

UNION WARS

RAGNAROK



SKIRMISH 3D

LISTE DI PROVA
2.0

PROTETTORATO DI NOVAROMA

DI SEGUITO SONO ELENCATI I MODELLI PER COMPORRE UNA PICCOLA FORZA DI PROVA DI NOVAROMA DA CIRCA 350 PUNTI.

CENTURIONE 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
12	4+	4+	3	3	4	3	4+	2+1	4+	79

TIPO: FANTERIA PESANTE

REGOLE SPECIALI: ESPERTO

ABILITA': RICHIAMO

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 4+

ARSENALE: GLADIO, PHYLUM

LEGIONARIO 4X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
12	5+	4+	3	3	3	2	5+	2	4+	58

TIPO: FANTERIA PESANTE

REGOLE SPECIALI: -

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 4+

ARSENALE: GLADIO, PHYLUM

ARCIERE AUSILIARIO 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
12	4+	5+	3	3	3	1	6+	2	5+	41

TIPO: FANTERIA LEGGERA

REGOLE SPECIALI: -

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: GLADIO, ARCO COMPOSITO

ARSENALE

TIPO	GITTATA	CADENZA	PESO	PUNTI
------	---------	---------	------	-------

ARMI DA MISCHIA

GLADIO (SPADA)	MISCHIA	AT	1/4	-
----------------	---------	----	-----	---

REGOLE SPECIALI: ARMA BIANCA, PARATA

ARMI DA TIRO

ARCO COMPOSITO	70	1	1/2	-
----------------	----	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: SALVA

ARMI DA LANCIO

PHYLUM (LANCIA DA TIRO PESANTE)	COS x 10	1	1/2	-
---------------------------------	----------	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: DA LANCIO, LEVASCUDO

OGRERIDDERMARK

DI SEGUITO SONO ELENCATI I MODELLI PER COMPORRE UNA PICCOLA FORZA DI PROVA DELL' OGRERIDDER DA CIRCA 350 PUNTI.

PRIMO CAVALIERE 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	6+	3+	4	3	4	4	5+	2+1	4+	74

TIPO: FANTERIA PESANTE

REGOLE SPECIALI: ESPERTO

ABILITA': CARICA FURIOSA

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 5+

ARSENALE: ASCIA

CAVALIERE 4X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	6+	4+	4	3	3	3	6+	2	4+	49

TIPO: FANTERIA PESANTE

REGOLE SPECIALI: -

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 5+

ARSENALE: ASCIA

GRUNT 1X

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
15	5+	4+	4	3	3	2	7+	2	4+	57

TIPO: FANTERIA PESANTE

REGOLE SPECIALI: -

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO PAVESE 4+

ARSENALE: BALESTRA, ASCIA

ARSENALE

TIPO	GITTATA	CADENZA	PESO	PUNTI
------	---------	---------	------	-------

ARMI DA MISCHIA

ASCIA	MISCHIA	AT	1/2	-
-------	---------	----	-----	---

REGOLE SPECIALI: FRANTUMAZIONE, PENETRAZIONE 1

ARMI DA TIRO

BALESTRA			1/2	-
----------	--	--	-----	---

REGOLE SPECIALI: PENETRAZIONE 2

NON MORTI

DI SEGUITO SONO ELENCATI I MODELLI PER COMPORRE UNA PICCOLA FORZA DI PROVA DELL'UNIONE DA CIRCA 350 PUNTI.

SIGNORE DEI TUMULI

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
10	5+	4+	3	3	3	3	0	2+6	4+	60

TIPO: FANTERIA PESANTE

REGOLE SPECIALI: MAGO, NON MORTO

ABILITA': EVOCAZIONE (AMG)

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 5+

ARSENALE: SPADA

GUARDIA DEI TUMULI

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
10	5+	4+	3	1	3	2	0	1	4+	43

TIPO: FANTERIA PESANTE

REGOLE SPECIALI: NON MORTO, GUARDIA

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDI 5+

ARSENALE: SPADA

SCHELETRO LANCIERE

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
10	5+	5+	3	1	2	1	0	1	5+	33

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: NON MORTO

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: SCUDO 5+

ARSENALE: LANCIA

SCHELETRO ARCIERE

M	ADT	ADM	COS	SN	FS	AT	PSI	CAR	ARM	PUNTI
10	5+	5+	3	1	2	1	0	1	5+	28

TIPO: FANTERIA

REGOLE SPECIALI: NON MORTO

ABILITA': -

EQUIPAGGIAMENTO: -

ARSENALE: ARCO

ARSENALE

TIPO	GITTATA	CADENZA	PESO	PUNTI
------	---------	---------	------	-------

ARMI DA MISCHIA

SPADA	MISCHIA	AT	1/4	-
-------	---------	----	-----	---

REGOLE SPECIALI: PARATA

LANCIA	MISCHIA	AT	1	-
--------	---------	----	---	---

REGOLE SPECIALI: PARATA, LUNGA

ARMI DA TIRO

ARCO		1	1/2	-
------	--	---	-----	---

REGOLE SPECIALI: SALVA