

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

# BRETONNIA



## WARSCROLLS COMPENDIUM

# INTRODUZIONE

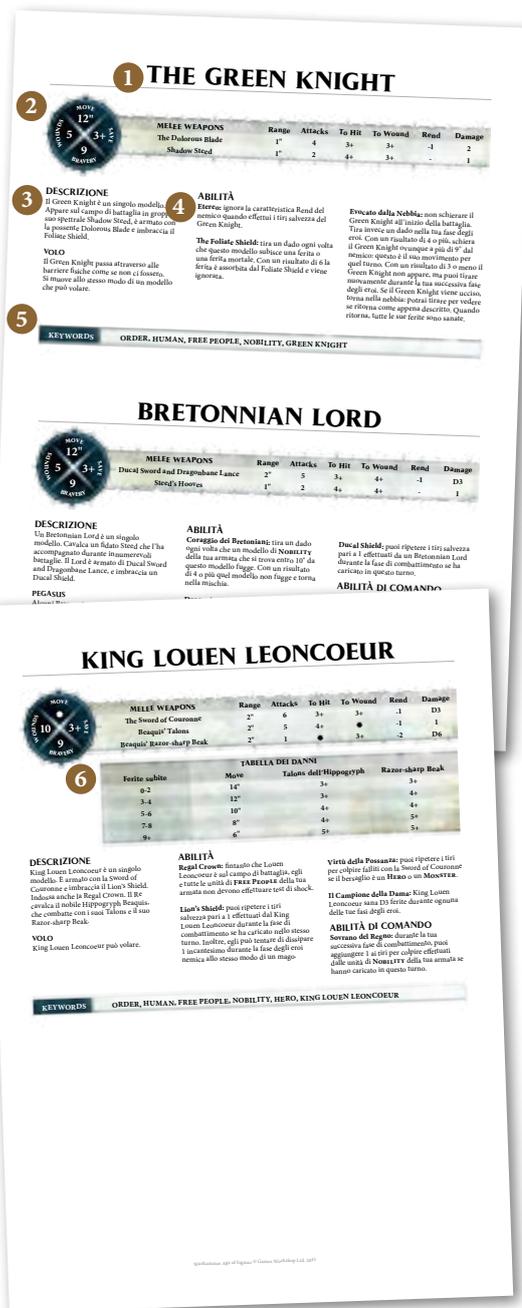
A Sigmaron si riuniscono i popoli liberi dell'umanità per preservare l'araldica e le tradizioni culturali di civiltà fondate sotto il peso di un conflitto incessante. I cieli risuonano del clamore delle anime bellicose unite nel nome di Sigmar. Anche

se alcune di queste tribù perdute sono state scacciate dalle proprie terre, e altre sono state fatte naufragare fra le maree del tempo, ognuno di tali uomini sogna di poter compiere la propria sanguinosa vendetta contro le forze del Chaos.

Le warscrolls di questo compendium ti consentono di usare la tua collezione di miniature Citadel in fantastiche battaglie, per inscenare epiche storie ambientate nell'Età di Sigmar o ricreare i conflitti del mondo che fu.

## LEGENDA DELLA WARSCROLL

- 1. Titolo:** il nome del modello descritto dalla warscroll.
- 2. Caratteristiche:** questo set di caratteristiche ti dice quanto è veloce, potente e coraggioso il modello, e quanto sono efficaci le sue armi.
- 3. Descrizione:** ti spiega di quali armi può essere dotato il modello e le eventuali opzioni che può ricevere. Inoltre, ti dice se il modello viene schierato da solo come modello singolo, o come parte di un'unità. Nel secondo caso, la descrizione indica quanti modelli comprende l'unità (se non ne hai a sufficienza per schierare un'unità, puoi comunque schierarla con tutti quelli che possiedi).
- 4. Abilità:** le abilità sono azioni che il modello può compiere durante una partita e che non sono spiegate dalle regole standard del gioco.
- 5. Keywords:** tutti i modelli possiedono una lista di parole chiave. A volte una regola afferma che si applica solo a modelli che hanno una determinata keyword. Ad esempio, una regola potrebbe dire che si applica a 'tutti gli STORMCAST ETERNALS'. Ciò significa che si applica ai modelli la cui warscroll include la keyword STORMCAST ETERNALS.
- 6. Tabella dei danni:** alcuni modelli hanno una tabella dei danni che viene usata per determinare una o più caratteristiche del modello. Cerca il numero di ferite subite dal modello per trovare il valore della caratteristica in questione.



# KING LOUEN LEONCOEUR



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Sword of Couronne	2"	6	3+	3+	-1	D3
Beaquis' Talons	2"	5	4+	*	-1	1
Beaquis' Razor-sharp Beak	2"	1	*	3+	-2	D6

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Talons dell'Hippogryph	Razor-sharp Beak
0-2	14"	3+	3+
3-4	12"	3+	4+
5-6	10"	4+	4+
7-8	8"	4+	5+
9+	6"	5+	5+

## DESCRIZIONE

King Louen Leoncoeur è un singolo modello. È armato con la Sword of Couronne e imbraccia il Lion's Shield. Indossa anche la Regal Crown. Il Re cavalca il nobile Hippogryph Beaquis, che combatte con i suoi Talons e il suo Razor-sharp Beak.

## VOLO

King Louen Leoncoeur può volare.

## ABILITÀ

**Regal Crown:** fintanto che Louen Leoncoeur è sul campo di battaglia, egli e tutte le unità di **FREE PEOPLE** della tua armata non devono effettuare test di shock.

**Lion's Shield:** puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati dal King Louen Leoncoeur durante la fase di combattimento se ha caricato nello stesso turno. Inoltre, egli può tentare di dissipare 1 incantesimo durante la fase degli eroi nemica allo stesso modo di un mago.

**Virtù della Possanza:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti con la Sword of Couronne se il bersaglio è un **HERO** o un **MONSTER**.

**Il Campione della Dama:** King Louen Leoncoeur sana D3 ferite durante ognuna delle tue fasi degli eroi.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Sovrano del Regno:** durante la tua successiva fase di combattimento, puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati dalle unità di **NOBILITY** della tua armata se hanno caricato in questo turno.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, KING LOUEN LEONCOEUR

# THE FAY ENCHANTRESS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Fay Enchantress' Blessed Blade	1"	3	4+	4+	-1	1
Silvaron's Enchanted Horn	1"	1	4+	3+	-1	2
Silvaron's Silvershod Hooves	1"	3	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

La Fay Enchantress è un singolo modello. Cavalca l'Unicorn Silvaron e impugna la Blessed Blade. Silvaron difende la sua padrona con il suo Horn e i suoi Hooves.

## ABILITÀ

**Calice delle Pozioni:** una sola volta durante ognuna delle tue fasi degli eroi, la Fay Enchantress può scrutare nel calice e usarlo per risvegliare i poteri magici necessari a lanciare una delle sue magie. In tal caso tira un solo dado invece di tirare normalmente per lanciare l'incantesimo. Con un risultato di 2 o più l'incantesimo viene lanciato e non può essere dissipato. Con un risultato di 1 il tentativo di lancio fallisce e il calice non può più essere usato per il resto della battaglia.

**Guardiani del Graal:** durante la fase di combattimento, puoi ripetere i tiri per colpire falliti effettuati dalle unità di **GRAIL KNIGHTS** della tua armata che si trovano entro 10" dalla Fay Enchantress.

**Occhiata Sprezzante:** prima che la Fay Enchantress effettui qualunque attacco durante la fase di combattimento, puoi scegliere un modello entro 3", tirare due dadi e sommarne i risultati. Se il totale è più alto della caratteristica Bravery del modello, la sua unità subisce una ferita mortale.

**Suprema Aura della Dama:** Durante la tua fase degli eroi, scegli la Fay Enchantress o un modello di **FREE PEOPLE** entro 6" da essa; quel modello sana D3 ferite.

## MAGIA

La Fay Enchantress è una potente maga. Può lanciare due incantesimi diversi durante ognuna delle tue fasi degli eroi e tentare di dissipare due incantesimi durante ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Favore della Fata.

## FAVORE DELLA FATA

La Fay Enchantress ravviva le fiamme della nobiltà e del coraggio nei cuori dei suoi seguaci, benedicendoli col potere necessario ad abbattere i nemici. Favore della Fata ha un valore di lancio di 6. Se viene lanciato con successo, scegli un'unità di **FREE PEOPLE** entro 16". Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati dalle melee weapons di quell'unità. Se è un'unità di **NOBILITY**, puoi invece aggiungere 2 a questi tiri.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY, FAY ENCHANTRESS

# THE GREEN KNIGHT



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
The Dolorous Blade	1"	4	3+	3+	-1	2
Shadow Steed	1"	2	4+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Il Green Knight è un singolo modello. Appare sul campo di battaglia in groppa al suo spettrale Shadow Steed, è armato con la possente Dolorous Blade e imbraccia il Foliage Shield.

## VOLO

Il Green Knight passa attraverso alle barriere fisiche come se non ci fossero. Si muove allo stesso modo di un modello che può volare.

## ABILITÀ

**Etereo:** ignora la caratteristica Rend del nemico quando effettui i tiri salvezza del Green Knight.

**The Foliage Shield:** tira un dado ogni volta che questo modello subisce una ferita o una ferita mortale. Con un risultato di 6 la ferita è assorbita dal Foliage Shield e viene ignorata.

**Evocato dalla Nebbia:** non schierare il Green Knight all'inizio della battaglia. Tira invece un dado nella tua fase degli eroi. Con un risultato di 4 o più, schiera il Green Knight ovunque a più di 9" dal nemico: questo è il suo movimento per quel turno. Con un risultato di 3 o meno il Green Knight non appare, ma puoi tirare nuovamente durante la tua successiva fase degli eroi. Se il Green Knight viene ucciso, torna nella nebbia: potrai tirare per vedere se ritorna come appena descritto. Quando ritorna, tutte le sue ferite sono sanate.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GREEN KNIGHT

# BRETONNIAN LORD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ducal Sword and Dragonbane Lance	2"	5	3+	4+	-1	D3
Steed's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Bretonnian Lord è un singolo modello. Cavalca un fidato Steed che l'ha accompagnato durante innumerevoli battaglie. Il Lord è armato di Ducal Sword and Dragonbane Lance, e imbraccia un Ducal Shield.

## PEGASUS

Alcuni Bretonnian Lords cavalcano Pegasus e la loro caratteristica Move è 16" invece che 12".

## VOLO

Un Bretonnian Lord su Pegasus può volare.

## ABILITÀ

**Coraggio dei Bretonniani:** tira un dado ogni volta che un modello di **NOBILITY** della tua armata che si trova entro 10" da questo modello fugge. Con un risultato di 4 o più quel modello non fugge e torna nella mischia.

**Dragonbane Lance:** puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire e al Damage di Ducal Sword and Dragonbane Lance del Lord se ha caricato in questo turno. Puoi anche ripetere tutti i tiri per colpire falliti con quest'arma se il bersaglio è un **MONSTER**.

**Ducal Shield:** puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati da un Bretonnian Lord durante la fase di combattimento se ha caricato in questo turno.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Signore del Regno:** durante la tua successiva fase di carica, quando determini la distanza di carica puoi ripetere i tiri per la carica per questo modello e per tutte le unità di **NOBILITY** della tua armata che si trovano entro 15".

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, BRETONNIAN LORD

# PALADIN



## MELEE WEAPONS

Relic Weapon

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## DESCRIZIONE

Un Paladin è un singolo modello. Va in guerra armato di una Relic Weapon e imbracciando il Paladin's Shield.

## ABILITÀ

**Paladin's Shield:** aggiungi 1 ai tiri salvezza effettuati dal Paladin se non ha caricato in questo turno.

**Colpo Eroico:** Invece di effettuare i suoi normali attacchi, un Paladin può tentare di uccidere il proprio avversario con un singolo possente fendente della sua Relic Weapon. In tal caso scegli un bersaglio normalmente, ma effettua 1 solo attacco invece di 4. Se questo attacco colpisce, la Relic Weapon infligge al bersaglio D6 ferite mortali. Non c'è bisogno di effettuare un tiro per ferire e il tuo avversario non può effettuare un tiro salvezza contro questo attacco.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, PALADIN

# PALADIN STANDARD BEARER



## MELEE WEAPONS

Master-forged Sword

Destrier's Iron-shod Hooves

Range

1"

1"

Attacks

5

2

To Hit

3+

4+

To Wound

3+

4+

Rend

-1

-

Damage

1

1

## DESCRIZIONE

Un Paladin Standard Bearer è un singolo modello. È armato con una Master-forged Sword e sorregge il Grail Banner. Cavalca in battaglia su uno spaventoso Destrier che calpesta i nemici sotto i suoi Iron-shod Hooves.

## ABILITÀ

**Grail Banner:** aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutte le unità di **PEASANTRY** e di **NOBILITY** della tua armata che si trovano entro 15" da qualsiasi Grail Banner. Inoltre, se il Paladin Standard Bearer uccide un **MONSTER** o un **HERO**, da quel momento in poi le unità di **PEASANTRY** e di **NOBILITY** della tua armata che si trovano entro 15" da esso non devono effettuare test di shock.

**Seguitemi, Verso la Gloria!:** se un Paladin Standard Bearer effettua con successo una carica, durante la stessa fase di carica puoi ripetere i tiri per la carica effettuati da tutte le unità di **NOBILITY** della tua armata fintanto che riescono a vedere il Grail Banner.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, TOTEM, PALADIN, PALADIN STANDARD BEARER

# DAMSEL OF THE LADY



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of Purity	1"	1	4+	3+	-1	D3
Steed's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Una Damsel of the Lady è un singolo modello. È armata con una Staff of Purity.

## PUREBRED HORSE O PEGASUS

Alcune Damsels cavalcano Purebred Horses, che conferiscono loro una caratteristica Move di 12"; altre cavalcano Pegasi, aumentando la propria caratteristica Move a 16". Entrambe le cavalcature attaccano con i loro Hooves.

## VOLO

Una Damsel of the Lady su Pegasus può volare.

## ABILITÀ

**Aura della Dama:** durante la tua fase degli eroi scegli la Damsel o un modello di **FREE PEOPLE** entro 6" da essa; quel modello sana una ferita.

## MAGIA

Una Damsel of the Lady è una maga. Può tentare di lanciare un incantesimo in ognuna delle tue fasi degli eroi e tentare di disperdere un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Benedizione della Dama.

## BENEDIZIONE DELLA DAMA

La Damsel può invocare la Dama del Lago affinché conceda la propria benedizione ai suoi seguaci e protegga i virtuosi dai pericoli. La Benedizione della Dama ha un valore di lancio di 5. Se viene lanciata con successo, scegli un'unità di **FREE PEOPLE** entro 16". Fino alla tua successiva fase degli eroi, tira un dado ogni volta che quell'unità subisce una ferita o una ferita mortale. Aggiungi 1 al risultato se è un'unità di **NOBILITY**. Con un risultato di 6 o più la ferita viene ignorata.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, HERO, WIZARD, DAMSEL OF THE LADY

# KNIGHTS ERRANT



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pendant Lance and Blade	2"	1	4+	4+	-	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Knights Errant include 5 o più modelli. Cavalcano in guerra in groppa a Chargers, travolgendo i nemici con gli Hooves tonanti, e abbattendoli con Pendant Lances and Blades. Al braccio sinistro portano gli Heraldic Shields.

## CAVALIER

Il leader di quest'unità è un Cavalier. Un Cavalier effettua 2 attacchi con Pendant Lance and Blade invece di 1.

## BANNER BEARER

I modelli di questa unità possono essere Banner Bearers. Puoi ripetere i test di shock effettuati da un'unità che include Banner Bearers, se ha caricato nello stesso turno.

## TRUMPETER

I modelli di questa unità possono essere Trumpeters. Se un'unità include Trumpeters, tira tre dadi invece di due quando carica e usa i due risultati più alti per determinare di quanto può muoversi ogni modello.

## ABILITÀ

**Desiderosi di Far Colpo:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti pari a 1 effettuati da questa unità se, quando attacca, si trova entro 18" da una **DAMSEL OF THE LADY**. (Puoi invece ripetere tutti i tiri per colpire falliti se l'unità include anche 10 o più modelli).

**Lance pesanti:** puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire e al Damage delle Pendant Lances and Blades di questa unità se ha caricato nello stesso turno.

**Heraldic Shields:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da questa unità se ha caricato nello stesso turno.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS ERRANT

# KNIGHTS OF THE REALM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pendant Lance and Blade	2"	1	3+	4+	-	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Knights of the Realm include 5 o più modelli. Vanno in guerra armati con Pendant Lances and Blades, e imbracciano Heraldic Shields. Cavalcano Chargers addestrati a schiacciare i teschi dei nemici sotto i loro Hooves.

## GALLANT

Il leader di questa unità è un Gallant. Un Gallant effettua 2 attacchi con Pendant Lance and Blade invece di 1.

## BANNER BEARER

I modelli di questa unità possono essere Banner Bearers. Puoi ripetere i test di shock effettuati da un'unità che include Banner Bearers, se ha caricato nello stesso turno.

## TRUMPETER

I modelli di questa unità possono essere Trumpeters. Se un'unità include Trumpeters, tira tre dadi invece di due quando carica e usa i due risultati più alti per determinare di quanto può muoversi ogni modello.

## ABILITÀ

**Virtù della Temperanza Cavalleresca:** aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di questa unità fintanto che si trova entro 8" da qualsiasi **FREE PEOPLE HERO** della tua armata.

**Torma di Cavalieri:** un Knight of the Realm effettua un attacco addizionale con Pendant Lance and Blade fintanto che la sua unità contiene 10 o più modelli.

**Lance Pesanti:** puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire e al Damage delle Pendant Lances and Blades di questa unità se ha caricato nello stesso turno.

**Heraldic Shields:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da questa unità se ha caricato nello stesso turno.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, KNIGHTS OF THE REALM

# QUESTING KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knightly Greatblade	1"	2	3+	3+	-1	1
Charger's Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Questing Knights include 5 o più modelli. Cavalcano Chargers bretoniani che travolgono i nemici sotto i propri Hooves, e brandiscono Knightly Greatblades e Heraldic Shields.

## PARAGON

Il leader di questa unità è un Paragon. Un Paragon effettua 3 attacchi invece di 2 con la sua Knightly Greatblade.

## BANNER BEARER

I modelli di questa unità possono essere Banner Bearers. Puoi ripetere i test di shock effettuati da un'unità che include Banner Bearers, se ha caricato nello stesso turno.

## LUTIST

I modelli di questa unità possono essere Lutists. Se un'unità include Lutists, tira tre dadi invece di due quando carica e usa i due risultati più alti per determinare di quanto può muoversi ogni modello.

Puoi ritirare i dadi se c'è un **MONSTER** nemico entro 12".

## ABILITÀ

**Il Voto della Cerca:** raddoppia il Damage di una Knightly Greatblade se il bersaglio è un **MONSTER**.

**Heraldic Shields:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da questa unità se ha caricato nello stesso turno.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, QUESTING KNIGHTS

# GRAIL KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sword and Sacred Lance	1"	2	3+	4+	-1	1
Destrier's Iron-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Grail Knights include 5 o più modelli. Questi devoti Knights sono armati di Swords and Sacred Lances, e abbracciano orgogliosamente i Grail Shields con la loro araldica. Essi cavalcano in guerra in groppa a possenti Destriers che calpestanto i nemici sotto i propri Iron-shod Hooves.

## GRAIL BANNER BEARER

I modelli di questa unità possono essere Grail Banner Bearers. Puoi ripetere i test di shock effettuati da un'unità che include Grail Banner Bearers, se ha caricato nello stesso turno.

## TRUMPETER

I modelli di questa unità possono essere Trumpeters. Se un'unità include Trumpeters, tira tre dadi invece di due quando carica e usa i due risultati più alti per determinare di quanto può muoversi ogni modello.

## ABILITÀ

**Grail Shields:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da questa unità se ha caricato nello stesso turno.

**Lance Pesanti:** aggiungi 1 ai tiri per ferire e al Damage delle Swords and Sacred Lances di questa unità se ha caricato nello stesso turno.

**Il Voto del Graal:** puoi ripetere tutti i tiri per colpire falliti effettuati da questa unità se, prima di tirare i dadi, sollevi un calice o una coppa e urla 'Per la Dama!' con voce eroica.

### KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, GRAIL KNIGHTS

# PEGASUS KNIGHTS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Blade	2"	2	3+	4+	-	1
Pegasus' Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Pegasus Knights include 3 o più modelli. Ognuno è armato con Lance and Blade e ha un Heraldic Shield. Cavalcano Pegasi che calpestanto i nemici sotto i loro Hooves.

## VOLO

I Pegasus Knights possono volare.

## GALLANT

Il leader di questa unità è un Gallant. Un Gallant effettua 3 attacchi con Lance and Blade invece di 2.

## BANNER BEARER

I modelli di questa unità possono essere Banner Bearers. Puoi ripetere i test di shock effettuati da un'unità che include Banner Bearers, se ha caricato nello stesso turno.

## TRUMPETER

I modelli di questa unità possono essere Trumpeters. Se un'unità di Pegasus Knights include Trumpeters, tira quattro dadi invece di due quando carica e usa i due risultati più alti per determinare di quanto può muoversi ogni modello.

## ABILITÀ

**Lance Pesanti:** aggiungi 1 ai tiri per ferire e al Damage di Lance and Blade di un Pegasus Knight se ha caricato nello stesso turno.

**Heraldic Shields:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da questa unità se ha caricato nello stesso turno.

**Carica in Picchiata:** durante un turno in cui carica, un'unità di Pegasus Knights può essere scelta per ammassarsi e attaccare due volte invece che solo una.

### KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, NOBILITY, PEGASUS KNIGHTS

# BATTLE PILGRIMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Reliquary Sword	1"	1	5+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Battle Pilgrims include 6 o più modelli. I Battle Pilgrims sono equipaggiati con Reliquary Swords e Pilgrim Shields.

## GRAIL RELIQUAE

Un'unità di Battle Pilgrims può avere un Grail Reliquae. Un Grail Reliquae ha 3 Wounds invece di 1 ed effettua 3 attacchi invece di 1. Fintanto che un'unità di Battle Pilgrims include un Grail Reliquae guadagna la keyword **NOBILITY**.

## ABILITÀ

**Fervore Inspirato:** se un'unità di Battle Pilgrims ha un Grail Reliquae, puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per colpire che effettua. Se quell'unità contiene 10 o più modelli puoi anche aggiungere 1 a qualsiasi tiro per ferire.

**Pilgrim Shields:** puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 effettuati da questa unità, o i tiri salvezza pari a 1 e 2 se l'unità ha un Grail Reliquae.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, BATTLE PILGRIMS

# MEN-AT-ARMS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Polearm	2"	1	5+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Men-at-arms include 10 o più modelli. L'unità è equipaggiata con Polearms e Tower Shields.

## WARDEN

Il leader di questa unità è un Warden. Un Warden effettua 2 attacchi invece di 1.

## DRUMMER

I modelli di questa unità possono essere Drummers. Aggiungi 1 ai tiri di carica effettuati da un'unità che include Drummers.

## TRUMPETER

I modelli di questa unità possono essere Trumpeters. Aggiungi 1 ai tiri di corsa effettuati da un'unità che include Trumpeters.

## STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i modelli di un'unità che include Standard Bearers, o 2 se c'è un **HERO** della **NOBILITY** della tua armata entro 15" da essa.

## RELIC BEARER

I modelli di questa unità possono essere Relic Bearers. Fintanto che almeno un Relic Bearer è in vita, questa unità può tentare di

dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi nemica, come se fosse un mago.

## ABILITÀ

**Marmaglia Turbolenta:** puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da questa unità se contiene 20 o più modelli, o aggiungere 2 se contiene 30 o più modelli.

**Tower Shields:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati da questa unità se non ha caricato in questo turno.

**Virtù dell'Empatia:** puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da questa unità fintanto che si trova entro 8" da un **PALADIN** della tua armata.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MEN-AT-ARMS

# PEASANT BOWMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Longbow	20"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Skinning Knife	1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Peasant Bowmen include 10 o più modelli. Sono armati di Longbows e Skinning Knives. Alcuni Peasant Bowmen preparano Stakes per difendersi dalle cariche del nemico e Burning Braziers per incendiare le proprie frecce.

## VILLEIN

Il leader di questa unità è un Villein. Il Villein effettua 2 attacchi con il Longbow invece che 1.

## DRUMMER

I modelli di questa unità possono essere Drummers. Aggiungi 1 ai tiri di carica effettuati da un'unità che include Drummers.

## TRUMPETER

I modelli di questa unità possono essere Trumpeters. Aggiungi 1 ai tiri di corsa effettuati da un'unità che include Trumpeters.

## STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i modelli di un'unità che include Standard Bearers, o 2 se c'è un **HERO** della **NOBILITY** della tua armata entro 15" da essa.

## RELIC BEARER

I modelli di questa unità possono essere Relic Bearers. Fintanto che almeno un Relic Bearer è in vita, questa unità può tentare di dissipare un incantesimo in ogni fase degli eroi del nemico, come se fosse un mago.

## ABILITÀ

**Pioggia di Frecce:** una volta per battaglia questa unità può scatenare una Pioggia di Frecce durante la propria fase di tiro; in tal caso puoi triplicare il numero di attacchi effettuati dai loro Longbows. Se l'unità è composta da 20 o più modelli, quadruplica invece il numero di attacchi. I Peasant Bowmen non possono tirare una Pioggia di Frecce se ci sono modelli nemici entro 3" da essi.

**Stakes:** dopo che lo schieramento è stato completato, puoi posizionare una palizzata di fronte a ogni unità di Peasant Bowmen della tua armata. La palizzata deve trovarsi entro 1" dall'unità. Tira un dado per ogni modello nemico che termina un movimento di carica entro 1" dalla palizzata. Con un risultato di 6 l'unità di quel modello subisce una ferita mortale.

**Burning Braziers:** puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 effettuati con i Longbows delle unità equipaggiate con Burning Braziers.

**Virtù dell'Empatia:** puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da questa unità fintanto che si trova entro 8" da un **PALADIN** della tua armata.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, PEASANT BOWMEN

# MOUNTED YEOMEN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Yeoman's Bow	18"	1	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Hunting Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Palfrey's Sharp Teeth	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Mounted Yeomen può includere un qualsiasi numero di modelli. Sono armati con gli Yeoman's Bows e le Hunting Spears, e a volte imbracciano piccoli Wooden Shields. Cavalcano leggeri Palfreys che mordono i nemici con i propri Sharp Teeth.

## WARDEN

Il leader di questa unità è un Warden. Un Warden effettua 2 attacchi con la Hunting Spear invece che 1.

## STANDARD BEARER

I modelli di questa unità possono essere Standard Bearers. Aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i modelli di un'unità che include Standard Bearers, o 2 se c'è un **HERO** della **NOBILITY** della tua armata entro 15" da essa.

## TRUMPETER

I modelli di questa unità possono essere Trumpeters. Aggiungi 2 ai tiri di corsa effettuati da un'unità che include Trumpeters.

## ABILITÀ

**Esploratori:** dopo che lo schieramento è stato completato, un'unità di Mounted Yeomen può effettuare un movimento come se fosse la propria fase di movimento. L'unità può correre quando effettua questo movimento aggiuntivo.

**Wooden Shields:** durante la fase di combattimento puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza effettuati dai modelli equipaggiati con Wooden Shields se hanno caricato in questo turno.

**Virtù dell'Empatia:** puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire effettuati da questa unità fintanto che si trova entro 8" da un **PALADIN** della tua armata.

## KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, MOUNTED YEOMEN

# FIELD TREBUCHET

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Rocks and Masonry

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
12"-48"	☼	4+	3+	-2	D6

TABELLA DELLA CREW DELLA WAR MACHINE		
Crew entro 1"	Move	Rocks and Masonry
4 modelli	4"	2
3 modelli	3"	2
2 modelli	2"	1
1 modello	1"	1
Nessun modello	0	0

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Field Trebuchet è costituito da una war machine Trebuchet che può scagliare Rocks and Masonry contro il nemico e da un'unità formata da una Crew di 5 Peasants che si difendono con una varietà di Tools.

## ABILITÀ

**Macchina d'Assedio:** un Field Trebuchet può muoversi solo se la sua **CREW** si trova entro 1" da esso all'inizio della fase di movimento. Se la **CREW** si trova entro 1" dal Field Trebuchet durante la fase di tiro, può tirare con la War Machine. La War Machine non può effettuare movimenti di carica, non ha bisogno di effettuare test di shock e non è influenzata da attacchi o abilità che utilizzano la caratteristica Bravery. La **CREW** è in copertura fintanto che si trova entro 1" dalla propria war machine.

**Tiro a Parabola:** questa war machine può tirare a nemici che non è in grado di vedere.

**Difficile Mancare:** tira un dado prima di effettuare un attacco con Rocks and Masonry. Se il risultato è inferiore al numero di modelli dell'unità bersaglio, l'attacco va a segno senza bisogno di effettuare un tiro per colpire.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FIELD TREBUCHET

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, HUMAN, FREE PEOPLE, PEASANTRY, CREW

## BRETONNIA

# DEFENDERS OF THE REALM

### ORGANIZZAZIONE

Un battaglione Defenders of the Realm è composto dalle seguenti unità:

- 1 Bretonnian Lord
- 1 Paladin Standard Bearer
- 1 Damsel of the Lady
- 3 unità di Knights of the Realm
- 1 unità di Knights Errant
- 1 unità di Questing Knights, Grail Knights, o Pegasus Knights

### ABILITÀ

**Formare la Lancia:** pochi nemici possono sperare di resistere dinanzi all'impeto della carica dei Defenders of the Realm quando adottano la loro distintiva formazione a lancia. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 effettuati dai modelli dei Defenders of the Realm se hanno caricato nello stesso turno.

**Virtù dello Stoicismo:** i Defenders of the Realm raggiungono l'apice del proprio coraggio quando caricano il nemico. Puoi scegliere di ripetere i test di shock effettuati dalle unità dei Defenders of the Realm se hanno caricato in questo turno.

---

## BRETONNIA

# PEASANT MILITIA

### ORGANIZZAZIONE

Un battaglione di Peasant Militia è composto dalle seguenti unità:

- 1 Paladin
- 2 unità di Men-at-Arms
- 2 unità di Peasant Bowmen
- 1 unità di Battle Pilgrims o un Field Trebuchet

### ABILITÀ

**Il Dovere del Popolano:** il destino dei plebei è di ergersi di fronte al nemico per difendere le terre del proprio signore mentre questi è lontano a ricoprirsi di gloria sul campo di battaglia. Puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 effettuati dai modelli di un battaglione di Peasant Militia se non si sono mossi durante la precedente fase di movimento.

**Ci Siamo Dentro Insieme:** quando hanno i loro poveri compaesani al proprio fianco, i contadini dei Free People trovano coraggio, e una certa misura di conforto, nel sapere che non sono da soli nel pericolo. Aggiungi 1 alla caratteristica Bravery di tutti i modelli di un'unità della Peasant Militia fintanto che si trova entro 6" da un'altra unità del battaglione.

# WARSCROLLS SOSTITUTIVE

---

Le seguenti non hanno warscrolls. Usa invece le warscrolls sostitutive elencate di seguito.

<b>Unità</b>	<b>Warscroll</b>
Bretonnian Lord on foot . . . . .	Paladin
Bretonnian Lord on Hippogryph . . . . .	King Louen Leoncoeur
Prophetess of the Lady . . . . .	Damsel of the Lady
Paladin on Warhorse . . . . .	Bretonnian Lord on Steed
Paladin on Pegasus . . . . .	Bretonnian Lord on Pegasus