

**Impeto bestiale**



Sfera selvaggia

Tutte le unità amiche entro 6'

*L'unità si muove di D6+1' (tira separatamente per ogni unità) verso l'unità nemica più vicina (si applicano le normali penalità di terreni, conversioni ecc). Non funziona su unità in fuga.*

*L'unità si ferma ad 1' dal nemico (no carica)*

3/14 **7+**

**Marea di turpitudini**



Sfera selvaggia

Proiettile magico gittata 24'

5D6 colpi a FO1

6/14 **7+**

**Regressione**



Sfera selvaggia

Tutte le unità nemiche entro 12' devono effettuare un test D

*Se fallito subiscono una ferita per ogni punto di scarto.*

NO TA

7/14 **9+**

**Bercio Assordante**



Sfera selvaggia

Mago o PG amico entro 12'

*Attacca con arma a soffio a Fo 3*

NO TA

1/14 **10+**

**Mandria Traditrice**



Sfera selvaggia

Tutti i modelli nemici entro 12' in arcione (Carri, cavallerie, mostri soggiogati).

*Il cavaliere o addestratori subiscono un numero di colpi pari al numero di attacchi della cavalcatura ed alla sua forza.*

4/14 **10+**

**Mantello di Ghorok**



Sfera selvaggia

Mago o PG amico entro 6'

+D6 attacchi; +D6 FO (MAX 10) fino al termine del successivo turno del giocatore.

*i 6 subiscono una ferita.*

5/14 **13+**

**Dominio Selvaggio**



Sfera selvaggia

Lo sciamano evoca 1 Jabberslythe, Gigante o Ecatombe da un bordo del tavolo.

*lo sciamano non può lanciare inc. ne portare attacchi in CaC. Se la bestia evocata subisce 1 Fe lo sciamano effettua un test di R o subisce una FE (no tiri protezione)*

*Se lo sciamano muore la bestia scompare (conta come uccisa ai fini dei PV)*

2/14 **16+**

**Sfera Selvaggia**



8/14 **0/6**

**Sfera Selvaggia**



9/14 **1/6**

