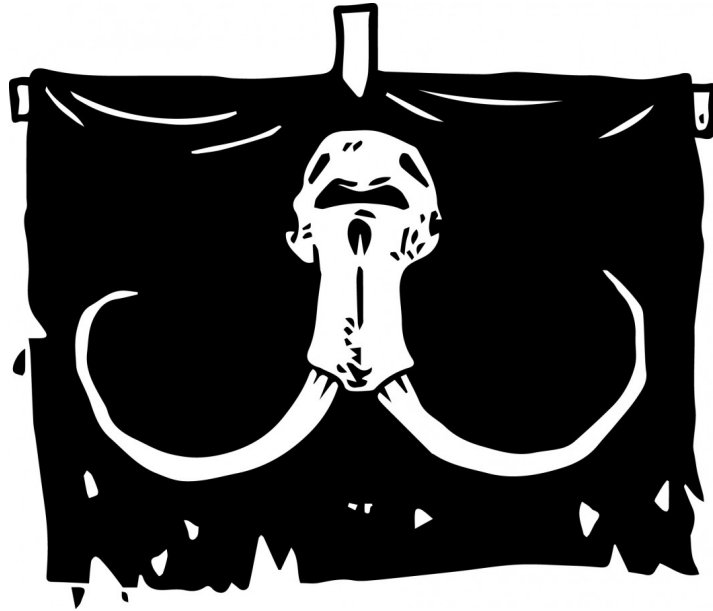


# LA IX ERA

## BATTAGLIE FANTASY



# Khan degli Ogre

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Review 2 – 7 marzo 2024

**Iniziale:** Questo documento ufficiale non ha ancora iniziato il suo percorso di sviluppo per riflettere la filosofia di design della Nona Era e la sua ambientazione. Subirà modifiche solamente durante la Patch di Bilanciamento annuale, salvo casi eccezionali.

Introduzione del Background	2	Personaggi	8
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	11
Incantesimo Ereditario	5	Base	12
Grandi Nomi	5	Speciale	14
Oggetti Speciali	7	Polveriera	19
Organizzazione d'Armata	8	Bestie in Catene	21
Tabella Riassuntiva	23	Registro delle Modifiche	26



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

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

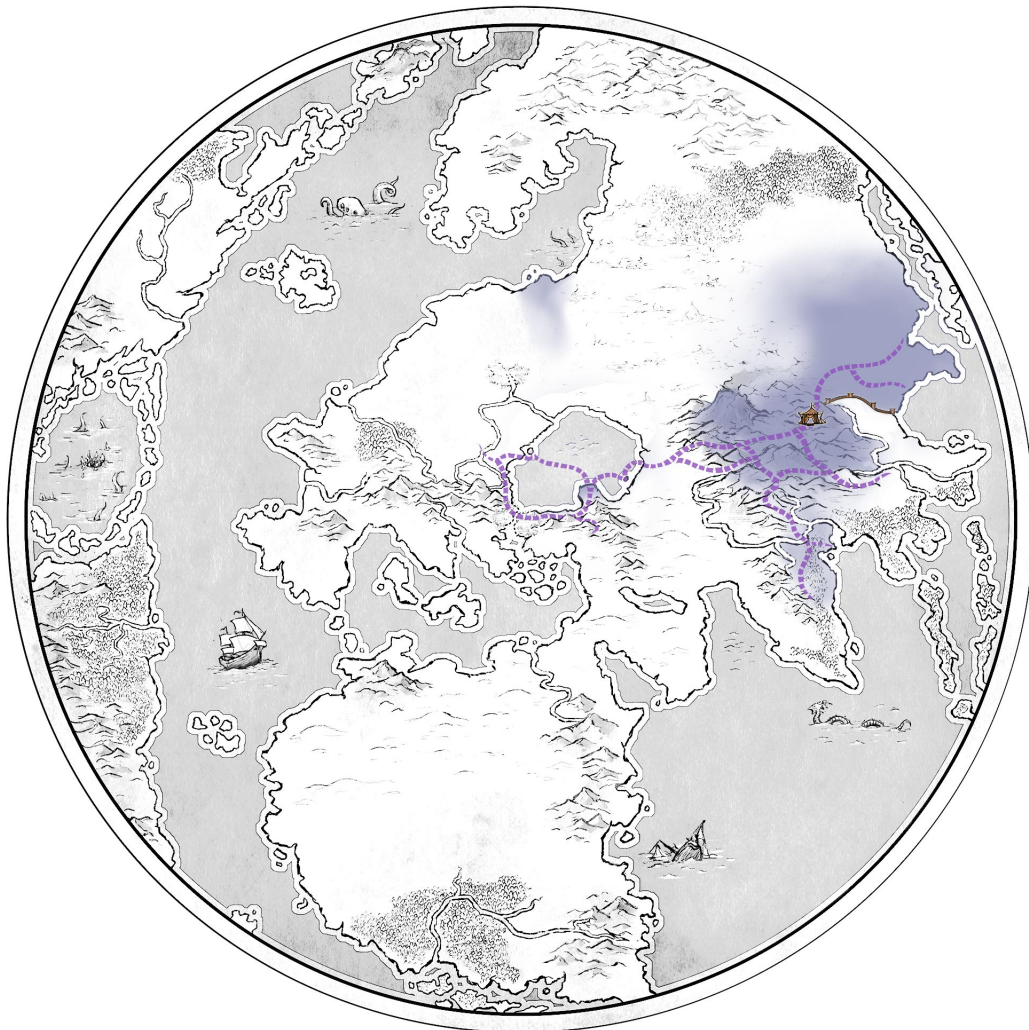
Modifiche recenti all'indirizzo: [the-ninth-age.com/archive.html](https://the-ninth-age.com/archive.html)

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



# Khan degli Ogre

Come il continente di Augea che abitano, gli ogre sono un popolo numeroso e variegato. Apparentemente simili a esseri umani sovradimensionati, ma di corporatura molto più massiccia e comunemente obesi, sono noti per la loro grande abilità in battaglia e per l'appetito ancora più grande. Questo li ha resi antichi padroni delle montagne e delle steppe, con una lunga storia di conquistatori e viaggiatori. Oggi, le tribù di orchi guidate da temibili khan dominano le fredde ma possenti Montagne del Cielo, nel cuore di Augea, e le usano per monopolizzare le famose rotte commerciali del continente. Queste rotte sono sorvegliate da guerrieri esperti, di solito schierati come guardie dei convogli, ma a volte riuniti, insieme alle grandi bestie delle montagne, in eserciti più grandi il cui solo calpestio fa tremare la terra.



*Come accade da sempre, il cuore del potere degli Ogre è costituito dalle Montagne del Cielo e dalla steppa a nord.*



*Molti Ogre scelgono di lasciare le loro terre in cerca di fama, fortuna e feste. Le Vie della Seta, in particolare, attraversano gran parte delle loro terre e rappresentano una delle rotte commerciali da est a ovest più trafficate, rivaleggiata solo dal commercio marittimo e dalla moderna Via dell'Acciaio. Questo rappresenta un'occasione perfetta per gli ogre di esercitare la loro abilità, con molte delle più potenti compagnie di mercenari che annoverano ogre tra le loro élite o i loro comandanti.*

## Nomadi e Commercianti

In passato, gli ogre erano nomadi che percorrevano la steppa di Augea, il grande mare d'erba che si estendeva da Vetia al Mare dell'Alba. Nell'Età del Ferro, si dice che il leggendario Khan Qenghet governasse l'intero territorio, assieme a molti altri. Con l'avvento della Desolazione nell'Età del Tuono, il continente di Augea fu distrutto e con esso il potere degli ogre. Un numero incalcolabile di loro perse la vita a causa di questo evento, e molti dei sopravvissuti seguirono l'eroe ogre Tsanas sulle montagne, dove gradualmente si stabilirono e trovarono nuovi modi per prosperare. Oggi ci sono due tipi principali di ogre: quelli che si attengono alle antiche usanze del nomadismo della steppa e quelli che presidiano le Montagne del Cielo. Entrambi i gruppi si fanno chiamare Gyengget, gli Aperti, anche se i secondi sono diventati rinomati commercianti e mercenari. Molti ogre di montagna si sono sparsi in piccole bande in tutto il mondo, vendendo i loro servizi come le migliori guardie del corpo del mondo.

## Reputazione contro Realtà

Mostri, golosi, cannibali, mangiatori di uomini, selvaggi; questi sono gli attributi con cui gli ogre sono spesso definiti dagli altri popoli. Apparendo giganteschi e brutali agli occhi degli umani, gli ogre sono malvisti nonostante le loro antiche e onorevoli culture diano il massimo rispetto alle tradizioni, agli antenati e agli dei; in particolare Umi e Dengrai, la terra e il cielo, le due forze chiave della cosmologia spiritualista nota come Umismo. Se è vero che amano i pasti abbondanti e che molte delle loro abitudini culinarie possono apparire grottesche agli estranei, chi ha trascorso del tempo con gli ogre ne vede un lato diverso: tribù di individui allegri e ospitali, sempre pronti a conversare amichevolmente. Il cannibalismo è praticato in rare occasioni, ma è riservato unicamente ai morti onorati. Quando si tratta di combattere, naturalmente, molte storie sulla brutalità e la spietatezza degli ogre sono davvero molto accurate. Sebbene gli ogre rispettino i loro dèi e le tribù a cui appartengono, gli ogre di montagna in particolare conoscono anche un altro padrone, la moneta, e sono spesso pronti a cambiare schieramento per sostenere il miglior offerente.

## Mercenari

Molti ogre, in particolare quelli che si trovano al di fuori del centro di Augea, hanno abbracciato la linea di lavoro

per cui sono più chiaramente adatti: la protezione. Sebbene anche un semplice membro della tribù rappresenti una forza da non sottovalutare, coloro che si sono costruiti una carriera come guardie a pagamento sono particolarmente temibili in battaglia. Le attività mercenarie hanno fatto sì che tutti gli ogre possano contare sull'accesso ad armi di alta qualità: non solo acciaio, ma anche armi a polvere nera, spesso costruite appositamente per la fisiologia degli ogre. Anche le armi più tradizionali degli ogre; originariamente usate per la caccia, nella maggior parte dei casi, possono trovare facile utilizzo contro i nemici, con risultati piuttosto letali, quando necessario.

## Scrofoli

Creature di grossa statura come gli ogre non sono adatte a tutti i compiti. Molte tribù attraggono esseri più piccoli che sono fin troppo felici di servire i loro compagni più grandi completando i lavori che gli ogre non possono o non vogliono fare, in cambio dei copiosi avanzamenti dei loro banchetti. Questi "scrofoli", un nome comune che racchiude hobgoblin, coboldi, gnomi e molti altri, spesso formano una relazione simbiotica che può diventare così stretta al punto in cui molti ogre smettono di notare l'onnipresenza dei loro servi. Gli scrofoli seguono i loro padroni anche in battaglia, formando bande per distrarre il nemico o per manovrare macchine rudimentali, in una strana parodia di truppe ausiliarie.

## Caccia

Essenziale per la sopravvivenza sia nella steppa che in montagna, la caccia è stata a lungo una parte fondamentale della vita e della cultura degli ogre. I più grandi cacciatori possono ottenere lo stesso prestigio dei guerrieri più possenti e dei commercianti più ricchi. Più grande il cacciatore, più grande la preda e le loro epiche caccie hanno come obiettivo veri e propri colossi: rinoceronti delle nevi, mammut, uri e altre bestie strane e gigantesche che si sono adattate agli ambienti estremi di Augea. L'uccisione di una singola di queste bestie può sfamare una tribù per settimane, ma ancora più pregiati sono i mostri che vengono catturati vivi e addomesticati. Sono fondamentali per il trasporto di merci su terreni scoscesi e, nelle occasioni più spettacolari, possono anche essere liberati in battaglia, con risultati terrificanti.

# Regole dei Modelli dell'Armata

## Regole Universali

### Vedetta Scrofolo

Se l'unità include un Alfiere o un Alfiere da Battaglia con Vedetta Scrofolo, devono essere presenti meno di 3 modelli R&F prima che i colpi possano essere distribuiti su Personaggi con medesimi Tipo e Altezza dell'unità.

## Protezioni Personali

### Pelle Rocciosa

Quando un modello con Pelle Rocciosa subisce una ferita da un attacco con Ferite Multiple (X), dimezza X, arrotondando per eccesso.

## Attacchi Speciali

### Figli della Valanga

La parte di modello ottiene **Colpi d'Impatto (1)**. Se l'unità di cui fa parte possiede 2 o più Ranghi Completi, la parte di modello ottiene invece **Colpi d'Impatto (2)**. Un Personaggio con Figli della Valanga invece ottiene **Colpi d'Impatto (D3)**, o **Colpi d'Impatto (D3+1)** se la sua unità possiede 2 o più Ranghi Completi. Inoltre, i modelli con questa regola sono immuni agli effetti di Paura dei modelli nemici.

*Gli ogre sono così grandi e pesanti che quando acquistano velocità sviluppano uno slancio pari a quello di una carica di cavalleria. In grado di distruggere le formazioni nemiche con il solo peso del loro impatto, una specie così ingombrante non ha molto da temere dalle altre creature, anche da quelle che appaiono terribili agli umani.*

## Armeria

### Balestra Ogre – Arma da Tiro

Gittata 30", Colpi 1, For 2 [5], Pen 1 [3], **Attacco ad Area (1×5)**.

### Coppia di Pistole Ogre – Arma da Tiro

Gittata 24", Colpi 2, For 4, Pen 2, **Rapido a Tirare**. Conta come Coppia d'Armi in corpo a corpo.

### Lancia da Caccia – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi 1, For come il portatore +1, Pen come il portatore +1, **Ferite Multiple (D3, contro Enorme)**, **Rapido a Tirare**.

### Pugno di Ferro – Arma da Corpo a Corpo

Il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi, +1 Armatura e **Parata**, a meno che non stia usando un'altra arma. Questa arma non può essere incantata con Incanti d'arma della Lista degli Oggetti speciali comuni.

# Incantesimo Ereditario

Umi è il dio più importante degli ogre: è la terra, è il loro spirito. Molti sciamani ogre sentono una profonda connessione con la sua essenza spirituale e imparano ad attingervi per irrobustire i grossi guerrieri delle loro tribù.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
<b>E Figli di Umi</b> {6+} {8+}	18"	Benedizione	Un Turno	Tutti gli Attacchi da Mischia contro il bersaglio subiscono -1 a ferire. <b>{In aggiunta, tutti gli Sciamani nell'unità bersaglio ottengono +1 Resilienza.}</b>

## Grandi Nomi

L'autorità di un khan è pari alla sua reputazione. Compiendo grandi imprese, e vantandosene spesso durante i banchetti, gli eroi e i capotribù ogre possono assicurarsi di essere conosciuti per le loro particolari abilità.

I Grandi Nomi seguono le regole per gli Oggetti Speciali per quanto riguarda le parti di modello influenzate. Ogni Personaggio può prendere un singolo Grande Nome. Ogni Grande Nome è 0-1 per esercito, salvo indicazioni contrarie.

### Masticatroll 90 pti

Solo modelli a piedi.

Il portatore ottiene **Ferite Multiple (2, contro Grande e Fanteria)** e **Tempra(4+)**.

### Budella Ruggenti 65 pti

Solo Sciamani.

Il portatore ottiene +1 Resilienza, **Canalizzare (1)** e **Paura**.

### Maestro del Culto 55 pti

Solo Generale o Alfiere da Battaglia.

Il modello ottiene **Aura di Comando (+6", max. 18")** e **Raccogliersi Sotto lo Stendardo (+6", max. 18")**.

### Accaparratore 40 pti

Solo Khan e Gran Khan.

Il portatore ottiene **Maestro d'Armi**, Armatura a Pistre, Grande Arma, Alabarda, Pugno di Ferro e Coppia d'Armi. Il portatore non può prendere Incanti d'Arma.

### Spezzaschiava 35 pti

Solo modelli a piedi.

Il portatore ottiene **Carica Devastante (+1 Att, +1 For, +1 Pen)**. I bonus a Forza e Penetrazione Armatura dati da questa istanza di Carica Devastante si applicano anche ai Colpi d'Impatto ed agli Attacchi di Calpestatamento.

### Cacciatore di Teste 30 pti

Alla fine di ogni Fase di Mischia nella quale il portatore ha causato la rimozione dell'ultimo Punto Vita da uno o più modelli nemici, tira un D6, a meno che il portatore non sia in Fuga. Con un tiro di 3+, il portatore Recupera un singolo Punto Vita.

### Cuore Selvaggio 30 pti

Solo Cacciatore di Mammut. Unico.

Il portatore perde Non un Capo e **deve** essere il Generale. Il suo limite di Oggetti Speciali acquistabili diventa 150 pti. Un altro Cacciatore di Mammut nell'esercito può diventare l'Alfiere da Battaglia per 50 pti; tale Alfiere da Battaglia ottiene **Vedetta Scrofolo** fintanto che fa parte di un'unità di Yeti. Il limite della categoria Base è ridotto a «minimo 20%» e l'esercito non può includere Khan, Grandi Khan, Colossi, Veterani Mercenari, Bombardieri o Cannoni del Tuono. I Cacciatori di Mammut diventano 0-4 unità/esercito.

### Mascella Marcia 30 pti

Il portatore ottiene **Attacchi Venefici**. Tutte le unità amiche di Insaziabili possono ripetere i tiri di Agguato con risultato naturale di 1 o 2 mentre il portatore è sul campo di battaglia. Inoltre, a meno che il portatore non sia Enorme, esso ottiene Immune (Attacchi Venefici).

### Piromane 30 pti

Se il portatore seleziona uno o più incantesimi da Piromanzia, ottiene **Egida (3+, contro Attacchi Infuocati)**, **Attacco a Soffio (For 4, Pen 0, Attacchi**

**Infuocati), Attacchi Infuocati**, e può lanciare *Palla di Fuoco* (Piromanzia) come un Incantesimo Infu-

so con Livello di Potere (4/8). Il portatore fallisce automaticamente tutti i Tiri Tempra.

# Oggetti Speciali

## Incanti d'Arma

**Retaggio di Khagadai** 90 pti

Incantamento: Grande Arma.

Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono

**Ferite Multiple (D3)**.

**Maledizione della Vipera** 45 pti

Incantamento: Coppia di Pistole Ogre o Balestra Ogre.

Colpi 4, For 4, Pen 2 (Gittata dell'arma incantata). L'arma inoltre ottiene **Attacchi Venefici** (nel caso della Coppia di Pistole Ogre l'Attributo di Attacco si applica anche agli Attacchi da Corpo a Corpo effettuati con esse). Una Balestra Ogre con questo Incanto perde Attacco ad Area (1×5). Gli Attacchi da Tiro effettuati con quest'arma colpiscono **sempre** al 4+.

**Cavacuori** 35 pti

Incantamento: Pugno di Ferro o Coppia d'Armi.

Tutti gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Colpo Letale**, +1 Penetrazione Armatura, e non possono **mai** colpire a più di 3+.

**Spargisangue Rituale** 15 pti

Solo Sciamani.

Incantamento: Arma a Una Mano, Pugno di Ferro, o Coppia d'Armi.

Il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi mentre usa quest'arma. Mentre l'unità del portatore è Ingaggiata in Combattimento, il portatore ottiene Canalizzare (1).

## Incanti d'Armatura

**Cinturone del Lottatore** 75 pti

Solo modelli a piedi.

Incantamento: Armatura Leggera.

Il portatore ottiene +2 Armatura e +1 Forza.

**Mantello di Mammut** 50 pti

Solo modelli a piedi.

Incantamento: Corazze.

Il portatore ottiene +1 Armatura. Gli attacchi effettuati contro il portatore non possono **mai** avere una Forza superiore a 5.

**Pellicce di Yeti** 35 pti

Incantamento: Corazze.

Il portatore ottiene +1 Armatura. Le unità a contatto di base con il portatore subiscono -1 Agilità.

**Resilienza del Karkadan** 30 pti

Incantamento: Corazze.

Il portatore ottiene +1 Resilienza ma fallisce automaticamente tutti i tiri Protezioni Speciali.

## Incanti di Stendardo

**Stendardo del Gyengget** 75 pti

Non acquistabile da unità che contano come Base.

Nel primo Round di Combattimento, i tiri per colpire, ferire e i tiri Armatura con risultato naturale di '1' dell'unità del portatore **devono** essere ritirati, inclusi gli Attacchi Speciali.

**Vessilo del Grande Mare d'Erba** 75 pti

L'unità del portatore ottiene **Falcata Rapida**.

**Teschio di Qenghet** 10 pti

L'unità del portatore ottiene **Paura** e passa automaticamente i Test di Panico causati da Terrore.

## Artefatti

**Lingua di Lygur** 40 pti

Le unità nemiche in contatto di base con il portatore subiscono -2 Abilità Offensiva.

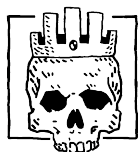
**Catena dell'Impetuoso** 25 pti

Il portatore ottiene **Attacchi di Calpestamento (D3+1)**, e tutti i modelli nell'unità del portatore **devono** ripetere i tiri per ferire falliti con Attacchi di Calpestamento.

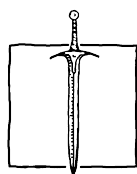
**Ciondolo degli Uri** 25 pti

Il portatore ottiene **Pelle Rocciosa**.

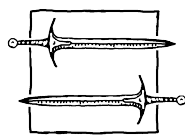
# Organizzazione d'Armata



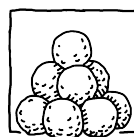
**Personaggi**  
massimo 40%



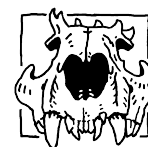
**Base**  
minimo 25%



**Speciale**  
nessun limite



**Polveriera**  
massimo 35%



**Bestie in Catene**  
massimo 30%

## Personaggi (massimo 40%)

*I nomadi ogre della steppa hanno un rispetto molto sviluppato per la storia e il lignaggio. Ispirati in gran parte dalle imbattibili armate dell'antico Khan Qenghet, alcuni capi tribù cercano di reclamare la sua posizione di Khagan: un khan dei khan, signore della steppa e del Gyengget. Coloro che nutrono tale ambizione tendono a mostrarsi impressionanti nel corpo, nello spirito e negli ornamenti simbolici.*



**Gran Khan**  
270 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>9</b>								
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Gran Khan	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Figli della Valanga					
Opzioni			pti-			Opzioni			pti-		
Un singolo Grande Nome			Senza limiti			Una sola scelta:					
Oggetti Speciali			fino a 200			Coppia d'Armi			10		
Armatura Pesante			10			Pugno di Ferro			10		
Una sola scelta:						Grande Arma			25		
Balestra Ogre (3+)			5								
Coppia di Pistole Ogre (4+)			10								

Per comandare una tribù di ogre ci vogliono forza e popolarità: il Khan deve guidare le sue forze in battaglia e assicurare la prosperità economica della tribù in ogni momento. Un tale individuo deve anche valutare continuamente la fedeltà, il potere e le intenzioni degli altri khan, in una danza politica senza fine.



## Khan

190 pti

Mod. singolo

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Vedetta Scrofolo							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Khan	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Figli della Valanga					
Opzioni			pti			Opzioni			pti		
Alfiere da Battaglia			50			Una sola scelta:					
Un singolo Grande Nome			Senza limiti			Coppia d'Armi			10		
Oggetti Speciali			fino a 100			Pugno di Ferro			10		
Armatura Pesante			10			Grande Arma			20		
Una sola scelta:											
Balestra Ogre (3+)			5								
Coppia di Pistole Ogre (4+)			10								

Dall'aspetto intenzionalmente selvaggio, gli sciamani sono una fonte vitale di arbitrio e di guida spirituale, e il loro sfavore è grandemente temuto. Gli esorcismi, i consulti con gli spiriti e la lettura degli auspici sono usanze comuni degli Umisti, e alcuni tra gli sciamani venerano anche il dio del fuoco Galzhan. Addestrati dai loro predecessori, gli sciamani imparano potenti riti religiosi ed incantesimi da battaglia.



## Sciamano

145 pti

Mod. singolo

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Mago Apprendista							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>							
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Sciamano	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Figli della Valanga					
Opzioni magiche			pti			Opzioni			pti		
Mago Adepto			95			Un singolo Grande Nome			Senza limiti		
Mago Maestro			265			Oggetti Speciali			fino a 100		
						Se Mago Maestro			fino a 200		
						Armatura Leggera			5		
						Una sola scelta:					
						Coppia d'Armi			5		
						Pugno di Ferro			10		
						Grande Arma			15		



Piromanzia



Sciamanesimo



Taumaturgia

Diverse specie di mammut possono essere catturate in spedizioni di caccia di grande prestigio. Solo i più abili hanno successo in queste cacce, se riescono a imparare i modi delle più grandi bestie del mondo e a superarle con esperienza, volontà e intelligenza. Tali individui spesso imparano a lavorare con le bestie al loro servizio con le quali formano un legame indissolubile.



## Cacciatore di Mammut

240 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm



Una cavalcatura con (BiC) conta come Bestie in Catene. Inoltre, la cavalcatura ed il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	9	Falcata Rapida, Non un Capo, <b>Signore degli Animali, Solitario</b> , Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	1	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cacciatore di Mammut	4	5	5	2	4	Figli della Valanga

Opzioni		pti-	Opzioni di Cavalcatura		pti-
Un singolo Grande Nome		Senza limiti	Zannuto*		25
Oggetti Speciali		fino a 100	Uro di Montagna* (BiC)		270
<b>Capobranco</b>		10	*Il modello perde Truppe Leggere.		
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>					
Balestra Ogre (2+)		gratuito			
Lancia da Caccia (2+)		gratuito			
Una sola scelta:					
Lancia Pesante		10			
Coppia d'Armi		15			
Grande Arma		15			
Pugno di Ferro (solo a piedi)		15			
Se a piedi (una sola scelta):					
Esploratore		5			
Avanguardia		10			

### Regole del Modello

**Signore degli Animali:** Regola Universale.

Il modello ottiene **Aura di Comando(Denti a Sciabola)**.

**Solitario:** Regola Universale.

Se a piedi, il modello ottiene **Esclusivo (Denti a Sciabola, Yeti)**; ignora la regola Insignificante riguardo all'aggregarsi alle unità. Se in arcione, ottiene **Esclusivo**. Un modello con Solitario non può aggregarsi a unità con altri Personaggi e viceversa.

# Cavalcature dei Personaggi

A metà tra un maiale e un rinoceronte, questi grandi animali da mandria sono chiamati con un termine traducibile letteralmente come "zanna". Le loro zanne non sono solo armi impressionanti, ma il loro uso sia nei rituali di accoppiamento che in battaglia contro i nemici degli ogre le ha rese una sorta di talismano prediletto nei rituali degli ogre e in altre attività.



## Zannuto

Altezza Grande  
 Tipo Cavalleria  
 Base 50×100 mm  
 0-2  
 cavalcature/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	P	Paura	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	P	<b>P+2</b>	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Zannuto	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b> Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato



## Uro di Montagna

Altezza Enorme  
 Tipo Bestia  
 Base 100×150 mm  
 0-1 cavalc./esercito

La cavalcatura e il suo cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Bestie in Catene.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Furia, Impassibile	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	Pelle Rocciosa
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Uro di Montagna	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b> Carica Devastante (+1 For; +1 Pen), Colpi d'Impatto (3D3), Estasi della Battaglia, Imbrigliato, <b>Valanga Vivente</b>

— Regole del Modello —

**Valanga Vivente:** Attributo di Attacco.

I Colpi d'Impatto del modello ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

# Base (minimo 25%)

Anche se non cercano la guerra per il puro gusto di essa, la battaglia è abbastanza comune per qualsiasi tribù; tutti gli ogre possiedono armi e sanno come usarle. Quasi sempre in inferiorità numerica, gli ogre possono di solito sconvolgere la disciplina solita degli eserciti nemici con il solo peso della loro carne.



## Ogre della Tribù

160 pti + 40 pti/modello extra

3-13 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	7	Presidiante, Vedetta Scrofolo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ogre della Tribù	3	3	4	1	2	Figli della Valanga
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			
Deve scegliere (una sola scelta):						
Coppia d'Armi	gratuito		Alfieri 10			
Pugno di Ferro	10/modello		Incanto di Stendardo Senza limiti			
			Campione 10			
			Musico 10			

A coloro che dimostrano maggiore attitudine ed entusiasmo per il combattimento rispetto ai loro compagni di tribù vengono presto date armi più grandi e armature più resistenti per renderli più pericolosi e resistenti.



## Colossi

180 pti + 65 pti/modello extra

3-12 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40x40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Presidiante, Vedetta Scrofolo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Colosso	3	3	4	1	2	Figli della Valanga, Grande Arma
Opzioni del Gruppo di Comando			Opzioni del Gruppo di Comando			
Alfieri			10			Campione 10
Incanto di Stendardo			Senza limiti			Musico 10

Queste piccole creature possono non sembrare una minaccia, ma dipendono dai loro patroni ogre per il loro sostentamento, temendo anche la loro ira se disobbediscono. Per questo motivo sono desiderosi di sostenere i loro padroni in battaglia, creando distrazioni per il nemico o bersagliandolo con minute armi a distanza.



## Scrofoli

110 pti + 5 pti/modello extra

20-60 modelli 0-4 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Insignificante, Presidiante, <b>Torniamo al Lavoro!</b>		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scrofolo	1	2	3	0	3	

### Regole del Modello

**Torniamo al Lavoro!**: Regola Universale.  
L'unità del modello può ripetere i Test di Disciplina falliti a meno che non sia in Fuga.

### Opzioni

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

Armi da Lancio (5+)	gratuito
Picca	gratuito
Scudo	gratuito
Arco (4+) (0-100 modelli/esercito)	1/modello

### Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

# Speciale (nessun limite)

Quelli che per altri popoli sarebbero bersagli di una caccia, per gli ogre sono segugi da impiegare in essa. I felini giganti delle Montagne del Cielo sono particolarmente apprezzati per la loro intelligenza e forza: molti vivono tra le tribù di ogre come preziosi animali domestici e bestie da guerra altamente addestrate, le cui zanne sono incoraggiate a crescere fino a raggiungere dimensioni preoccupanti.



## Denti a Sciabola

100 pti + 25 pti/modello extra

1-20 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Bestia  
Base 25x50 mm



Le unità di 5 o più modelli contano come Base invece di Speciale.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>5</b>	Insignificante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Denti a Sciabola	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Supporto Aggiuntivo (2)

I piccoli scrofoli sono fedeli agli ogre che hanno scelto di servire e spietati con i loro nemici. Quelli dotati di particolari talenti sono autorizzati ad assistere nella caccia; le loro forme esili sono adatte a piazzare furtivamente trappole prima della selvaggina, e parecchi tra loro dimostrano una straordinaria ingegnosità in questo subdolo lavoro.



## Scrofoli Bracconieri

80 pti + 5 pti/modello extra

5-10 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	<b>È una Trappola!</b> , Avanguardia, Esploratore, Insignificante, Schermagliatore, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	3	0	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scrofolo Bracconiere	1	2	3	0	3	Armi da Lancio (5+)
— Opzioni del Gruppo di Comando —						pti-
Campione						10
— Regole del Modello —						

### È una Trappola!: Regola Universale.

Ogni unità di Scrofoli Bracconieri può posizionare un Segnalino Trappola:

- Subito prima della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento), su un singolo Elemento di Terreno, Terreno Aperto escluso, in cui l'unità è stata schierata dentro o con cui è stata a contatto di base in qualunque momento del suo Movimento di Avanguardia.
- Una volta per Fase di Movimento amica, su un singolo Elemento di Terreno, Terreno Aperto escluso, con cui l'unità è stata a contatto di base durante un Movimento di Avanzata, Movimento di Marcia o Riorganizzazione in questa fase.

Se un'unità nemica esegue un Movimento di Avanzata, un Movimento di Marcia, una Riorganizzazione, una Rotazione, un Movimento di Carica, un Movimento di Carica Fallita, un Movimento di Inseguimento, un Movimento di Sfondamento o un Movimento di Fuga dentro o a contatto di base con un Elemento di Terreno con uno o più Segnalini Trappola, rimuovi tutti i Segnalini Trappola in tale Elemento di Terreno. Ogni modello dell'unità **deve** effettuare un Test per i Terreni Pericolosi (1). (questi test non sono considerati causati dall'Elemento di Terreno; qualsiasi Test per i Terreni Pericolosi causato di consueto dall'Elemento di Terreno deve comunque essere eseguito).

Una strana specie di abitanti delle montagne remote che normalmente si tiene nascosta, gli yeti possono essere convinti a combattere in cambio di rifornimenti. Grandi come gli ogre, si sono adattati alle cime ghiacciate delle montagne con lunghi peli che coprono il corpo e la capacità di assorbire il calore direttamente da altri esseri viventi.



## Yeti

170 pti + 50 pti/modello extra

2-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Avanguardia, Falcata Rapida, Paura, <b>Tocco Gelido</b> , Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Yeti	3	3	5	2	3	Coppia d'Armi

— Regole del Modello —

**Tocco Gelido:** Regola Universale.

Le unità nemiche subiscono -1 Agilità per ogni unità di Yeti a contatto di base.

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-  
10

Queste creature, mutate dalla Terra Desolata o discendenti da ogre fuggiti dall'Inferno, vagano per le montagne in solitudine, con menti e corpi stravolti dalla sovraesposizione alla magia. Noti per aver violato i tabù fondamentali della cultura ogre, sono marchiati con il nome di Insaziabili. Tuttavia, gli ogre di montagna non badano alle loro azioni e deformazioni, se sono disposti a unirsi alla battaglia.



## Insaziabile

165 pti

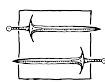
Mod. singolo

0-3 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	7	Agguato, Impassibile, Irriducibile, Paura		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	3	5	0	Tempra (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Insaziabile	4	3	5	2	3	Odio

La cavalleria è stata a lungo apprezzata nella steppa e gli ogre di tutto il mondo cercano di impiegarla ogni volta che possono trovare bestie adatte a portare il loro peso. I Tusker sono la scelta più popolare per questo ruolo; la loro mole e i loro armamenti dentali rendono potenti gli assalti.



## Cavalcazannuti

**360** pti + **95** pti/modello extra

**3-5** modelli

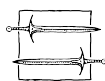


0-3 unità/esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>	Paura, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	
Zannuto	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			pti-
Una sola scelta:						
Coppia d'Armi			5/modello	Alfiere	10	
Grande Arma			15/modello	Incanto di Stendardo	Senza limiti	
				Campione	10	
				Musico	10	

Gli ogre offrono abitualmente i loro servizi altamente richiesti come scorta ai mercanti lungo le Vie della Seta e oltre. Ad Arcalea e altrove, molti si riuniscono persino in compagnie mercenarie formali, facendo esperienza di armi e tattiche straniere. Tornati alla loro tribù, le loro nuove abilità e il loro equipaggiamento li rendono le truppe più temibili di molti eserciti di ogre.



## Veterani Mercenari

180 pti + 65 pti/modello extra

3-8\* modelli



0-4 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40x40 mm



Le unità con l'aggiornamento [P] contano anche come Polveriera.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>8</b>	Presidiante, Vedetta Scrofolo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Veterano Mercenario	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	Figli della Valanga

Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando			pti-	
Una sola scelta:				Alfiere				10
Grande Arma				Incanto di Stendardo				Senza limiti
Coppia d'Armi				Campione				10
Alabarda				Musico				10
Pugno di Ferro								
Coppia di Pistole Ogre (4+)								
(0-6 modelli/unità)[P]								
<b>Deve scegliere fino a due opzioni*:</b>								
Accurato				3/modello				
Armatura a Piastre				12/modello				
Attacchi Venefici				15/modello				
Avanguardia				5/modello				
Carica Devastante (+1 For, +1 Pen)				8permodel				
Colpo Letale				3/modello				
Falcata Rapida				8/modello				
Resistenza alla Magia (2)				3/modello				

\*ciascun scelta è Unica

# Polveriera (massimo 35%)

La dinastia Qeng fu fondata da Tengai Khan, il nipote di Qenghet più ricordato e di maggior successo, il primo imperatore ogre di Tsuandan. Sotto il suo regno, i cannoni tsuandanesi vennero adattati per la prima volta alla guerra dagli ogre; da allora, sono stati utilizzati cannoni mostruosi provenienti da molte terre, spesso trasportati da enormi bestie addomesticate come i rinoceronti lanosi.



## Cannone del Tuono 290 pti

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	6"	7	Falcata Rapida		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	3	5	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bombardieri	3	3	4	1	2	Figli della Valanga
Scrofoli	1	2	3	0	3	
Rinoceronte Lanuto	3	3	5	2	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		<b>Cannone del Tuono (4+)</b> , Colpi d'Impatto (D6), Inanimato

— Regole del Modello —

### Cannone del Tuono: Arma d'Artiglieria.

Questa Arma d'Artiglieria può sparare in due modi:

- **Cannone**, Gittata 48", Colpi 1, For 5 [10], Pen 2 [10], **Attacco ad Area (1×5)**, [Ferite Multiple (D3+1)]
- **Arma a Raffica**, Gittata 12", Colpi 2D6, For 5, Pen 4

Un Cannone del Tuono che Ruota (e non si muove ulteriormente) durante la Fase di Movimento del proprietario ignora il modificatore per colpire di Muovere e Tirare nella successiva Fase di Tiro.

Le macchine da guerra che non richiedono polvere nera sono considerate sicure per l'uso da parte di subalterni, ma ciò non le rende meno pericolose. Molti scrofoli mostrano una sconsiderata noncuranza per la propria e altrui sicurezza, caricando le loro artiglierie con ogni pezzo tagliente di pietra o metallo che riescono a trovare.



## Scrofopulta

235 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	6"	6	Falcata Rapida, Insignificante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	3	5	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scrofoli (7)	1	2	3	0	3	
Rinoceronte Lanuto	3	3	5	2	2	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, <b>Scrofopulta (4+)</b>

— Regole del Modello —

**Scrofopulta:** Arma d'Artiglieria.

**Catapulta (5×5)**, Gittata 12-48", Colpi 1, For 3, Pen 1, **Colpo Letale**.

Una Scrofopulta che Ruota (e non si muove ulteriormente) durante la Fase di Movimento del suo proprietario ignora il modificatore per colpi di Muovere e Tirare nella successiva Fase di Tiro.

Ciò che per alcuni potrebbe essere usato come un cannone, può essere sparato a mano da un ogre addestrato, funzionando come moschetti spaventosamente potenti. Queste armi sono spesso dedicate a Yakha, dio delle montagne, con raffiche destinate a seppellire il nemico sotto una valanga.



## Bombardieri

170 pti + 60 pti/modello extra

3-8 modelli 0-3 unità/esercito



Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	7	Presidiante, Vedetta Scrofolo		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	3	4	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bombardiere	3	3	4	1	2	<b>Cannone a Mano (4+)</b> , Figli della Valanga

— Regole del Modello —

**Cannone a Mano:** Arma da Tiro.

Gittata 24", Colpi D6, For 4, Pen 2, **Rapido a Tirare**.

Opzioni del Gruppo di Comando		pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Alfiere		10	Campione		10
Incanto di Stendardo		Senza limiti	Musico		10

# Bestie in Catene (massimo 30%)

*Gli uri di Augea, a volte chiamati i bovini degli dei, possono crescere fino a dimensioni titaniche nella steppa, sopravvivendo in un ambiente ostile grazie a una pelle quasi impenetrabile che alcuni ritengono essere solida roccia. Sacre agli Umi, le giumente sono usate per il traino, mentre il temperamento e le corna dei tori li rendono una forza della natura inarrestabile in battaglia.*



## Uro di Montagna 450 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito\*  
Altezza **Enorme**  
Tipo **Bestia**  
Base 100×150 mm

\*0-1 unità/esercitose l'esercito include Personaggi a cavallo di un Uro di Montagna.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>7"</b>	<b>14"</b>	<b>8</b>	Furia, Impassibile		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	Pelle Rocciosa	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	
Uro di Montagna	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Colpi d'Impatto (3D3), Estasi della Battaglia, Imbrigliato, <b>Valanga Vivente</b>

— Regole del Modello —

### Valanga Vivente: Attributo di Attacco.

I Colpi d'Impatto del modello ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

— Opzioni —

### Deve scegliere (una sola scelta):

Balestra Ogre (3+)	gratuito
Lancia da Caccia (3+)	gratuito
Lancia Pesante	10

pti-

Presente solo nella tundra settentrionale più remota, il temuto mammut del gelo è ritenuto dagli ogre l'incarnazione vivente dell'anima delle tempeste di ghiaccio di Dengrai. In grado di manipolare magicamente la temperatura nelle loro vicinanze, i mammut adulti sono estremamente difficili da catturare e impossibili da addestrare, costringendo i cacciatori a puntare sui giovani e ad allevarli con la tribù.



## Mammut Artico

360 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme  
Tipo Bestia  
Base 100×150 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	6"	12"	8	<b>Aura Glaciale</b>	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	6	3	6	3	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Cavaliere (2)	3	4	4	1	3
Mammut Artico	4	3	6	3	2

Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato

### Regole del Modello

#### Aura Glaciale: Regola Universale.

Il modello può lanciare *Ululato Raggelante* (Sciamanesimo) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8). Le unità nemiche entro 9" da uno o più Mammuti Artici subiscono -3 Agilità. Le unità in contatto con uno o più Mammut Artici che vanno in Rotta ottengono **Minimizzato (Distanza di Fuga)**.

### Opzioni

#### Ogni cavaliere **deve** scegliere (una sola scelta):

Lancia da Caccia (3+) gratuito  
Balestra Ogre (3+) 10

I giganti si adattano bene agli ambienti freddi o montuosi e si sono dimostrati un'utile aggiunta a molte tribù. La maggior parte dei giganti cerca di imitare la cultura che li ospita e quelli che vivono con gli ogre spesso cercano di aiutare nelle imprese commerciali, imparando l'amore della tribù per la ricchezza. Alcuni giganti leggendari si sono dimostrati tra le più grandi guardie del corpo mercenarie di tutti i tempi.



## Gigante Mercenario

275 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Enorme  
Tipo Fanteria  
Base 50×75 mm

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

Rabbia

### Regole del Modello

#### Gigante Vede, Gigante Fa: Regola Universale.

Il modello ottiene **Cacofonia** e **Colpi d'Impatto (D3)**.

### Regola del Modello Opzionale

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

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

### Opzioni

#### Fratellone

25

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

Pugno di Ferro gratuito  
**Clava Gigantesca** 25  
Grande Arma 40

#### Fratellone: Regola Universale.

La Riserva di Punti Vita del modello è **fissata** a 8, e la dimensione della basetta cambia in 75×100 mm. Il modello ottiene **Massimizzato (Attacchi di Calpesta)**.

# Tabella Riassuntiva

## Personaggi

<b>Gran Khan</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	9													
Grande, Fanteria	PV	5	Dif	6	Res	5	Arm	0											Armatura Leggera
Gran Khan	Att	5	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	4									Figli della Valanga
<b>Khan</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8													Vedetta Scrofolo
Grande, Fanteria	PV	4	Dif	5	Res	5	Arm	0											Armatura Leggera
Khan	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	3									Figli della Valanga
<b>Sciamao</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8													Mago Apprendista
Grande, Fanteria	PV	4	Dif	4	Res	4	Arm	0											
Sciamao	Att	3	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2									Figli della Valanga
<b>Cacciatore di Mammut</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	9													Falcata Rapida, Non un Capo, Signore degli Animali, Solitario, Truppe Leggere
Grande, Fanteria	PV	4	Dif	5	Res	5	Arm	1											Armatura Leggera
Cacciatore di Mammut	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	4									Figli della Valanga

## Cavalcature dei Personaggi

<b>Zannuto</b>	Ava	8"	Mar	14"	Dis	P													Paura
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2											
Zannuto	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2									Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato
<b>Uro di Montagna</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P													Furia, Impassibile
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	2	Res	6	Arm	3											Pelle Rocciosa
Uro di Montagna	Att	5	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	2									Carica Devastante (+1 For; +1 Pen), Colpi d'Impatto (3D3), Estasi della Battaglia, Imbrigliato, Valanga Vivente

## Base

<b>Ogre della Tribù</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7													Presidiante, Vedetta Scrofolo
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	4	Arm	0											Armatura Leggera
Ogre della Tribù	Att	3	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2									Figli della Valanga
<b>Colossi</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8													Presidiante, Vedetta Scrofolo
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	4	Arm	0											Armatura Pesante
Colosso	Att	3	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2									Figli della Valanga, Grande Arma
<b>Scrofoli</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	6													Insignificante, Presidiante, <b>Torniamo al Lavoro!</b>
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	3	Arm	0											
Scrofolo	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3									

## Speciale

<b>Denti a Sciabola</b>	Ava	8"	Mar	16"	Dis	5													Insignificante
Normale, Bestia	PV	2	Dif	4	Res	4	Arm	0											
Denti a Sciabola	Att	3	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4									Supporto Aggiuntivo (2)
<b>Scrofoli Bracconieri</b>	Ava	4"	Mar	8"	Dis	6													È una Trappola!, Avanguardia, Esploratore, Insignificante, Schermagliatore, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	3	Arm	0											Bersaglio Difficile (1)
Scrofolo Bracconiere	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3									Armi da Lancio (5+)
<b>Yeti</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8													Avanguardia, Falcata Rapida, Paura, Tocco Gelido, Truppe Leggere
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	4	Arm	2											
Yeti	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3									Coppia d'Armi
<b>Insaziabile</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7													Agguato, Impassibile, Irriducibile, Paura
Grande, Fanteria	PV	4	Dif	3	Res	5	Arm	0											Tempra (5+)
Insaziabile	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3									Odio
<b>Cavalcazannuti</b>	Ava	8"	Mar	14"	Dis	8													Paura, Presidiante
Grande, Cavalleria	PV	3	Dif	3	Res	5	Arm	2											Armatura Pesante
Cavaliere	Att	3	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2									
Zannuto	Att	4	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2									Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato

<b>Veterani Mercenari</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8					Presidiante, Vedetta Scrofolo
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	4	Arm	0			Armatura Pesante
Veterano Mercenario	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	3	Figli della Valanga

## Polveriera

<b>Cannone del Tuono</b>	Ava	6"	Mar	6"	Dis	7					Falcata Rapida
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	3	Res	5	Arm	3			
Bombardieri	Att	3	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2	Figli della Valanga
Scrofoli	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3	
Rinoceronte Lanuto	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Cannone del Tuono (4+), Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
<b>Scrofopulta</b>	Ava	6"	Mar	6"	Dis	6					Falcata Rapida, Insignificante
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	3	Res	5	Arm	3			
Scrofoli (7)	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3	
Rinoceronte Lanuto	Att	3	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	2	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, Scrofopulta (4+)
<b>Bombardieri</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	7					Presidiante, Vedetta Scrofolo
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	4	Arm	0			Armatura Leggera
Bombardiere	Att	3	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2	Cannone a Mano (4+), Figli della Valanga

## Bestie in Catene

<b>Uro di Montagna</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8					Furia, Impassibile
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	2	Res	6	Arm	3			Pelle Rocciosa
Cavaliere	Att	3	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3	
Uro di Montagna	Att	5	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	2	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Colpi d'Impatto (3D3), Estasi della Battaglia, Imbrigliato, Valanga Vivente
<b>Mammut Artico</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8					Aura Glaciale
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	3	Res	6	Arm	3			
Cavaliere (2)	Att	3	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3	
Mammut Artico	Att	4	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	2	Colpi d'Impatto (D3), Imbrigliato
<b>Gigante Mercenario</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8					Gigante Vede, Gigante Fa
Enorme, Fanteria	PV	7	Dif	3	Res	5	Arm	1			
Gigante Mercenario	Att	5	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3	Rabbia

## Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Coppia di Pistole Ogre	-	24"	4	2	2	Rapido a Tirare
Lancia da Caccia	-	12"	Utilizzat re + 1	Utilizzat re + 1	1	Ferite Multiple (D3, contro Enorme), Rapido a Tirare
Balestra Ogre	-	30"	2 [5]	1 [3]	1	Attacco ad Area (1x5)
Maledizione della Vipera	-	Utilizzator	4	2	4	Attacchi Magici Attacchi Venefici colpisce sempre al 4+
Cannone del Tuono (1)	Cannone	48"	5 [10]	2 [10]	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3+1)]
Cannone del Tuono (2)	Arma a Raffica	12"	5	4	2D6	-
Scrofopulta	Catapulta (5x5)	12-48"	3	1	1	Colpo Letale
Cannone a Mano	-	24"	4	2	D6	Rapido a Tirare

## Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Lancia da Caccia	2+	Cacciatore di Mammut
	3+	Cavaliere (Uro di Montagna, Mammut Artico)
Balestra Ogre	2+	Cacciatore di Mammut
	3+	Gran Khan, Khan, Cavaliere (Uro di Montagna, Mammut Artico)
Coppia di Pistole Ogre	4+	Gran Khan, Khan, Veterano Mercenario
Maledizione della Vipera	4+	Personaggi
Cannone a Mano	4+	Bombardiere
Cannone del Tuono (1) e (2)	4+	Cannone del Tuono
Scrofopulta	4+	Scrofopulta
Arco	4+	Scrofolo
Armi da Lancio	5+	Scrofolo, Scrofolo Braconiere

# Registro delle Modifiche

## 2024 Review 2

- Budella Ruggenti: Costo base 75 ↘ 65
- Cacciatore di Mammut Esploratore: Costo base 15 ↘ 5
- Cacciatore di Mammut Avanguardia: Costo base 15 ↘ 10
- Colossi: Modelli extra 70 ↘ 65
- Insaziabile: Costo base 170 ↘ 165