deve scegliere (una sola scelta):

Dorsospinato (0-2 unità/esercito) gratis

Salamandra (0-2 unità/esercito) 25/modello

— Regole del modello opzionali —

Dorsospinato – Scagliare spuntoni (4+): Arma da tiro.

Gittata 18", Colpi 2D6, For 4, Pen 2, **Rapido a tirare**. Questa arma non può essere usata se il modello ha eseguito un Movimento di marcia in questo Turno del giocatore. I Dorsospinati **devono** dichiarare Resistere e tirare come Reazione alla carica se possibile, tuttavia non subiscono il relativo modificatore per colpire di -1.

Salamandra – Sputare fiamme: Arma d'artiglieria.

Lanciafiamme, Gittata 8", Colpi 1, For 4, Pen 1, **Attacchi infuocati**. Se provoca un'Avaria, la Salamandra conta **sempre** come aver ottenuto il risultato Malfunzionamento (5+).

Lucertole tonanti (max 35 %)



Stigiosauro

300 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	6	Paura, Presenza torreggiante, Sangue freddo, Terrore		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	4	5	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere scinco	1	2	3	0	4	
Stigiosauro	4	4	5	2	2	Attacchi di calpestamento (D3), Attacchi venefici, Attacco a soffio (Attacchi tossici), Imbrigliato, Predatore nato

Opzioni

Viandante mistico

pti -
120

Regole del modello opzionali

Viandante mistico: Regola universale.

Il Cavaliere scinco ottiene **Legame telepatico** e diventa un Mago Adepto, inoltre seleziona 2 incantesimi tra *Risvegliare la bestia*, *Sciame di insetti*, *Furore selvaggio* (Sciamanesimo) e *Scintilla della creazione* (Incantesimo ereditario) durante la selezione degli incantesimi. Ciò sostituisce le regole per la Selezione degli incantesimi associate all'essere un Mago adepto.



Tiroscuto

275 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	6	Determinato, Sangue freddo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	5	4	5	6		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinchi (4)	1	2	3	0	4	Giavellotto avvelenato (4+)
Tiroscuto	3	2	4	1	1	Attacco distruttivo, Imbrigliato

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Altare del dio serpente

gratis

Congegno solare

15

Regole del modello opzionali

Altare del dio serpente: Regola universale.

Il modello ottiene una parte di modello addizionale:

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Regole del modello
Serpenti	2D6	2	2	0	1	Attacchi venefici

Congegno solare: Regola universale.

Il modello ottiene **Canalizzare (1)**.



Taurosauro

455 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	10"	7	Impassibile, Sangue freddo		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	6	3	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinchi (5)	1	2	3	0	4	Giavellotto avvelenato (4+)
Taurosauro	4	3	6	3	2	Carica devastante (+1 Att), Colpi d'impatto (D6+1), Corna affilate , Imbrigliato

— Regole del modello —

Corna affilate: Attributo di attacco.

La parte di modello può ripetere il tiro per determinare il numero dei suoi Colpi d'impatto.

— Opzioni —

Il Taurosauro **deve** prendere (una sola scelta):

Cerbottane giganti (4+)

gratis

Grande Arco (4+)

gratis

Congegno degli antichi

100

Tabella riassuntiva

Personaggi

Signore della guerra	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Sangue freddo
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	6	Res	5	Arm	2				Armatura leggera
Signore della guerra	Att	5	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	4		Predatore nato
Veterano sauro	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Sangue freddo
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	5	Res	5	Arm	2				Armatura leggera
Veterano sauro	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	3		Predatore nato
Caimano antico	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7						Paura, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Grande, Fanteria	Vit	4	Dif	5	Res	5	Arm	3				Armatura leggera
Caimano antico	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	3		Predatore nato
Sovrano cuatl	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Alto, Mago maestro, Palanchino, Sangue freddo
Normale, Fanteria	Vit	4	Dif	2	Res	4	Arm	0				Egida (4+)
Sovrano cuatl	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	2		
Capitano scinco	Ava	6"	Mar	12"	Dis	6						Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Normale, Fanteria	Vit	2	Dif	4	Res	3	Arm	1				Armatura leggera
Capitano scinco	Att	3	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	6		
Sacerdote scinco	Ava	6"	Mar	12"	Dis	5						Legame telepatico, Mago apprendista, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Normale, Fanteria	Vit	2	Dif	2	Res	2	Arm	1				
Sacerdote scinco	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		

Cavalcature dei personaggi

Raptor	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Raptor	Att	2	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2		Imbrigliato
Carnosauo	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Furia, Impassibile, Paura, Presenza torreggiante
Grande, Cavalleria	Vit	4	Dif	P	Res	5	Arm	P				
Carnosauo	Att	4	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	2		Estasi della battaglia, Ferite multiple (2, contro Grande), Imbrigliato, Predatore nato
Carnosauo alfa	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Predatore alfa
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	4	Res	6	Arm	4				
Carnosauo alfa	Att	5	Off	4	For	7	Pen	4	Agi	3		Ferite multiple (D3), Imbrigliato, Predatore nato
Palanchino	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P						Alto, Palanchino degli scinchi
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	P	Res	3	Arm	P+1				
Palanchino degli scinchi	Att	-	Off	-	For	-	Pen		Agi	-		Imbrigliato
Pteradonte alfa	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P						Avanguardia, Fuga simulata, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")
Grande, Cavalleria	Vit	3	Dif	P	Res	3	Arm	P+1				Bersaglio difficile (1)
Pteradonte alfa	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2		Imbrigliato, Rilasciare rocce
Ranfodonte alfa	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P						Avanguardia, Furia, Impassibile, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	Vit	3	Dif	P	Res	3	Arm	P+1				Bersaglio difficile (1)
Ranfodonte alfa	Att	2	Off	3	For	4	Pen	2	Agi	4		Colpo letale, Estasi della battaglia, Fiutare la preda, Imbrigliato
Taurosauro	Ava	6"	Mar	10"	Dis	P						Impassibile
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	3	Res	6	Arm	4				
Scinchi (5)	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		Giavelotto avvelenato (4+)
Taurosauro	Att	4	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	2		Carica devastante (+1 Att), Colpi d'impatto (D6+1), Corna affilate, Imbrigliato

Base

Guerrieri sauri	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Presidiante, Sangue freddo
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	3	Res	4	Arm	2				Scudo
Guerriero sauro	Att	2	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2		Predatore nato

Scinchi selvaggi	Ava	6"	Mar	12"	Dis	5						Presidiante, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	2	Res	2	Arm	1				
Scinco selvaggio	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		
Caimano	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7						Forza combinata, Presidiante, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Grande, Fanteria	Vit	3	Dif	3	Res	4	Arm	3				
Caimano	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2		Predatore nato, Alabarda

Speciale

Guardie del tempio	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Guardia del corpo (Generale), Impassibile, Presidiante, Sangue freddo
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	4	Arm	2				Armatura leggera, Scudo
Guardia del tempio	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2		Predatore nato, Mazza di cobalto
Cavalca raptor	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8						Presidiante, Sangue freddo
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	4	Res	4	Arm	4				Scudo
Cavaliere	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2		Predatore nato, Lancia pesante
Raptor	Att	2	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2		Imbrigliato
Caimani	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7						Presidiante, Sangue freddo, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Grande, Fanteria	Vit	3	Dif	3	Res	4	Arm	3				
Caimano	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2		Predatore nato
Sciame di serpenti	Ava	5"	Mar	10"	Dis	7						Impassibile, Instabile, Onda velenosa, Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere
Normale, Fanteria	Vit	5	Dif	3	Res	2	Arm	0				Bersaglio difficile (1)
Sciame di serpenti	Att	5	Off	3	For	2	Pen	0	Agi	1		Attacchi venefici

Guerriglia della giungla

Scinchi cacciatori	Ava	6"	Mar	12"	Dis	6						Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	2	Res	2	Arm	1				Bersaglio difficile (1)
Scinco cacciatore	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		
Camaleonti	Ava	6"	Mar	12"	Dis	6						Esploratore, Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	2	Res	2	Arm	1				Bersaglio difficile (2)
Camaleonte	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		Cerbottana (4+)
Sentinelle	Ava	2"	Mar	4"	Dis	5						Avanguardia, Fuga simulata, Sangue freddo, Schermagliatore, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")
Grande, Cavalleria	Vit	2	Dif	2	Res	3	Arm	2				Bersaglio difficile (1)
Cavaliere	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		Lancia leggera
Pteradonte	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2		Imbrigliato, Rilasciare rocce
Cavalca ranfodonti	Ava	2"	Mar	4"	Dis	6						Avanguardia, Furia, Impassibile, Sangue freddo, Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	Vit	2	Dif	1	Res	3	Arm	2				Bersaglio difficile (1), Armatura leggera
Cavaliere	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		Giavelotto avvelenato (4+), Lancia leggera
Ranfodonte	Att	2	Off	3	For	4	Pen	2	Agi	4		Colpo letale, Estasi della battaglia, Fiutare la preda, Imbrigliato
Bestie arma	Ava	6"	Mar	12"	Dis	6						Sangue freddo, Truppe leggere, Viaggiatore (Terreno acquatico)
Grande, Bestia	Vit	3	Dif	3	Res	4	Arm	3				
Bestia arma	Att	3	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	4		

Lucertole tonanti

Stigiosauro	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6						Paura, Presenza torreggiante, Sangue freddo, Terrore
Grande, Cavalleria	Vit	5	Dif	4	Res	5	Arm	4				
Cavaliere scinco	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		
Stigiosauro	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	2		Attacchi di calpestamento (D3), Attacchi venefici, Attacco a soffio (Attacchi tossici), Imbrigliato, Predatore nato
Tiroscuto	Ava	5"	Mar	10"	Dis	6						Determinato, Sangue freddo
Grande, Cavalleria	Vit	5	Dif	4	Res	5	Arm	6				
Scinchi (4)	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	4		Giavelotto avvelenato (4+)
Tiroscuto	Att	3	Off	2	For	4	Pen	1	Agi	1		Attacco distruttivo, Imbrigliato

Taurosauro	<i>Ava</i> 6"	<i>Mar</i> 10"	<i>Dis</i> 7				Impassibile, Sangue freddo
Enorme, Bestia	<i>Vit</i> 6	<i>Dif</i> 3	<i>Res</i> 6	<i>Arm</i> 4			
Scinchi (5)	<i>Att</i> 1	<i>Off</i> 2	<i>For</i> 3	<i>Pen</i> 0	<i>Agi</i> 4	Giavelotto avvelenato (4+)	
Taurosauro	<i>Att</i> 4	<i>Off</i> 3	<i>For</i> 6	<i>Pen</i> 3	<i>Agi</i> 2	Carica devastante (+1 Att), Colpi d'impatto (D6+1), Corna affilate, Imbrigliato	

Armi da tiro e Artiglieria

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Cerbottana	-	12"	2	0	2	Attacchi venefici, +1 per colpire contro unità composte interamente da modelli con Presenza torreggiante
Giavelotto avvelenato	-	12"	Portator	Portator	1	Attacchi venefici, Rapido a tirare
Cerbottane giganti	-	12"	3	0	8	Attacchi venefici, Rapido a tirare
Grande Arco	-	36"	3 [5]	10	1	Attacco ad area (1x5), [Ferite multiple (D3)], Rapido a tirare
Scarica incendiaria (Arco)	-	24"	4	1	4	Attacchi infuocati, Attacchi magici, perde copertura leggera, colpisce sempre al 3+
Bolas infuocate	-	8"	4	1	1	Attacchi infuocati, Rapido a tirare
Salamandra – Sputare fiamme	Lanciafiamme	8"	4	1	1	Attacchi infuocati Rapido a tirare,
Dorsospinato – Scagliare spuntoni	-	18"	4	2	2D6	Non può marciare e tirare, Deve resistere e tirare (senza la penalità di -1)

Tabella dei valori Mira

Nome	Mira	Tiratore
Scarica incendiaria (Arco)	3+	Personaggi
Arco	3+	Capitano scinco
	4+	Scinco selvaggio
Cerbottana	3+	Capitano scinco
	4+	Scinco cacciatore, Camaleonte
Cerbottane giganti	3+	Capitano scinco (Taurosauro)
	4+	Taurosauro
Grande Arco	3+	Capitano scinco (Taurosauro)
	4+	Taurosauro
Bolas infuocate	4+	Sentinella su pteradonte
Giavelotto avvelenato	3+	Capitano scinco, Scinco cacciatore
	4+	Scinchi selvaggi, Sentinella su pteradonte, Cavalca ranfodonti, Scinchi
Scagliare spuntoni	4+	Bestia arma (Dorsospinato)