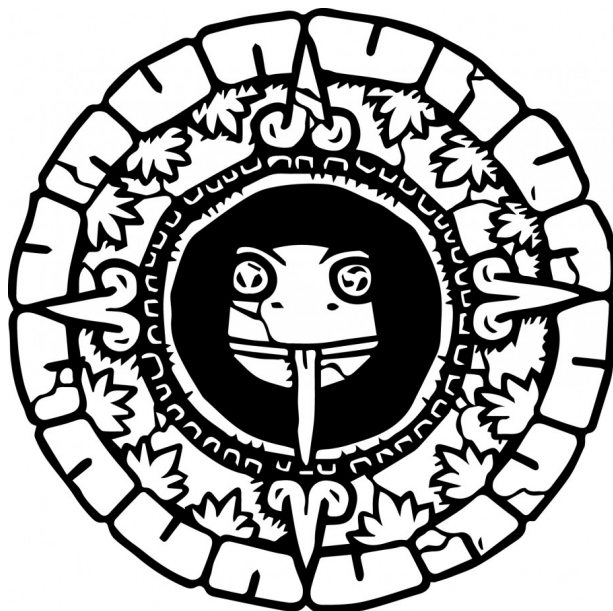


# LA IX ERA

## BATTAGLIE FANTASY



# Antichi Sauri

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Public Test 4 – 7 marzo 2024

**Released:** questo Libro degli Eserciti è la versione ufficiale aggiornata in base all'ambientazione della Nona Era e della sua filosofia di gioco. Possibili occasionali modifiche su regole e punti.

Regole dell'Armata	2	Organizzazione d'Armata	7
Regole dei Modelli dell'Armata	2	Personaggi	8
Incantesimo Ereditario	3	Cavalcature dei Personaggi	11
Oggetti Speciali	5	Base	14
Antichi Congegni	4	Speciale	17
Tabella Riassuntiva	25	Guerriglie	21
Registro delle Modifiche	28	Magna Sauria	23



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

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

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

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



# Regole dell'Armata

## Nessun Dio, Nessun Re

Gli eserciti di Sauri Ancestrali non sono obbligati a contenere almeno un Personaggio, e non possono nominare un Personaggio come Generale.

# Regole dei Modelli dell'Armata

## Regole Universali

### Branco Predatorio

Durante la Fase di Carica, le unità con più di metà dei loro modelli con Branco Predatorio possono ripetere i Tiri per la Distanza di Carica falliti se la loro Carica è parte di una Carica Combinata e/o se stanno caricando un'unità nemica Ingaggiata.

### Caimani Mentori (X)

I Caimani Mentori possono essere aggiunti all'unità. Essi usano il profilo dei modelli tra parentesi (X). Inoltre, essi seguono le regole per Basi Compatibili (vedi Rango Frontale) ed ottengono Combattere su Rango Extra e Al Riparo.

I Caimani Mentori contano come Personaggi ai fini della distribuzione dei colpi. Non sono costretti a scegliere la stessa Arma da Corpo a Corpo degli altri modelli R&F nell'unità mentre combattono. Le perdite di Punti Vita in eccesso non sono **mai** ripartire tra i Caimani Mentori e altre Riserve di Punti Vita.

Invece di allocare normalmente gli Attacchi da Corpo a Corpo, i modelli R&F possono allocarli contro qualsiasi modello R&F non-Campione in un'unità con Caimani Mentori, anche se non a contatto di base. Attacchi allocati contro un Caimano Mentore non a contatto di base con l'attaccante, inclusi gli attacchi di Turbinio della Mischia, ma escludendo Attacchi di Supporto, che non potrebbero normalmente essere allocati contro di esse subiscono un -1 a colpire.

Unità con Caimani Mentori non possono aggregarsi od essere aggregate da Piattaforma di Guerra.

### Camaleonte

Il modello ottiene **Bersaglio Difficile(1)**, **Esploratore** e **Agguato**.

### Esca

Per ogni unità con Esca nella tua Lista dell'Esercito, **devi** marciare un'unità nemica addizionale con un Segnalino Fiuto subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento). Il numero di unità amiche con Esca è limitato ad 1 per ogni 2000 Punti Esercito, arrotondando per eccesso.

### Fiutare la Preda

Subito prima l'inizio della partita (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento), se la tua Lista dell'Esercito contiene uno o più modelli con Sensi Predatori, **devi** marciare una singola unità nemica dalla Lista dell'Esercito del tuo avversario con Fiutare la Preda. Posiziona un Segnalino Fiuto accanto alle unità marchiate. Un'unità è considerata marchiata se almeno un modello in essa è marchiato da un Segnalino Fiuto. Un Personaggio che lascia un'unità affetta da un Segnalino Fiuto non è più marchiato, a meno che il Personaggio non fosse un'unità composta da un modello singolo quando ha ottenuto il Segnalino. In tal caso, il Personaggio mantiene il Segnalino. Segnalini multipli su un'unità non concedono benefici aggiuntivi.

### Mago dell'Enclave (X)

Il Campione è un Mago Apprendista con le seguenti regole aggiuntive:

- Il modello ottiene +1 Punto Vita, fino ad un massimo di 3.

- Il modello può selezionare il numero indicato di incantesimi tra la sua lista degli incantesimi, indicato nella voce dell'unità. Ciò sovrascrive le normali regole per la Selezione degli Incantesimi per un Mago Apprendista. I modelli che conoscono due Incantesimi Appresi ottengono **Canalizzare (1)**.
- Ove indicato, la base del modello diventa delle dimensioni specificate tra parentesi (X). In questo caso, il modello ottiene **Al Riparo**.

## Vincolo della Comunità

Quando l'unità del modello effettua un Test di Disciplina, il proprietario può scegliere di applicare le seguenti regole:

1. Scegli un modello singolo che effettuerà il test per l'unità (come di consueto).
2. Determina il modello con la Disciplina maggiore tra tutte le unità amiche non in Fuga entro 8" dall'unità.
3. **Fissa** il valore di Disciplina del modello scelto nel passo 1 al valore determinato nel passo 2.

## Attributi di Attacco

### Magnetico – Tiro

Gli Attacchi da Tiro con Magnetico effettuati contro un'unità con più della metà dei propri modelli dotati di Armatura 3 o superiore ottengono +1 a colpire.

### Sensi Predatori – Corpo a Corpo

La parte di modello ottiene **textbf**Odio contro i modelli nelle unità marchiate con **Fiutare la Preda**.

## Armeria

### Arco Corto di Magnetite – Arma da Tiro

0-40 Modelli con Arco Corto di Magnetite per Esercito.

Gittata 18", Colpi 1, For 3, Pen 1, **Salva di Tiro, Magnetico**.

### Cerbottana – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi 2, For 2, Pen 0, **Attacchi Venefici, Rapido a Tirare**.

### Giavelotto Avvelenato – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi 1, For del portatore, Pen del portatore, **Attacchi Venefici, Rapido a Tirare**.

### Zanne e Unghie – Arma da Corpo a Corpo

A Due Mani. Il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi mentre usa quest'arma. Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Riflessi Fulminei**. Quest'arma non può essere incantata.

# Incantesimo Ereditario

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
<b>E La Vita Vince Sempre</b> {6+} {8+}	24"	{Universale} {Maledizione}	Un Turno	Il bersaglio subisce -1 a ferire (ed ottiene <b>Tempra (5+)</b> . I modelli che possiedono già un'altra istanza di Tempra ottengono invece <b>Tempra (+2, max. 3+)</b> ).

# Antichi Congegni

Gli Antichi Congegni sono opzioni che alcuni modelli degli Antichi Sauri possono acquistare. Se un modello in un'unità acquista un Antico Congegno, tutti gli altri modelli dell'unità devono acquistare lo stesso Antico Congegno.

**Monolite del Vitalismo** 60 pts  
Il modello diventa l'Alfiere da Battaglia.

**Fortezza Tossica** 50 pts  
0-1 modello/esercito. Solo Mandria di Tyroscutus con Grande Protettore.

Le dimensioni della base del modello diventano 60×100 mm e il modello ottiene 6 Cavalieri Scinchi addizionali. Se applicabile, Esclusivo (Coorte Tegu, Custodi Tegu) è sostituito con Esclusivo (Irregolari Scinchi, Scinchi Cacciatori). Inoltre, le parti di modello senza Imbrigliato nell'unità del portatore ottengono **Attacchi Venefici e Odio**.

**Scudo di Magnetite** 40 pts  
0-1 modello/esercito.  
Le unità amiche entro 8" dal modello ottengono **Egida (5+, contro Attacchi da Tiro)**.

**Grande Arco di Magnetite(3+)** 35 pts  
0-3 modelli/esercito.

Arma da Tiro. Gittata 18", Colpi 2, For 4 [5], Pen 1 [3], **Attacco ad Area (1×5), Magnetico, Marciare e Tirare, Ricarica!**.

**Saggezza Incisa** 35 pts  
0-3 modelli/esercito.

Durante la Selezione degli Incantesimi, il modello **deve** scegliere uno dei seguenti incantesimi. Il modello può lanciare l'incantesimo selezionato come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8):

- *Giudizio del Fato* (Divinazione)
- *Padrone della Terra* (Druidismo)
- *Rame Fuso* (Alchemia)
- *Sciame d'Insetti* (Sciamanesimo)
- *Tocco del Mietitore* (Evocazione)

Ogni incantesimo può essere scelto da un unico modello con Saggezza Incisa.

**Lente Solare** 30 pts  
0-3 modelli/esercito.

Il modello ottiene Attacchi Stritolanti (2D3) che sono **sempre** risolti con Forza 4 e Penetrazione Armatura 1. Inoltre, quando calcoli il Risultato di Combattimento, una fazione con una o più Lenti Solari aggiunge +1 al suo conteggio.

# Oggetti Speciali

## Incanti d'Arma

**Gloria dell'Era dell'Alba** 45 pti

Incantamento: Lancia Leggera o Picca.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza e Colpo Letale. Inoltre, gli attacchi effettuati con quest'arma che ottengono un risultato naturale di 6 al tiro per ferire ottengono **Ferite Multiple (2)**

**Frecce Alchemiche** 40 pti

Incantamento: Arco Corto di Magnetite.

Quest'arma ha Colpi 4, For 4, AP 1. Se quest'arma infligge uno o più colpi, la Forza di tutti gli altri Attacchi da Tiro effettuati simultaneamente dall'unità del portatore con Arco Corto di Magnetite è **fissata** a 4.

**Talismano del Nido di Serpi** 25 pti

Non può essere presa da Maghi.

Incantamento: Arma a Una Mano o Coppia d'Armi.

Mentre usa quest'arma, il Numero di Attacchi del portatore è **fissato** a 6 e gli attacchi effettuati con quest'arma diventano **Attacchi Venefici**.

## Incanti d'Armatura

**Essenza Vitale** 90 pti

Incantamento: Armatura Leggera.

Il portatore ottiene **Tempra (4+)** e +1 Punti Vita.

## Incanti di Stendardo

**Pietra Koru** 60 pti

Non acquistabile da unità che contano come Base.

L'unità del portatore ottiene **Raccogliersi Sotto lo Stendardo**. Alla fine della battaglia, se il modello è stato rimosso come perdita, l'avversario ottiene 200 PV addizionali.

**Obelisco della Collaborazione** 25 pti

L'unità del portatore ottiene **Branco Predatorio**.

## Artefatti

**Antica Placca** 80 pti

Dominante.

Una volta per Fase Magica, il portatore può ritirare un singolo Dado Magia quando effettua un tiro di lancio. Questa abilità non può essere utilizzata se l'incantesimo ottiene un Incidente di Lancio o se il Tentativo di Lancio è stato effettuato con un singolo Dado Magia.

**Cristallo della Risonanza Travolgente** 50 pti

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di qualsiasi Fase di Carica. Scegli un'unità amica di Cavalleria Grande o Enorme entro 18" dal modello del portatore ed applica tutti i seguenti effetti (oppure nessuno) fino alla fine della Fase di Mischia:

- Ogni modello ottiene Colpi d'Impatto (X), dove X è pari al suo numero di Attacchi di Calpestamento. Se il modello già possedeva Colpi d'Impatto, invece aumenta il numero di Colpi d'Impatto di un valore pari al numero dei suoi Attacchi di Calpestamento.
- Il modello non può effettuare Attacchi di Calpestamento.

**Meteorite Magnetico** 50 pti

Il modello del portatore ottiene Bersaglio Difficile (1) e **Immune (Attacchi Infuocati)**.

**Stele Incisa** 45 pti

Non può essere preso da Maghi.

Durante la Selezione degli Incantesimi, il modello **deve** selezionare un incantesimo da Saggezza Incisa (vedi Antichi Congegni) a patto che nessun modello con Saggezza Incisa lo abbia selezionato. Il modello può lanciare l'incantesimo scelto come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

**Astrolabio Empireo** 40 pti

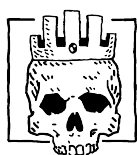
Non può essere preso se la Lista dell'Esercito contiene uno o più Arcimaghi Anaurarchi.

Il Valore di Lancio di tutti gli incantesimi lanciati da modelli amici è ridotto di 1.

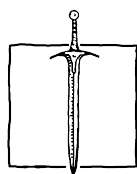
**Fumogeno di Te Aupouri** 10 pti

Un solo uso. Può essere attivato dopo che un'unità amica fallisce un Test di Rotta (dopo eventuali ripetizioni). Fino all'inizio della prossima Fase di Movimento amica, le unità nemiche entro 18" dal modello del portatore ottengono Minimizzato (Distanza di Carica, Inseguimento e Sfondamento).

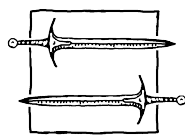
# Organizzazione d'Armata



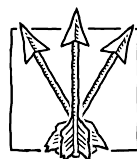
**Personaggi**  
massimo 35%



**Base**  
minimo 25%



**Speciale**  
nessun limite



**Guerriglie**  
massimo 30%



**Magna Sauria**  
massimo 35%

# Personaggi (massimo 35%)



## Arcimago Anaurarca

430 pti

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 50x50 mm

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	2	Alto, <b>Custodito</b> , Mago Maestro, Minimizzato (Test di Disciplina), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	1	4	0	Non Può Essere Calpestato, Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Anaurarca	1	1	1	0	1	

### Regole del Modello

#### Custodito: Regola Universale.

Il modello non può **mai** accettare o dichiarare Duelli, nè essere scelto come il modello che subisce le penalità per aver rifiutato un Duello. A meno che non sia su una Cavalcatura, il modello ottiene Scorta, Esclusivo(Caimani Venerabili, Custodi Tegu, Coorte Tegu, Al Riparo!, e Viaggiatore).

### Opzioni

Oggetti Speciali fino a 200

**Deve** scegliere una singola Maestria Arcana Senza limiti

Può scegliere una singola Maestria Telepatica Senza limiti

### Opzioni di Cavalcatura

Guardiani dell'Anaurarca 55

### Opzioni magiche



Alchemia



Divinazione



Druidismo



Evocazione

### Regola del Modello Opzionale: Maestria Arcana

#### Maestria Proibita

85 pti

Il modello conosce due Incantesimi Appresi addizionali che **deve** selezionare dagli Incantesimi Appresi 1, 2, 3 e 4 di Piromanzia, in aggiunta agli altri Incantesimi Appresi seguendo le normali regole per la Selezione degli Incantesimi. In ogni Fase Magica, quando il modello lancia per la prima volta con successo un incantesimo di Piromanzia, l'unità del modello ottiene Massimizzato (Test di Disciplina) fino all'inizio della prossima Fase Magica.

#### Maestria Eterna

70 pti

Il modello ottiene un Modificatore di Lancio +1.

#### Maestria del Velo

65 pti

Il modello ottiene **Canalizzare (2)**.

#### Maestria della Mente Vagabonda

50 pti

Dopo aver lanciato con successo un Incantesimo Appreso, il modello può scegliere di lanciare l'Incantesimo Attributo di Alchimia, Divinazione, Evocazione o Stregoneria. Se lo fa, il modello non può lanciare l'Incantesimo Attributo (se presente) associato all'incantesimo lanciato.

### Regola del Modello Opzionale: Maestrie Telepatiche

#### Maestria Obnubilante

50 pti

Il primo Tentativo di Dispersione fallito durante ogni Fase Magica nemica **deve** essere ripetuto.

cesso da un Mago nemico durante la precedente Fase Magica. Il modello conosce l'incantesimo selezionato fino alla fine della fase.

#### Maestria Delirante

35 pti

Il modello ottiene **Terrore**; inoltre le unità nemiche a contatto di base con un'unità contenente uno o più modelli con Maestria Delirante non possono beneficiare di Aura di Comando.

#### Maestria Bestiale

20 pti

All'inizio di ogni Turno del Giocatore amico, il modello può scegliere un'unità amica con Tipo Bestia o Cavalleria entro 12". L'unità scelta ottiene **Brando Predatorio e Minimizzato (Test di Disciplina)** fino alla fine della Fase di Carica. Se l'unità possedeva già Branco Predatorio, ottiene **Carica Devastante (+1 Av)**, applicabile solo a Cariche che siano Cariche Combinate e/o contro unità nemiche Ingaggiate. L'effetto dura fino alla fine della Fase di Carica.

#### Maestria Invasiva

25 pti

Una volta per Fase Magica amica, il modello può effettuare un scegliere per lanciare un singolo Incantesimo Appreso non-Ereditario che sia stato lanciato con suc-



## Maestro Caimano

310 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	<b>Arte della Guerra</b> , Esclusivo (Caimani Venerabili), Minimizzato (Test di Disciplina), Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	3	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Maestro Caimano	5	5	5	2	2	Maestro d'Armi, Alabarda, Grande Arma, Zanne e Unghie

— Regole del Modello —

**Arte della Guerra:** Regola Universale.

Mentre usa un'arma mondana, il modello è soggetto alle seguenti regole, a seconda dell'arma corrispondente:

- **Grande Arma:** Gli attacchi effettuati con Grande Arma ottengono +1 a ferire.
- **Alabarda:** Il modello ottiene **Distrarre**.
- **Zanne e Unghie:** Il modello ottiene +1 Numero di Attacchi.

— Opzioni —

Oggetti Speciali

— pts —  
fino a 100



## Esemplare Tegù

145 pts

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm

 Una cavalcatura con (MS) conta come Magna Sauria. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Minimizzato (Test di Disciplina), Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	5	2	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Esemplare Tegù	5	5	5	2	3	

— Opzioni —

Oggetti Speciali

Scudo

Una sola scelta:

Picca

Alabarda

Coppia d'Armi

Lancia Leggera

Grande Arma

— pts —  
fino a 200

10

10

10

10

10

10

10

15

— Opzioni di Cavalcatura —

Raptor dei Sauri

Carnosauo Alfa (MS)

— pts —

95

495



## Battipista Scinco

90 pts

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [G] contano anche come Guerriglie.

Una cavalcatura con con [G] ed il suo cavaliere contano come Personaggi e Guerriglie.

Una cavalcatura con (MS) conta come Magna Sauria. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	7	Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	4	3	0	Tempra (6+), Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Battipista Scinco	3	4	4	1	5	
Opzioni			Opzioni di Cavalcatura			pti-
Oggetti Speciali			fino a 100	Pteradonte di Montagna [G]		60
Scudo			5	Pouakai Tiranno dei Cieli [G](MS)		110
Esca			15	Taurosauro* (MS)		345
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>				*Il modello perde Truppe Leggere.		
Giavellotto Avvelenato (2+)			gratuito			
Arco Corto di Magnetite (2+)			5	—Regola del Modello Opzionale—		
Cerbottana (3+)			5	<b>Maestro Stratega:</b> Regola Universale.		
Una sola scelta:				Mentre questo Personaggio è aggregato ad un'unità composta interamente da Irregolari Scinchi, Scinchi Cacciatori, Guerriglie di Scinchi e/o Scinchi Battipista, l'unità ottiene <b>Fuga Simulata</b> e <b>Avanguardia</b> .		
Alabarda			5			
Coppia d'Armi			5			
Lancia Leggera			5			
Una sola scelta:						
Camaleonte e Bersaglio Difficile (1)						
(0-2 unità/esercito) (solo a piedi)			10			
<b>Maestro Stratega</b> (0-1 unità/esercito)						
(solo a piedi) [G]			35			

# Cavalcature dei Personaggi



## Guardiani dell'Anaurarca

Altezza Normale  
 Tipo Fanteria  
 Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>3</b>	Egida (5+, contro Attacchi Magici)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guardiani	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b> Alabarda
Palanchino					Imbrigliato



## Raptor dei Sauri

0-2  
 cavalcature/esercito  
 Altezza Normale  
 Tipo Cavalleria  
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>P</b>	Branco Predatorio	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+1</b>	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Raptor dei Sauri	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b> Imbrigliato



## Pteradonte di Montagna

0-2  
 cavalcature/esercito  
 Altezza Grande  
 Tipo Cavalleria  
 Base 40×40 mm

0-1 cavalcatura/esercito se l'esercito include uno o più Pouakai Tiranno dei Cieli.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
Terra	<b>2"</b>	<b>4"</b>	<b>P</b>	<b>Assalto Aereo</b> , Avanguardia, Truppe Leggere, Volo (8", 16")	
Volo	<b>8"</b>	<b>16"</b>			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>3</b>	<b>P</b>	<b>3</b>	<b>P+1</b>	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Pteradonte di Montagna	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b> Imbrigliato

— Regole del Modello —

### Assalto Aereo: Attacco Speciale.

Le unità composte interamente da modelli con Assalto Aereo possono effettuare un **Attacco di Passaggio**. L'unità nemica subisce 2 colpi a Forza 4 e Penetrazione Armatura 0 per ogni modello con Assalto Aereo nell'unità.



## Pouakai Tiranno dei Cieli

Altezza Grande

Tipo Cavalleria

0-1 cavalc./esercito

Base 50x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	Terra	<b>2"</b>	<b>4"</b>	P	Agguato Speciale (Terreno Aperto), Avanguardia (6"), Esclusivo, Impassibile, Paura, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
	Volo	<b>8"</b>	<b>16"</b>		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Pouakai Tiranno dei Cieli	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b> Imbrigliato, Sensi Predatori



## Taurosauro

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito

Base 50x100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Magna Sauria.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	<b>6"</b>	<b>10"</b>	P		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scinco Cavaliere (4)	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>3</b> Giavellotto Avvelenato (4+)
Taurosauro	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b> Colpi d'Impatto (3D3), Imbrigliato

— Opzioni — pti —

La parte di modello Taurosauro può prendere un singolo

Antico Congegno

Senza limiti



## Carnosauro Alfa

Altezza **Enorme**

Tipo **Bestia**

0-1 unità/esercito

Base 50×100 mm

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Magna Sauria.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>P</b>	<b>Furia, Impassibile</b>		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Carnosauro Alfa	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>Estasi della Battaglia, Ferite Multiple (2), Imbrigliato, Predatore Alfa, Sensi Predatori</b>

— Regole del Modello —

**Predatore Alfa:** Attributo di Attacco.

Il modello ottiene **Carica Devastante (+2" Adv)** ai fini delle Cariche contro unità composte interamente da modelli con Presenza Torreggiante.

— Opzioni —

**Rex**

pti-

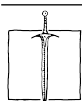
15

— Regola del Modello Opzionale —

**Rex:** Regola Universale.

La base del modello diventa 100×150mm e i suoi Punti Vita sono **fissati** a 7.

# Base (minimo 25%)



## Coorte Tegu

210 pti + 14 pti/modello extra

15-35\* modelli 0-5 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm

\*Se l'unità contiene uno o più Maestri Caimani, il numero massimo di modello è ridotto a 30.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello
	4"	8"	7	Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	1	3	4	2

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Guerriero Tegu	2	3	4	1	2

Opzioni \_\_\_\_\_ pti-

Picca 1/modello

Caimani Mentori (Caimani Venerabili)  
(0-2 modelli/unità)<sup>†</sup> 100/modello

<sup>†</sup>Unità che contengano uno o più Maestri Caimani (Caimani Venerabili) contano ai fini del numero massimo di unità di Caimani Venerabili disponibili da Speciali. Caimani Venerabili contano come Speciali invece che come Base.

\_\_\_\_\_ Mago dell'Enclave \_\_\_\_\_

**Deve selezionare 1 incantesimo da:**

- *Risvegliare la Bestia* (Sciamanesimo)

Opzioni del Gruppo di Comando \_\_\_\_\_ pti-

Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	10
Mago dell'Enclave (50×50 mm)	35



## Irregolari Scinchi

150 pti + 5 pti/modello extra

20-40 modelli

0-5 unità/esercito



Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Le unità con l'aggiornamento [G] contano anche come Guerriglie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	5	Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	2	2	0	Tempra (6+)

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Irregolare Scinco	1	2	3	0	3

Opzioni

pti-

Mago dell'Enclave

**Deve scegliere (una sola scelta):**

Scudo gratuito

Picca e Scudo 1/modello

Arco Corto di Magnetite (4+)

(0-20 modelli/esercito) [G] 2/modello

Caimani Mentori (Caimani Loricati)

(0-3 modelli/unità)\* 50/modello

**Deve scegliere (una sola scelta):**

Zanne e Unghe† gratuito

Alabarda† 5/modello

\*Il modello conta ai fini del numero massimo di Caimani

Loricati disponibili in Base.

†Tutti i Caimani Mentori nell'unità devono scegliere la

stessa opzione di arma.

**Deve selezionare 1 incantesimo da:**

• Radici Avvinghianti (Druidismo)

Opzioni del Gruppo di Comando

pti-

Alfiere 10

Incanto di Stendardo Senza limiti

Campione 10

Mago dell'Enclave (40×40 mm) 30



## Scinchi Cacciatori

170 pti + 7 pti/modello extra

12-20 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Guerriglie.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	5	Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	2	2	0	Tempra (6+)

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scinco Cacciatore	1	2	3	0	3

Opzioni

pti-

Mago dell'Enclave

**Deve scegliere (una sola scelta):**

Giavellotto Avvelenato (4+) gratuito

Arco Corto di Magnetite (4+) 1/modello

**Deve selezionare 1 incantesimo da:**

• Radici Avvinghianti (Druidismo)

Opzioni del Gruppo di Comando

pti-

Campione con Mago dell'Enclave 20



## Caimani Loricati

200 pti + 58 pti/modello extra

4-9 modelli



0-9 modelli/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	7	Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	3	3	4	3

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Loricata Caimano	3	3	4	1	1

Opzioni

**Deve scegliere (una sola scelta):**

Alabarda 4/modello  
Zanne e Unghe gratuite

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere 10  
Incanto di Stendardo Senza limiti  
Campione con Mago dell'Enclave 40

Mago dell'Enclave

**Deve selezionare 1 incantesimo da:**

- Risvegliare la Bestia (Sciamanesimo)

# Speciale (nessun limite)



## Custodi Tegu

310 pti + 23 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 (Arcimago Anaurarca), Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Resistenza alla Magia (2), Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	2	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Custodi Tegu	2	4	4	1	2	Patu dei Custodi

— Regole del Modello —

**Patu dei Custodi:** Arma a Una Mano.

Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Forza, +1 Penetrazione Armatura e colpiscono **sempre** al Livello di Iniziativa 0.

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere 10  
Incanto di Stendardo Senza limiti

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione 10



## Asceti Tegu

170 pti + 11 pti/modello extra

10-20 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Minimizzato (Test di Disciplina), <b>Potere Mistico</b> , Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	2	Bersaglio Difficile (1), Distrarre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
AscetaTegu	2	4	4	1	2	Attacchi Magici, Maestro d'Armi

— Regole del Modello —

**Potere Mistico:** Regola Universale.

Una volta per Turno del Giocatore, all'inizio della Fase di Tiro (1) o della Fase di Mischia (2), puoi scartare un Segnalino Velo dalla tua Riserva. Se lo fai, i modelli con nell'unità ottengono gli effetti corrispondenti:

1. Fase da Tiro: Armi da Lancio (5+).
2. Fase da Mischia: Coppia d'armi.

Questo effetto dura fino alla fine della prossima Fase di Carica.

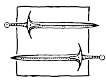
— Mago dell'Enclave —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Aculeo d'Argento* (Alchemia)
- *Conosci il Tuo Nemico* (Divinazione)
- *Fonte della Giovinezza* (Druidismo)
- *Aiuto Ancestrale* (Evocazione)
- *Risvegliare la Bestia* (Sciamanesimo)
- *La Vita Vince Sempre* (Incantesimo Ereditario)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione con Mago dell'Enclave 100



## Branco di Raptor

135 pti + 13 pti/modello extra

5-15 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 25×50 mm



Le unità di 8 o più modelli senza Agguato o Sputo Corrosivo contano come Base invece che come Speciali.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	6	Branco Predatorio, Minimizzato (Test di Disciplina), Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Foresta), Vincolo della Comunità	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	1	3	4	2

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Raptor	2	3	4	2	4

Opzioni

Una sola scelta:

Agguato

Sputo Corrosivo

pti-

gratuito

gratuito

Regola del Modello Opzionale

**Sputo Corrosivo:** Regola Universale.

Il modello ottiene **Attacchi Venefici**. Inoltre, il modello ottiene **Attacco a Soffio (For 2, Pen 3)** con le seguenti eccezioni: invece di 2D6, il bersaglio subisce un numero di colpi pari al numero di modelli con Sputo Corrosivo nell'unità. Solo un singolo modello in ogni unità può usare questo Attacco a Soffio per partita.



## Cavalcaraptor

275 pti + 28 pti/modello extra

8-15 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Cavalleria

Base 25×50 mm



Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	7	Branco Predatorio, Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Vincolo della Comunità	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	1	4	4	3

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavaliere Tegu	2	4	4	1	2
Raptor	2	3	4	2	4

Armatura Leggera, Scudo

Imbrigliato

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Lancia Leggera

Alabarda

2/modello

gratuito

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere

Incanto di Stendardo

Campione

pti-

10

Senza limiti

10



## Caimani Venerabili

275 pti + 80 pti/modello extra

3-6 modelli



0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 50x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	8	Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	4	4	3	

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Caimano Venerabile	3	4	5	2	1	Grande Arma, Maestro d'Armi, Zanne e Unghie

— Mago dell'Enclave —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- Fonte della Giovinezza (Druidismo)
- Acque Curative (Druidismo)
- Ululato Raggelante (Sciamanesimo)
- La Vita Vince Sempre (Incantesimo Ereditario)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione con Mago dell'Enclave	90



## Mandria di Tyroscutus

190 pti + 145 pti/modello extra

1-3 modelli

0-4 modelli/esercito

Altezza Grande

Tipo Cavalleria

Base 50x100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	6	Determinato, Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Riorganizzazione Rapida, Vincolo della Comunità	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	4	5	5	

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinco Cavaliere (4)	1	2	3	0	3	Giavellotto Avvelenato (4+)
Tyroscutus	3	2	4	1	0	Attacco Distruttivo, Imbrigliato

— Opzioni —

**Grande Protettore** (0-1 modello/unità) 30/modello  
La parte di modello Tyroscutus può prendere un  
Howdah Device Senza limiti

— Regola del Modello Opzionale —

**Grande Protettore:** Regola Universale.  
Il modello ottiene **Esclusivo(Coorte Tegu, e Piattaforma di Guerra)**; inoltre il modello perde Determinato e, l'unità del modello ottiene **Non Può Essere Calpestato**.



## Cavalieri su Ranfodonte

225 pti + 45 pti/modello extra

3-5 modelli

0-2 unità/esercito\*

Altezza Grande  
Tipo Cavalleria  
Base 40x40 mm

\* 0-1 unità/esercito se l'esercito include due o più unità di Sentinelle su Pteranodonti.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	2"	4"	6	Avanguardia, Furia, Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Vincolo della Comunità, Volo (8", 16")		
Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	2	3	2	Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+), Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinco Cavaliere	1	2	3	0	3	Lancia Leggera
Ranfodonte	3	3	4	1	4	Colpo Letale, Estasi della Battaglia, <b>Frenesia Famelica</b> , Imbrigliato, Sensi Predatori

Regole del Modello

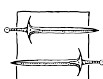
**Frenesia Famelica:** Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

Quando Ingaggiato con una o più unità nemiche marchiate con Fiutare la Preda, la parte di modello ottiene +2 Numero di Attacchi e **deve** ripetere i tiri per colpire falliti con Attacchi da Corpo a Corpo. Inoltre, il modello non beneficia da Vincolo della Comunità quando effettua i Test di Furia.

Opzioni del Gruppo di Comando

Campione

pti-  
10



## Sciame di Scaglie

130 pti + 40 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Bestia  
Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	5	Impassibile, Instabile, Minimizzato (Test di Disciplina), Schermagliatore, Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	2	2	0	Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sciame di Scaglie	4	2	2	1	3	Attacchi Venefici, Sensi Predatori, Supporto Aggiuntivo (3)

Opzioni

Esploratore

pti-  
5/modello

# Guerriglie (massimo 30%)



## Guerriglia di Scinchi

160 pti + 12 pti/modello extra

8-15 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	6	Minimizzato (Test di Disciplina), Schermagliatore, Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	2	2	0	Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scinco delle Guerriglie	1	2	3	0	3
— Opzioni —			— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>			Campione		10
Arco Corto di Magnetite (3+)			gratuito		
Cerbottana (4+)			2/modello		
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>					
Avanguardia			gratuito		
Camaleonte (0-2 unità/esercito)			1/modello		
Esca (0-2 unità/esercito)			15		



## Bestie Arma

220 pti + 100 pti/modello extra

2-4 modelli

Altezza Grande  
Tipo Bestia  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	6	Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Vincolo della Comunità	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	3	4	3	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Bestia Arma	3	3	5	2	3
— Opzioni —			— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>					
<b>Dorsospino</b> (0-4 modelli/esercito)			gratuito		
<b>Salamandra and Egida</b> (5+, contro Attacchi Infuocati) (0-2 modelli/unità, 0-3 modelli/esercito)			25/modello		

— Regola del Modello Opzionale —

**Dorsospino:** Regola Universale.

Il modello ottiene **Sensi Predatori** e **Scagliare Spuntoni**.

**Salamandra – Sputare Fiamme:** Attacco Speciale.

Il modello ottiene **Attacco a Soffio (For 4, Pen 0, Attacchi Infuocati)**. Questo Attacco a Soffio non è limitato ad essere usato solo una volta per partita, e può essere usato una sola volta per Turno del Giocatore.

**Scagliare Spuntoni (3+):** Arma da Tiro.

Gittata 12", Colpi 4, For 5, Pen 2, **Rapido a Tirare**.



## Sentinelle su Pteranodonti

200 pti + 40 pti/modello extra

3-5 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Cavalleria  
Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
Terra	2"	4"	6	Avanguardia, Fuga Simulata, Minimizzato (Test di Disciplina), Schermagliatore, Truppe Leggere, Vincolo della Comunità, Volo (8", 16")	
Volo	8"	16"			

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	2	2	3	2	Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+), Scudo

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinco Cavaliere	1	2	3	0	3	Lancia Leggera
Pteradonte	2	2	4	1	4	Assalto Aereo, Imbrigliato

### Regole del Modello

#### Assalto Aereo: Attacco Speciale.

Le unità composte interamente da modelli con Assalto Aereo possono effettuare un **Attacco di Passaggio**. L'unità nemica subisce 2 colpi a Forza 4 e Penetrazione Armatura 0 per ogni modello con Assalto Aereo nell'unità.

### Mago dell'Enclave

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Acque Curative* (Druidismo)
- *Padrone della Terra* (Druidismo)
- *Ululato Raggelante* (Sciamanesimo)
- *La Vita Vince Sempre* (Incantesimo Ereditario)

### Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Arco Corto di Magnetite (3+) gratuito

Giavellotto Avvelenato (4+) gratuito

Esca 15

Agguato Speciale (entro 8" da un Titanopode amico) (0-1 unità/esercito) gratuito

### Opzioni del Gruppo di Comando

Campione con Mago dell'Enclave 80 pti

# Magna Sauria (massimo 35%)



## Mandria di Stigiosauri

300 pti + 140 pti/modello extra

2-4 modelli



0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Cavalleria

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	6	Branco Predatorio, Minimizzato (Test di Disciplina), Paura, Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	5	2	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinco Cavaliere	1	2	3	0	3	Lancia Leggera
Stigiosauro	4	4	5	2	3	Attacchi di Calpestamento (D3), Attacchi Venefici, Imbrigliato, Sensi Predatori
— Mago dell'Enclave —			— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
<b>Deve</b> selezionare 1 incantesimo da:			Alfiere			10
• <i>Sciame d'Insetti</i> (Sciamanesimo)			Incanto di Stendardo			Senza limiti
• <i>Furia Selvaggia</i> (Sciamanesimo)			Campione con Mago dell'Enclave			30
• <i>La Vita Vince Sempre</i> (Incantesimo Ereditario)						



## Carnosauro

335 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	7	Furia, Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	2	5	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere Tegu	2	4	4	1	2	
Carnosauro	5	3	6	3	3	Estasi della Battaglia, Ferite Multiple (2, contro Normale, Grande), Imbrigliato, Sensi Predatori
— Opzioni —			— Regola del Modello Opzionale —			pti-
<b>Capocaccia</b>			25			<b>Capocaccia:</b> Regola Universale.
<b>Deve</b> scegliere (una sola scelta):			gratuito			Il modello ottiene <b>Esclusivo(Branco di Raptor, Cavalcaraptor)</b> , e <b>Piattaforma di Guerra</b> . I modelli R&F nella sua unità ottengono <b>Furia</b> e <b>Impassibile</b> .
Lancia Leggera			5			Le Bestie di Altezza Normale e le parti di modello senza Imbrigliato nell'unità del modello ottengono <b>Estasi della Battaglia</b> .
Alabarda						



## Taurosauro

445 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme  
Tipo Bestia  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	10"	6	Minimizzato (Test di Disciplina), Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	3	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scinco Cavaliere (5)	1	2	3	0	3	Giavellotto Avvelenato (4+)
Taurosauro	4	3	6	3	2	Colpi d'Impatto (3D3), Imbrigliato

— Opzioni — pti —

La parte di modello Taurosauro può prendere un singolo

Antico Congegno

Senza limiti



## Titanopode

555 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme  
Tipo Bestia  
Base 100×200 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	14"	6	Minimizzato (Test di Disciplina), <b>Montagna in Movimento</b> , Viaggiatore, Vincolo della Comunità		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	10	3	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scagliarocce (6)	1	3	4	0	3	Giavellotto Avvelenato (4+)
Titanopode	2	3	6	3	0	Attacchi di Calpestamento (5D3), Imbrigliato, <b>Sentiero di Distruzione</b>

— Regole del Modello —

**Montagna in Movimento:** Regola Universale.

Le unità nemiche non ottengono bonus per essere In-gaggiati sul Fianco o sul Retro del modello. Il modello non può **mai** beneficiare da Copertura.

**Sentiero di Distruzione:** Attacco Speciale.

Ai fini degli Attacchi di Calpestamento, il modello ignora Non Può Essere Calpestato e considera tutti i modelli senza Presenza Torreggiante come fossero di Altezza Normale. Se gli Attacchi di Calpestamento sono distribuiti su un modello di Altezza Grande, il numero di colpi è dimezzato, arrotondando per eccesso.

— Opzioni — pti —

La parte di modello Titanopode può prendere un singolo

Antico Congegno

Senza limiti

# Tabella Riassuntiva

## Personaggi

<b>Arcimago Anaurarca</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>2</b>							Alto, <b>Custodito</b> , Mago Maestro, Minimizzato (Test di Disciplina), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>1</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>					Non Può Essere Calpestato, Tempra (5+)
Anaurarca	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>1</b>	<i>For</i>	<b>1</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>1</b>			
<b>Maestro Caimano</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>							Arte della Guerra, Esclusivo (Caimani Venerabili), Minimizzato (Test di Disciplina), Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>					Armatura Leggera
Maestro Caimano	<i>Att</i>	<b>5</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>			Maestro d'Armi, Alabarda, Grande Arma, Zanne e Unghie
<b>Esemplare Tegu</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>							Minimizzato (Test di Disciplina), Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>					Armatura Leggera
Esemplare Tegu	<i>Att</i>	<b>5</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>			
<b>Battipista Scinco</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>							Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>2</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>					Tempra (6+), Armatura Leggera
Battipista Scinco	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>			

## Cavalcature dei Personaggi




<b>Guardiani dell'Anaurarca</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>							
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>5</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>P</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>					Egida (5+, contro Attacchi Magici)
Guardiani	<i>Att</i>	<b>4</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>			Alabarda
Palanchino					<i>For</i>	<b>-</b>	<i>Pen</i>	<b>-</b>					Imbrigliato
<b>Raptor dei Sauri</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>P</b>							Branco Predatorio
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>P</b>	<i>Dif</i>	<b>P</b>	<i>Res</i>	<b>P</b>	<i>Arm</i>	<b>P+1</b>					
Raptor dei Sauri	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>			Imbrigliato
<b>Pteradonte di Montagna</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>P</b>							<b>Assalto Aereo</b> , Avanguardia, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>P</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>P+1</b>					Bersaglio Difficile (1)
Pteradonte di Montagna	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>			Imbrigliato
<b>Pouakai Tiranno dei Cieli</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>P</b>							Agguato Speciale (Terreno Aperto), Avanguardia (6"), Esclusivo, Impassibile, Paura, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>P</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>P+1</b>					
Pouakai Tiranno dei Cieli	<i>Att</i>	<b>4</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>			Imbrigliato, Sensi Predatori
<b>Taurosauro</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>P</b>							
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	<b>6</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>6</b>	<i>Arm</i>	<b>4</b>					
Scinco Cavaliere (4)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>			Giavelotto Avvelenato (4+)
Taurosauro	<i>Att</i>	<b>4</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>6</b>	<i>Pen</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>			Colpi d'Impatto (3D3), Imbrigliato
<b>Carnosauro Alfa</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>P</b>							Furia, Impassibile
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	<b>6</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>6</b>	<i>Arm</i>	<b>4</b>					
Carnosauro Alfa	<i>Att</i>	<b>5</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>7</b>	<i>Pen</i>	<b>4</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>			Estasi della Battaglia, Ferite Multiple (2), Imbrigliato, <b>Predatore Alfa</b> , Sensi Predatori

## Base

<b>Coorte Tegu</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>							Minimizzato (Test di Disciplina), Presidente, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>					Scudo
Guerriero Tegu	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>			
<b>Irregolari Scinchi</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>5</b>							Minimizzato (Test di Disciplina), Presidente, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>2</b>	<i>Res</i>	<b>2</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>					Tempra (6+)
Irregolare Scinco	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>			
<b>Scinchi Cacciatori</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>5</b>							Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>2</b>	<i>Res</i>	<b>2</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>					Tempra (6+)
Scinco Cacciatore	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>			

<b>Caimani Loricati</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>				Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>		
Loricata Caimano	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>1</b>

## Speciale

<b>Custodi Tegu</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Guardia del Corpo (Arcimago Anaurarca), Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Resistenza alla Magia (2), Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>		Armatura Leggera, Scudo
Custodi Tegu	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>
<b>Asceti Tegu</b>	<i>Ava</i>	<b>4"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>				Minimizzato (Test di Disciplina), Potere Mistico, Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>		Bersaglio Difficile (1), Distrarre
Asceta Tegu	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>
<b>Branco di Raptor</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>				Branco Predatorio, Minimizzato (Test di Disciplina), Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Foresta), Vincolo della Comunità
Normale, Bestia	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>		
Raptor	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>
<b>Cavalcaraptor</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>7</b>				Branco Predatorio, Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Vincolo della Comunità
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>		Armatura Leggera, Scudo
Cavaliere Tegu	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>
Raptor	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>
<b>Caimani Venerabili</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Minimizzato (Test di Disciplina), Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>		
Caimano Venerabile	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>1</b>
<b>Mandria di Tyroscutus</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>				Determinato, Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Riorganizzazione Rapida, Vincolo della Comunità
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>5</b>		
Scinco Cavaliere (4)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>
Tyroscutus	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>0</b>
<b>Cavalieri su Ranfodonte</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>				Avanguardia, Furia, Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Vincolo della Comunità, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>2</b>	<i>Dif</i>	<b>2</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>		Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+), Scudo
Scinco Cavaliere	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>
Ranfodonte	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>
<b>Sciame di Scaglie</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>5</b>				Impassibile, Instabile, Minimizzato (Test di Disciplina), Schermagliatore, Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Bestia	<i>PV</i>	<b>5</b>	<i>Dif</i>	<b>2</b>	<i>Res</i>	<b>2</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>		Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+)
Sciame di Scaglie	<i>Att</i>	<b>4</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>2</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>

## Guerriglie

<b>Guerriglia di Scinchi</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>				Minimizzato (Test di Disciplina), Schermagliatore, Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua), Vincolo della Comunità
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>2</b>	<i>Res</i>	<b>2</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>		Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+)
Scinco delle Guerriglie	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>2</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>
<b>Bestie Arma</b>	<i>Ava</i>	<b>6"</b>	<i>Mar</i>	<b>12"</b>	<i>Dis</i>	<b>6</b>				Minimizzato (Test di Disciplina), Truppe Leggere, Vincolo della Comunità
Grande, Bestia	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>		
Bestia Arma	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>

<b>Sentinelle su Pteranodonti</b>	Ava	2"	Mar	4"	Dis	6		Avanguardia, Fuga Simulata, Minimizzato (Test di Disciplina), Schermagliatore, Truppe Leggere, Vincolo della Comunità, Volo (8", 16")			
Grande, Cavalleria	PV	2	Dif	2	Res	3	Arm	2	Bersaglio Difficile (1), Tempra (6+), Scudo		
Scinco Cavaliere	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3	Lancia Leggera
Pteradonte	Att	2	Off	2	For	4	Pen	1	Agi	4	Assalto Aereo, Imbrigliato

## Magna Sauria

<b>Mandria di Stigiosauri</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6			↳ Branco Predatorio, Minimizzato (Test di Disciplina), Paura, Presidiante, Riorganizzazione Rapida, Vincolo della Comunità		
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	4	Res	5	Arm	2	Armatura Leggera, Scudo		
Scinco Cavaliere	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3	Lancia Leggera
Stigiosauri	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3	Attacchi di Calpestamento (D3), Attacchi Venefici, Imbrigliato, Sensi Predatori
<b>Carnosauri</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	7			Furia, Impassibile, Minimizzato (Test di Disciplina), Vincolo della Comunità		
Enorme, Bestia	PV	5	Dif	2	Res	5	Arm	4			
Cavaliere Tegu	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2	
Carnosauri	Att	5	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	3	Estasi della Battaglia, Ferite Multiple (2, contro Normale, Grande), Imbrigliato, Sensi Predatori
<b>Taurosauri</b>	Ava	6"	Mar	10"	Dis	6			Minimizzato (Test di Disciplina), Vincolo della Comunità		
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	3	Res	6	Arm	4			
Scinco Cavaliere (5)	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3	Giavellotto Avvelenato (4+)
Taurosauri	Att	4	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	2	Colpi d'Impatto (3D3), Imbrigliato
<b>Titanopodi</b>	Ava	4"	Mar	14"	Dis	6			Minimizzato (Test di Disciplina), <b>Montagna in Movimento</b> , Viaggiatore, Vincolo della Comunità		
Enorme, Bestia	PV	10	Dif	3	Res	6	Arm	4			
Scagliarocce (6)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3	Giavellotto Avvelenato (4+)
Titanopodi	Att	2	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	0	Attacchi di Calpestamento (5D3), Imbrigliato, <b>Sentiero di Distruzione</b>

## Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Cerbottana	-	12"	2	0	2	Attacchi Venefici, Rapido a Tirare
Giavellotto Avvelenato	-	12"	Utilizzate	Utilizzate	1	Attacchi Venefici, Rapido a Tirare
Arco Corto di Magnetite	-	18"	3	1	1	Magnetico Salva di Tiro
Grande Arco di Magnetite	-	18"	4[5]	1[3]	2	Attacco ad Area (1x5) Magnetico Marciare e Tirare Ricarica!
Frecce Alchemiche	-	18"	4	1	4	Attacchi Magici
Scagliare Spuntoni	-	12"	5	2	4	Rapido a Tirare

## Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Arco Corto di Magnetite	2+	Battipista Scinco
	3+	Guerriglia di Scinchi, Sentinelle su Pteranodonti
	4+	Scinchi Cacciatori, Irregolari Scinchi
Cerbottana	3+	Battipista Scinco
	4+	Guerriglia di Scinchi
Giavellotto Avvelenato	2+	Battipista Scinco
	4+	Scinchi Cacciatori, Sentinelle su Pteranodonti, Taurosauri, Titanopodi
Scagliare Spuntoni	3+	Bestie Arma (Dorsospino)

# Registro delle Modifiche

## 2024 Public Test 4

- Monolite del Vitalismo: Costo base 65 ↘ 60
- Arcimago Anaurarca Guardiani dell'Anaurarca: Costo base 65 ↘ 55
- Maestro Caimano: Costo base 300 ↗ 310
- Esemplare Tegu: Costo base 160 ↘ 145
- Esemplare Tegu Raptor dei Sauri: Costo base 85 ↗ 95
- Esemplare Tegu Carnosauro Alfa: Costo base 490 ↗ 495
- Caimani Venerabili: Costo base 285 ↘ 275
- Caimani Venerabili: Modelli extra 85 ↘ 80
- Mandria di Tyroscutus Grande Protettore: Costo base 40 ↘ 30
- Cavalieri su Ranfodonte: Costo base 230 ↘ 225
- Cavalieri su Ranfodonte: Modelli extra 50 ↘ 45
- Carnosauro: Costo base 350 ↘ 335
- Taurosauro: Costo base 435 ↗ 445
- Titanopode: Costo base 530 ↗ 555

**Temporary page!**

$\LaTeX$  was unable to guess the total number of pages correctly. As there was some unprocessed data that should have been added to the final page this extra page has been added to receive it.

If you rerun the document (without altering it) this surplus page will go away, because  $\LaTeX$  now knows how many pages to expect for this document.