

# LA IX ERA

## BATTAGLIE FANTASY



# Aristocrazia Elfica

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	Organizzazione d'Armata	9
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Personaggi	9
Incantesimo Ereditario	5	Cavalcature dei Personaggi	11
Onorificenze	6	Base	14
Oggetti Speciali	8	Speciale	17
Tabella Riassuntiva	25	Archi della Regina	24
Registro delle Modifiche	28		



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)

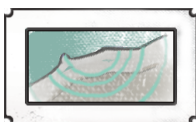
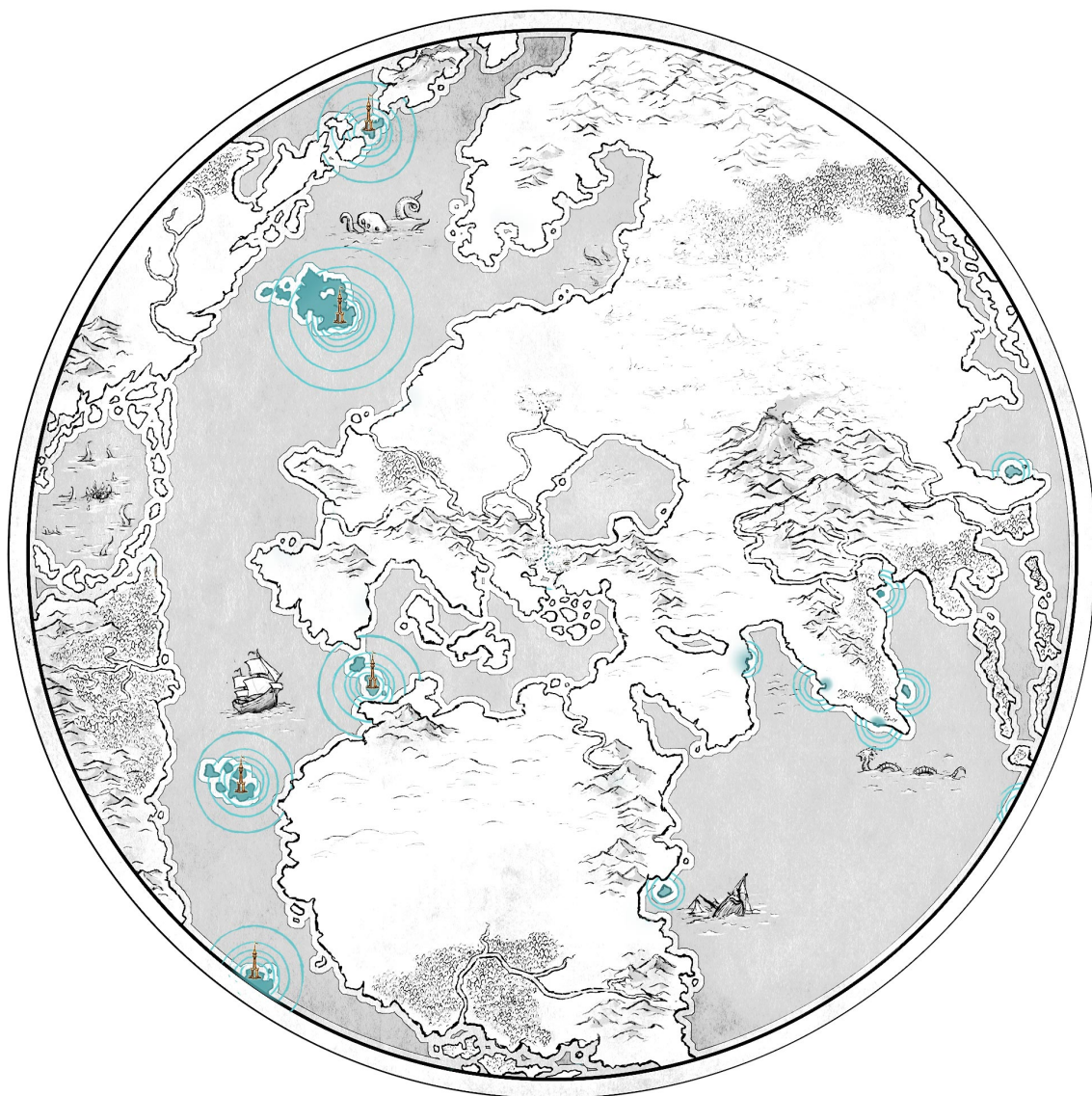
Modifiche recenti all'indirizzo: [the-ninth-age.com/archive.html](http://the-ninth-age.com/archive.html)

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



# Aristocrazia Elfica

Belli, colti, pesantemente armati e spietati, gli elfi delle Isole Bianche rappresentano l'unico grande impero sopravvissuto dall'Età dell'Oro. Chiamati "gli alti" sia per le torri che costruiscono sia perché si pongono al di sopra di tutti gli altri, la loro antica potenza abbraccia il globo, rispondendo a una sola regina sulle isole di Celeda Ablan. Con colonie su molte sponde, la potenza dell'Impero Arandai è preservata dalla sua indiscusso superiorità navale. Quando i loro eserciti scintillanti vengono inviati, sono pochi coloro che possono resistere a questo colosso marittimo.



*Per millenni, l'Aristocrazia Elfica ha utilizzato grandi flotte per esercitare il suo controllo sulle terre di tutto il mondo. Dalla loro patria di Celeda Ablan fino alle regioni più remote dell'Impero, gli Arandai continuano a influenzare gli eventi mondiali su vasta scala.*

## Specie: Elfi

Sebbene mortali, gli elfi posson vivere svariati secoli, condizionando in maniera radicalmente diversa la loro società e le loro vite rispetto a quelle della maggior parte delle razze senzienti. Alti, con lunghe orecchie appuntite, essi appaiono simili agli umani, pur possedendo degli spiccati tratti fatati che li distinguono nettamente. Conosciuti per il loro orgoglio ed elitismo, gli elfi possiedono un senso di nobiltà ed eleganza che può suscitare timore nelle altre specie, spesso considerate inferiori.

## Celeda Ablan

Le leggende narrano che Celeda Ablan, chiamate le Isole Bianche per l'aspetto delle loro scogliere, furono colonizzate dai primi elfi a costruire navi ed esplorare gli oceani. Oggi, le isole comprendono vaire regioni, ognuna con la propria cultura e storia, e la magnifica città capitale di Aldan, dove si trova il Trono di Perla con la sua Regina Bianca.

Sull'isola più grande, oltre alla ricca e fertile regione meridionale, tre province sono particolarmente famose. È Baleg, a nord, è conosciuta per i suoi laghi e valli battute dalla pioggia e dal vento, e per le sue genti; elfi fieri e robusti. A ovest si trova Erlë, con i suoi verdi campi e boschi, ove risiedono gli elementi più tradizionali e antiquati della cultura Arandai; al centro c'è Rymâ, con i suoi aristocratici altezzosi e una dorsale di antiche montagne ove dimorano i draghi.

## Signori delle Onde

L'orgoglio degli Arandai è la Marina Reale, la più grande e potente flotta di navi da guerra al mondo. I territori dell'Aristocrazia non sono più estesi come un tempo, ma rimangono una fonte di enorme ricchezza e vantaggio strategico. La maggior parte dei soldati Arandai ha esperienza di combattimento in mare, difendendo fortificazioni costiere e lanciando invasioni marine.

Ciò facilita le operazioni delle numerose attività commerciali dell'Impero, portando lussi e tesori esoterici alla patria, tra cui numerose piante coltivate solo in terre lontane, utilizzate per preparare bevande calmanti estremamente popolari nelle Isole Bianche.

## Dominatori del Vento e del Fuoco

L'Aristocrazia ha da lungo coltivato tempo un'affinità con gli animali considerati sufficientemente potenti e nobili da riflettere la propria natura., i più amati tra tutti quelli in grado di volare, specialmente se possono trasportare con sé gli elfi. Le armate elfiche non combattono solo insieme a giganteschi uccelli e altre creature volanti, ma cercano anche di dominare rare bestie magiche, comprese le giganteschi fenici imperiali, provenienti da remote isole vulcaniche, e hanno sviluppato un'affinità speciale persino con i più potenti draghi. Tali alleati fiammeggianti hanno donato a molte armate Arandai la capacità di incendiare i loro nemici dall'alto.

## Addestramento ed Istruzione

Per diversi millenni, gli Arandai hanno perfezionato una macchina militare precisa e implacabile, sviluppando armi d'élite e stili di combattimento. Gli eserciti dell'Aristocrazia vantano una disciplina formidabile e si allenano con molte manovre avanzate, grazie all'obbligatoria educazione militare sin dalla giovane età, seguita da periodi di servizio militare in rotazione per il resto della vita di ogni elfo. Nonostante la loro ossessione per la raffinatezza, l'estetica e le buone maniere civilizzate, l'Aristocrazia possiede ancora ancora gli stessi istinti predatori delle foreste primordiali, e la loro brama di vittoria non si è mai affievolita.

Nel frattempo, i maghi di Celeda Ablan sono addestrati nei collegi più prestigiose del mondo: le luminose sale di Asfada e le torri riverite di Canrac. Qui, grazie alla raccolta di saggezza di diversi millenni di ricerca, hanno raggiunto vette di magia di cui la maggior parte dei popoli può solo sognare.

# Regole dei Modelli dell'Armata

## Regole Universali

### Antichi Alleati (X)

La somma dei valori Antichi Alleati indicati tra parentesi di tutti i modelli dell'armata è limitata a 1 per 1500 Punti dell'esercito, arrotondando per eccesso.

### Disciplina Marziale

Unità con più di metà dei propri modelli con Disciplina Marziale ottengono **Minimizzato (Test di Disciplina)**. Questa istanza di Minimizzato non è applicabile a Test di Panico e Test di Rotta.

### Maestro dell'Arcano

Il Valore di Lancio degli incantesimi lanciati dal Mago è ridotto di 1.

### Unione di Menti

La parte di modello Drago Regale ottiene **Canalizzare (1)**.

### Valoroso

Il modello è immune agli effetti di Paura. Se più di metà dei modelli in un'unità possiede Valoroso, quell'unità passa automaticamente i Test di Panico causati da Terrore.

## Attributi di Attacco

### Miasma Incantato – Corpo a Corpo, Tiro

Questo Attributo di Attacco può essere usato soltanto con Coppie d'Armi o Archi Lunghi.

Quando un'unità è colpita da attacchi con Miasma Incantato, **deve** eseguire un test di Resilienza per ogni colpo, usando la Resilienza posseduta dalla frazione maggiore dei modelli nell'unità. In caso di pareggio, usa il valore più alto. Se uno o più Test di Resilienza vengono falliti, tutti i modelli dell'unità sono influenzati da Miasma Incantato fino all'inizio del successivo Turno del Giocatore del Giocatore Attivo. Un modello influenzato da una o più istanze di Miasma Incantato subisce un modificatore di -1 per colpire (sia per gli Attacchi da Tiro sia per gli Attacchi da Corpo a Corpo)

### Strali di Luna – Tiro

Questo Attributo di Attacco può essere usato soltanto con Archi o Archi Lunghi non Incantati. Gli attacchi con questo attributo diventano **Attacchi Infuocati** e **Attacchi Magici**; inoltre essi ottengono Forza 4 e Penetrazione Armatura 1.

## Armeria

### Armatura Draconica – Equipaggiamento Difensivo

Armatura Pesante. Il portatore ottiene **Egida (3+, contro Attacchi Infuocati)**, **Egida (6+)**, e fallisce automaticamente tutti i Tiri Temptra.

### Manto del Leone – Equipaggiamento Difensivo

Se a piedi, il portatore ottiene +1 Armatura, migliorato a +2 Armatura contro Attacchi da Tiro.

# Incantesimo Ereditario

Meladys, la Gran Maestra, è la dea dei segreti, della curiosità e del desiderio di viaggiare. Attraverso la conoscenza ottenuta da questa misteriosa patrona, i maghi degli Arandai possono utilizzare i loro poteri arcani per sfidare la morte e cambiare il destino. Molti avversari hanno pensato di aver vinto solo per vedere la realtà stessa cambiare dopo il fatto, cancellando ferite a discrezione del mago.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
<b>E Favore di Meladys</b>	<b>10+</b>	<b>Fonte</b>	Un Turno	<p>Ottieni un Segnalino Velo, che non viene perso al termine dell'incantesimo. Quando un'unità amica entro 18" dalla Fonte subisce una ferita, prima di tirare per le Protezioni Speciali, puoi scartare un Segnalino Velo dalla tua Riserva di Segnalini Velo e applicare le seguenti regole:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Nessun tiro Protezione Speciale può essere effettuato.</li><li>• Se l'attacco che ha causato la ferita possiede Ferite Multiple, infligge una ferita in meno del consueto; altrimenti, ignora la ferita.</li></ul> <p>La Fanteria di Altezza Normale ignora fino a 2 ferite per ogni segnalino scartato (purché siano state inflitte contemporaneamente). Puoi scartare fino a 2 Segnalini Velo per questo incantesimo durante ogni fase. I Personaggi ed i modelli con Presenza Torreggiante possono ignorare una singola ferita per fase tramite questo incantesimo.</p>

# Onorificenze

Durante le loro lunghe vite, gli elfi coltivano molti interessi, ma ottenere uno degli Onori conferiti direttamente dalla Regina equivale ad essere acclamati in tutto l'Impero come individui di particolare eccellenza. Coloro che raggiungono tale status sono esempi di dedizione e maestria che tutti gli Arandai ammirano; la maggior parte di questi rinomati premi è legata a uno dei numerosi ordini aristocratici degli Arandai.

## Onorificenze degli Alti Principi e Comandanti

### Maestro della Torre Canreig 155 pti

Solo modelli a piedi.

Il modello ottiene **Mago Adepto**, **Magia Proteiforme** e **Maestro dell'Arcano**. Il modello ha accesso a Alchemia, Cosmologia, Druidismo, Sciamanesimo, Stregoneria.

Un Alto Principe **deve** prendere

3 Incantesimi Appresi addizionali 55 pti

### Compagnia della Regina 55 pti

0-2 Onoreificenze per Esercito. Solo modelli a piedi.

Quanto il modello tira con un Arco Lungo senza Incanti d'Arma, l'arma del modello ottiene Colpi 3. Inoltre, l'unità del modello ottiene **Rapido a Tirare**.

Una sola scelta:

Miasma Incantato, Esploratore, Esclusivo (Sentinelle Grigie) 25 pti  
Strali di Luna 30 pti

### Alto Guardiano della Fiamma 50 pti

Solo modelli a piedi.

Il modello ottiene **Egida (4+)**, **Impassibile**, **Attacchi Infuocati**, **Resistenza alla Magia (1)**, e non può prendere Scudo.

### Cavaliere della Regina 30 pti

Solo modelli a piedi o su Destriero Elfico, Drago, o Drago Antico.

La parte di modello ottiene **Carica Devastante (+1 Att, Paura)**.

Se l'esercito contiene uno o più modelli Grande o Enorme con *Cavaliere della Regina*:

- La somma massima di Antichi Alleati nell'esercito è aumentata di 2.
- Il limite dei Personaggi diventa «Max. 50%».
- Tutti i Personaggi nell'esercito **devono** essere Cavalleria Grande o Bestie Enorme.
- Drago e Drago Antico diventano 0-2 cavalcature/esercito.
- Mietitrice dei Mari e Vascello Solcanubi non possono essere acquistati nell'esercito.

### Ammiraglio 20 pti

Solo modelli a piedi, su Aquila Gigante, Grifone o Vascello Solcanubi.

La parte di modello ottiene **Mira Salda** e, mentre usa un Mietitrice dei Cieli, +2 a colpire. Un'esercito con uno o più Ammiragli può aggiungere un bonus di +1 al tiro per scegliere la Zona di Schieramento. Finché si trovano entro la gittata dell'Aura di Comando o di Raccogliersi Sotto lo Stendardo (se applicabile), i modelli con Disciplina Marziale ottengono **Minimizzato (Test di Panico)**.

### Cacciatore Reale gratuito

Solo modelli a piedi o su Carro dei Leoni..

Il modello ottiene **Manto del Leone** e l'unità del modello ottiene **Valoroso**. Mentre usa una Grande Arma, la parte di modello ottiene **Ferite Multiple (2, contro Bestie Grandi, Cavalleria Grande, e modelli Enormi)**.

## Onorificenze dei Magi

### Allievo di Asfada

85 pti

Solo Mago Maestro.

La gittata degli Incantesimi non-Infusi del Mago è aumentata di 6". Gli incantesimi Aura ottengono solo un incremento di gittata di +3". Gli incantesimi con tipo Fonte non sono influenzati. Il mago può lanciare **Prosciuga Magia** come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

**Prosciuga Magia:** Gittata 18", Tipo Universale, Durata Istantaneo.

Tutti gli altri incantesimi con durata Un Turno per i quali il bersaglio di Prosciuga Magie (o un modello o parte di modello all'interno di quell'unità) era il bersaglio terminano immediatamente (si noti che se alcuni di questi incantesimi avevano più di un bersaglio, essi terminano su tutti i bersagli).

### Ordine del Cuore Ardente

15 pti / se in arcione

95 pti

Solo modelli a piedi o su Drago.

Il modello ottiene **Attacchi Infuocati**. Il modello sostituisce i suoi Sentieri normalmente disponibili con Alchimia e Piromanzia, inoltre ignora le restrizioni di tipo Missile e Danni per *Aculeo d'Argento* (Alchimia) e per tutti gli incantesimi di Piromanzia ai fini di bersagliare unità con cui il modello è Ingaggiato in Combattimento.

Ogniquale volta il portatore lancia per la prima volta con successo un Incantesimo Appreso durante la Fase Magica, la sua cavalcatura (se presente) ottiene +1" Avanzata, +2" Marcia e +2 Numero di Attacchi. Questi effetti dura fino all'inizio della prossima Fase Magica amica. Inoltre, il modello ottiene accesso alle seguenti opzioni:

Scudo	10 pti
Armatura Pesante	15 pti
Armatura Draconica	25 pti
Coppia d'Armi	5 pti

# Oggetti Speciali

## Incanti d'Arma

**Scheggia dell'Alba Rovente** 120 pts  
Incantamento: Picca.  
Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza e +2 Penetrazione Armatura. Ogni tiro per colpire effettuato con successo con quest'arma causa due colpi invece che uno.

**Conflagrazione Stellare** 95 pts  
Incantamento: Lancia Pesante.  
Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono **Carica Devastante (+1 Att)**, **Colpo Letale**. Inoltre, essi diventano **Attacchi Divini**.  
Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di un qualsiasi Round di Combattimento. Il portatore conta come essere in Carica ai fini di Carica Devastante.

**Cuore del Legno di Elu** 75 pts  
Incantamento: Arco Lungo.  
Quest'arma ottiene Colpi 3, For uguale a quella del portatore +1, e Pen uguale a quella del portatore +1.

## Incanti d'Armatura

**Veste Scintillante** 60 pts  
Solo Magus di Altezza Normale.  
Incantamento: Armatura Leggera.  
Il portatore ottiene **Egida (3+)**. Inoltre, l'Armatura del portatore è **fissata** ad 1 e non può **mai** essere migliorata ulteriormente. Se il portatore subisce un Incidente di Lancio Inferno Magico o Fuoco Stregato, dimezza il numero di colpi subiti, arrotondando per eccesso.

**Protezione di Dorac** 55 pts  
Solo modelli a piedi.  
Incantamento: Armatura Pesante.  
Il portatore ottiene +2 Abilità Difensiva e +2 Armatura.

**Metallo Astrale** 25 pts  
Incantamento: Scudo.  
La prima volta che il modello del portatore subisce una ferita non salvata da un attacco con Ferite Multiple mentre usa questo Scudo, il numero di ferite subite è dimezzato, arrotondando per eccesso.

**Flagello dei Demoni** 20 pts  
Incantamento: Corazze.  
Il portatore ottiene +2 Armatura, contro Attacchi Magici.

## Incanti di Stendardo

**Vessillo della Quietè** 90 pts  
Non acquistabile da unità che contano come Base.  
Durante il passo Incanalare il Velo di ogni Fase Magica Nemica, prima di convertire i Segnalini Velo in Dadi Magia, rimuovi un Segnalino Velo dalla riserva di Segnalini Velo nemica e aggiungi un Segnalino Velo alla tua riserva di Segnalini Velo.

**Stendardo del Navigatore** 75 pts  
Durante il Primo Round di Combattimento, i modelli R&F nell'unità del portatore ottengono **Distrarre** contro gli attacchi dei nemici Ingaggiati sul Fronte dell'unità del portatore.

**Orifiamma di Ryma** 55 pts  
0-2 per esercito.  
Le parti di modello R&F senza Imbrigliato in un'unità con una o più Orifiamme di Ryma ottengono **Carica Devastante (+1 For)**. Inoltre, tutti i modelli di Fanteria nell'unità ottengono **Carica Devastante (+1" Ava)**.

## Artefatti

**Libro di Meladys** 100 pts  
Dominante.  
Una volta per Fase Magica, il portatore può ritirare un singolo Dado Magia quando effettua un tiro di lancio, a patto che l'incantesimo non abbia causato un Incidente di Lancio. Quando ritiri un risultato naturale di '1', il Dado Magia ritirato beneficia di Affievolimento (se il Tentativo di Lancio fallisce) a prescindere dal risultato ottenuto con il secondo tiro.

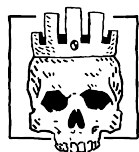
**Diadema della Salvaguardia** 80 pts  
Il portatore ottiene **Egida (+2, max 4+)**.

**Anello del Trono Perlaceo** 40 pts  
Non può essere acquistato da modelli con Presenza Torreggiante.  
Gli Incanti d'Arma nell'unità del portatore e nelle altre unità a contatto di base sono ignorati.

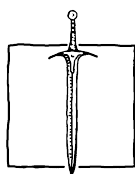
**Cristallo di Ametista** 40 pts  
Solo Maghi.  
I Tiri di Dispersione effettuati dall'esercito del portatore ottengono un modificatore di +1.

**Bardatura Fulgida** 35 pts  
Solo modelli di Cavalleria.  
Il portatore ottiene **Bersaglio Difficile (1)**.

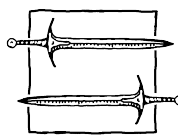
# Organizzazione d'Armata



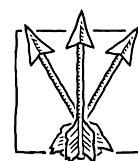
**Personaggi**  
massimo 40%



**Base**  
minimo 25%



**Speciale**  
nessun limite



**Archi della Regina**  
massimo 30%

## Personaggi (massimo 40%)

*Modelli del cammino degli Arandai, i nobili dell'Aristocrazia sono instradati fin da giovani ad eccellere nel loro percorso scelto. Con grazia e precisione, guidano con l'esempio, cercando di compiere imprese potenti degne di essere ricordate nelle canzoni del loro popolo. Sebbene eleganti e affascinanti nell'aspetto, sventurato chi li sottovaluta, scambiando il loro senso dello stile per incompetenza e vanagloria.*



**Alto Principe**  
**225 pti**

Mod. singolo

Altezza **Normale**  
Tipo **Fanteria**  
Base **20x20 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello					
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>10</b>	<b>Disciplina Marziale</b>					
Difensive	PV	Dif	Res	Arm					
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>Armatura Leggera</b>				
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi				
<b>Alto Principe</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>Riflessi Fulminei</b>			
Opzioni			pti			Opzioni di Cavalcatura		pti	
Una singola Onorificenza			Senza limiti						
Oggetti Speciali			fino a 200			Carro dei Predoni	35		
Scudo			5			Cavallo Elfico	35		
Armatura Pesante			10			Aquila Gigante	50		
Armatura Draconica			25			Carro dei Leoni (Solo Cacciatore Reale)	180		
Arco Lungo (0+)			5			Vascello Solcanubi (Solo Ammiraglio)	215		
Una sola scelta:						Grifone	275		
Coppia d'Armi			5	Grande Arma	10	Drago Regale	435		
Lancia Leggera			5	Lancia Pesante	15	Drago Antico	620		
Alabarda			10	Picca	15				

Provenienti dalla classe comune e dalla nobiltà minore, questi soldati di carriera dell'Impero giurano fedeltà direttamente al Trono di Perla o a uno dei grandi signori feudali. Maestri sia nel combattimento che nella strategia, sono i leader di cui gli eserciti dell'Aristocrazia fanno affidamento.



## Comandante

130 pti

Mod. singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	5"	10"	9	Disciplina Marziale							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	3	6	3	0	Armatura Leggera						
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Comandante	3	6	4	1	7	Riflessi Fulminei					
Opzioni			pti			Opzioni di Cavalcatura			pti		
Una singola Onorificenza			Senza limiti			Cavallo Elfico			25		
Alfiere da Battaglia			50			Carro dei Predoni			30		
Oggetti Speciali			fino a 100			Aquila Gigante			45		
Scudo			5			Carro dei Leoni (Solo Cacciatore Reale)			170		
Armatura Pesante			10			Grifone			215		
Armatura Draconica			20			Vascello Solcanubi (Solo Ammiraglio)			225		
Arco Lungo (1+)			5			Drago Regale (Solo Cavaliere della Regina)			435		
Una sola scelta:											
Coppia d'Armi		5	Alabarda		10						
Lancia Leggera		5	Grande Arma		10						
Picca		5	Lancia Pesante		10						

Supremi saggi delle arti esoteriche, istruiti nelle più raffinate istituzioni di apprendimento e con accesso alle biblioteche più ampie del mondo, gli stregoni elfici sono maestri dell'arcano e costantemente alla ricerca di nuove conoscenze. La potenza magica che portano negli eserciti di Celeda Ablan trova impiego con risultati terrificanti.



## Magus

230 pti

Mod. singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	5"	10"	9	Disciplina Marziale, Maestro dell'Arcano, Mago Adepto							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	3	4	3	0							
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Magus	1	4	3	0	5	Riflessi Fulminei					
Opzioni magiche			pti			Opzioni			pti		
Mago Maestro			170			Una singola Onorificenza			Senza limiti		
						Oggetti Speciali			fino a 100		
						Se Mago Maestro			fino a 200		
						Armatura Leggera			5		
Opzioni di Cavalcatura			pti			Opzioni di Cavalcatura			pti		
						Aquila Gigante			30		
Cavallo Elfico			10			Grifone (Solo Mago Maestro)			60		
Carro dei Predoni			20			Drago Regale (Solo Mago Maestro)			400		



Cosmologia



Divinazione



Piromanzia

# Cavalcature dei Personaggi

Migliaia di anni di attenta selezione hanno portato alla creazione di cavalcature con le qualità più apprezzate dagli elfi. Sebbene non siano noti per la forza bruta, nessun altro cavallo può eguagliare la loro velocità.



## Cavallo Elfico

Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>P</b>			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P+2</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavallo Elfico	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	Imbrigliato



## Aquila Gigante

0-3  
cavalcature/esercito  
Altezza Grande  
Tipo Cavalleria  
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>2"</b>	<b>4"</b>	<b>P</b>	Truppe Leggere, Volo (9", 18")		
	<b>9"</b>	<b>18"</b>				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>4</b>	<b>P+1</b>	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Aquila Gigante	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Imbrigliato

Tanto mortali quanto maestosi, questi fieri esseri metà leone, metà aquila, sono affini nello spirito e nell'atteggiamento agli elfi con cui stringono amicizia. Cresciuti in libertà e successivamente catturati e addestrati, possono diventare vorticose tempeste di ali, artigli e becchi, capaci di sbranare chiunque osi opporsi a loro.



## Grifone

0-3  
cavalcature/esercito  
Altezza Grande  
Tipo Cavalleria  
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>6"</b>	<b>12"</b>	<b>P</b>	Antichi Alleati (1), Paura, Presenza Torreggiante, Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>4</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grifone	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	Carica Devastante (+1 Att, +1 For, +1 Pen), Imbrigliato, Riflessi Fulminei

Le montagne di Rymâ, nel cuore di Celeda Ablan, sono la dimora delle più grandi tane di draghi nel mondo. I magnifici dragoni che vi dimorano sono particolarmente sensibili alla magia, e da lungo tempo hanno stretto legami con gli elfi delle Isole Bianche. I loro obiettivi e aspirazioni coincidono spesso con quelli degli Arandai, più di quanto avvenga con qualsiasi altro popolo; a parte gli stessi draghi.



## Drago Regale

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito

Base 50×100 mm

Drago e Drago Antico condividono la stessa limitazione 0-X cavalcature/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Antichi Alleati (2), Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")		
Volo	<b>7"</b>	<b>14"</b>				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>6</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Drago Regale	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato

Questi potenti behemoth alati sono più antichi della storia come è nota a noi, ricordando il tempo prima del Grande Cataclisma. Tali creature sono ancora più selettive rispetto ai loro simili riguardo ai loro cavalieri; stringere un patto con un drago antico equivale a radunare un esercito, e raro è il nemico che osa sfidarlo.



## Drago Antico

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito

Unico

Base 100×150 mm

Drago e Drago Antico condividono la stessa limitazione 0-X cavalcature/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	<b>7"</b>	<b>14"</b>	P	Antichi Alleati (2), Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")		
Volo	<b>7"</b>	<b>14"</b>				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>4</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Drago Antico	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato



## Carro dei Predoni

0-3  
cavalcature/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>9"</b>	<b>14"</b>	P	Falcata Rapida, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	P	<b>4</b>	<b>P+2</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	Riflessi Fulminei, Arco Lungo (3+), Lancia Leggera
Cavallo Elfico (2)	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	Imbrigliato
Telaio			<b>5</b>	<b>2</b>		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato



## Carro dei Leoni

0-3  
cavalcature/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>8"</b>	P	Falcata Rapida		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>4</b>	P	<b>4</b>	<b>P+2</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Ferite Multiple (2, contro Grande e Bestia, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi Fulminei, Grande Arma
Leone (2)	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Imbrigliato
Telaio			<b>5</b>	<b>2</b>		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato



## Vascello Solcanubi

0-2  
cavalcature/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Il modello conta anche per il numero massimo di Vascelli Solcanubi consentiti da Speciali.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra <b>2"</b> Volo <b>9"</b>	<b>2"</b> <b>9"</b>	P	Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (9", 9")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>4</b>	P	<b>4</b>	<b>P+1</b>	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Falco	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Imbrigliato
Telaio			<b>5</b>	<b>2</b>		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, <b>Mietitrice dei Cieli (3+)</b>

— Regole del Modello —

**Mietitrice dei Cieli:** Arma d'Artiglieria.

Gittata 24", Colpi 4, For 5, Pen 3, **Rapido a Tirare.**

# Base (minimo 25%)

Anche se possono essere vasai, poeti o pittori nella loro vita quotidiana, tutti i membri dell'Aristocrazia sono tenuti a rispondere alla leva quando arriva il momento. Armati e addestrati dallo stato, costituiscono la maggior parte delle file uniformate e scintillanti dell'armate imperiali. Non lasciatevi ingannare dal loro nome: essendo longevi, gli elfi hanno molto tempo per perfezionare le loro abilità.



## Picchieri della Cittadella

245 pti + 11 pti/modello extra

20-50 modelli



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina Marziale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Picchiere della Citta- della	1	4	3	0	5	Combattere su Rango Extra, Riflessi Fulminei, Picca
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo			Senza limiti		Musico	10

È sia un onore che una responsabilità delle nobili case degli Arandai allevare e equipaggiare una truppa di guerrieri a cavallo. Arruolati tra nobili e plebei della famiglia, sono uno spettacolo da vedere: armature lucenti e alte lance adornate di pennoni proclamano con orgoglio la maestria marziale di questi cavalieri.



## Lancieri Nobili

210 pti + 27 pti/modello extra

5-15 modelli

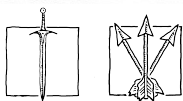
0-4 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	8	Disciplina Marziale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	2	Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Lanciere Nobile	1	4	3	0	5	Riflessi Fulminei, Lancia Pesante
Cavallo Elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo			Senza limiti		Musico	10

I più rustici tra tutti i vassalli della Regina Bianca, gli eredi delle ondulanti distese di Erlë sono maestri di cavalli ed incursioni, chiamati razziatori per il loro ruolo in antichi conflitti. Impiegati da comandanti in lungo e in largo nell'Impero, la loro velocità e manovrabilità sono state fondamentali per vincere innumerevoli campagne.



## Predoni Elein

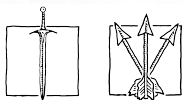
**180** pti + **14** pti/modello extra **5-10** modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25×50 mm

L'unità conta sia come Base sia come Archi della Regina.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>8</b>	Avanguardia, Disciplina Marziale, Fuga Simulata, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Predone Elein	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Cavallo Elfico	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	Imbrigliato
— Opzioni —		pti-		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Arco (3+)		1/modello		Alfiere		10
				Campione		10
				Musico		10

Coloro che sono chiamati dalla leva sono tenuti a imparare sia la lancia che l'arco, ma in tempi di guerra, gli individui utilizzeranno l'arma con cui sono più abili. Con una calma che proviene da lunghi anni di esperienza, gli arcieri degli Arandai fanno piovere la morte sui nemici della Regina Bianca.



## Arcieri della Cittadella

**165** pti + **14** pti/modello extra **10-30** modelli

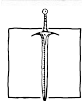


Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Archi della Regina.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	Disciplina Marziale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Arcieri della Cittadella	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	Accurato, Riflessi Fulminei, Arco Lungo (3+)
— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere		10		Campione		10
Incanto di Stendardo		Senza limiti		Musico		10

Il Corpo della Guardia del Mare è l'esercito permanente dell'Impero, direttamente leale al trono. Ha il compito di manovrare le navi della Marina Reale, di presidiare le fortezze locali e di proteggere avamposti lontani. Addestrati nell'uso della lancia e dell'arco oltre lo standard dei loro compagni di leva, questi soldati formano la prima linea di difesa delle Isole Bianche e delle sue colonie.



## Guardia del Mare

240 pti + 22 pti/modello extra 15-30 modelli



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

L'unità conta sia come Base sia come Archi della Regina.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina Marziale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia del Mare	1	4	3	0	5	Addestramento Marinaresco, Mira Salda, Riflessi Fulminei, Arco (3+), Picca

— Regole del Modello —

**Addestramento Marinaresco:** Attributo di Attacco – Tiro.

La parte di modello può effettuare Attacchi da Tiro da qualsiasi rango.

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

# Speciale (nessun limite)

I soldati più famosi di Celeda Ablan sono quelli dell'Ordine dei Maestri di Spada, noti anche come Paladini di Nab. Sono guerrieri esteti per eccellenza, a volte soprannominati "poeti della lama" e "pittori scarlatti". Un tempo respinti per aver abbracciato la "bellezza" del Corvo di Guerra, dea amata dai loro odiati cugini Daeb, sono ora una presenza comune in molti eserciti.



## Maestri di Spada

125 pti + 20 pti/modello extra

5-30 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina Marziale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	6	3	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Maestro di Spada	2	6	3	0	6	Riflessi Fulminei, <b>Via della Lama</b> , Grande Arma

— Regole del Modello —

**Via della Lama:** Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

La parte di modello ottiene un modificatore +1 a colpire mentre attacca con una Grande Arma.

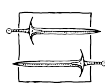
— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere 10  
Incanto di Stendardo Senza limiti

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione 10  
Musico 10

Provenienti dalle lande battute dal vento di È'Baleg, questi discepoli di Dyaran, il primo e più grande eroe guerriero delle isole, sono rinomati in tutto l'Impero come i migliori cacciatori di mostri e le più attente guardie del corpo che le perle possono comprare. Vestiti con una corazza che emula il leggendario eroe e armati di possenti asce, godono di una reputazione di temeraria intraprendenza.



## Guardia del Leone

210 pti + 23 pti/modello extra

10-30 modelli 0-5 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	8	Disciplina Marziale, Guardia del Corpo (Alto Principe che sia il Generale), Presidiante, Valoroso, Viaggiatore (Foresta)	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	5	3	0	Armatura Pesante, Manto del Leone

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia del Leone	1	5	4	1	5	Ferite Multiple (2, contro Grande e Bestia, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi Fulminei, Grande Arma

Opzioni pti-

**Calcarupi Baleig** (0-15 modelli/unità, 0-1 unità/esercito) 1/modello

Regola del Modello Opzionale

**Calcarupi Baleig:** Regola Universale. Il modello ottiene **Bersaglio Difficile (1)**, **Schermagliatore**, **Truppe Leggere** e perde Presidiante.

Opzioni del Gruppo di Comando pti-

Alfiere 10  
Incanto di Stendardo Senza limiti  
Campione 10  
Musico 10

Aria, acqua e fuoco sono gli elementi sacri degli Arandai. Ognuno di essi ha i suoi servitori, con i Guardiani delle Fiamme incaricati di proteggere l'ultimo. Consacrati e dotati di protezione soprannaturale attraverso il consumo del contenuto incandescente di un uovo di fenice, si considerano i protettori della civiltà, accettando l'accorciamento della loro vita in seguito a tale rituale come il prezzo del loro sacro dovere.



## Custodi della Fiamma

260 pti + 26 pti/modello extra

15-25 modelli 0-5 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Disciplina Marziale, Impassibile, Presidiante	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	5	3	0	Egida (4+), Armatura Pesante

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Custode della Fiamma	1	5	3	0	6	Combattere su Rango Extra, Riflessi Fulminei, Alabarda

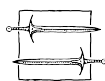
Opzioni del Gruppo di Comando pti-

Alfiere 10  
Incanto di Stendardo Senza limiti

Opzioni del Gruppo di Comando pti-

Campione 10  
Musico 10

ieri anche per gli elfi, questo ordine di lancieri delle nobili case di Rymà costituisce le truppe d'assalto del Trono di Perla. Tra i guerrieri di cavalleria più potenti del mondo, la loro stessa presenza incute timore nei cuori di molti nemici, e si dice che le loro armature siano plasmate dal magico fuoco dei draghi con cui condividono la provincia d'origine.



## Cavalieri di Ryma

320 pti + 32 pti/modello extra

5-12 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	9	Disciplina Marziale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	2	Armatura Draconica, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere di Ryma	2	5	4	1	6	Riflessi Fulminei, Lancia Pesante
Cavallo Elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo			Senza limiti		Musico	10

Mentre i nobili delle altre province addestrano cavalieri montati, quelli di Erlë costruiscono squadroni di veloci carri da guerra da inviare in battaglia. Con arco e lancia, essi integrano i gruppi erranti di incursori a cavallo della provincia, calpestando ogni opposizione che i loro compagni più leggeri non riescono a sopraffare.



## Carro dei Predoni

110 pti + 90 pti/modello extra

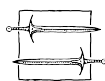
1-4 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	14"	8	Disciplina Marziale, Falcata Rapida, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	4	4	2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	1	4	3	0	5	Riflessi Fulminei, Arco Lungo (3+), Lancia Leggera
Cavallo Elfico (2)	1	3	3	0	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere				10	Musico	10
Campione				10		

Cavalcare un carro del culto di Dyaran è un segno di enorme prestigio tra la Guardia del Leone e i nobili di È'Baleg, trainati da maestose creature felini predatrici, che un tempo vagavano per le Isole Bianche, ma che ora vengono catturate oltremare. L'onore è ancora maggiore per coloro che possono impiegare al loro servizio tale mortale unione tra guerriero e bestia.



## Carro dei Leoni

200 pti

Mod. singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Costrutto  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	8"	8	Disciplina Marziale, Falcata Rapida, Valoroso		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	4	2	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	1	5	4	1	5	Ferite Multiple (2, contro Grande e Bestia, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi Fulminei, Grande Arma
Leone (2)	2	5	5	2	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato

Da prima dell'alba della storia, gli elfi condividono una rara amicizia con i rapaci più temibili. Quando gli antenati degli Arandai lasciarono per la prima volta la foresta, furono seguiti dai loro alleati aviani. Ancora oggi, aquile ed elfi combattono fianco a fianco, e la letalità di questi predatori aerei non è diminuita nei millenni.



## Aquile Giganti

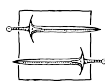
100 pti + 30 pti/modello extra

1-5 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Bestia  
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 2" Volo 9"	4" 18"	8	Truppe Leggere, Volo (9", 18")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Aquila Gigante	2	5	4	1	4	

Visti come incarnazioni viventi del fuoco, questi giganti piumati possono evocare fiamme magiche e reincarnarsi dopo la morte. Le uova di queste creature leggendarie sono acquisite dai Guardiani delle Fiamme con grande pericolo da terre lontane, e cresciute con il massimo rispetto. Le uova non schiuse possono essere fuse con superni in pericolosi rituali, trasformando le fiamme di un pulcino in un gelo mordace.



## Fenice

355 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme

Tipo Bestia

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	Terra	2"	4"	8	Antichi Alleati (1), <b>Rinascita</b> , Truppe Leggere, Volo (9", 18")		
	Volo	9"	18"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	5	5	5	3			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Fenice	4	5	5	2	4		

### Regole del Modello

#### Rinascita: Regola Universale.

Quando il modello perde il suo ultimo Punto Vita, a meno che non sia un modello Invocato, il proprietario **deve** tirare un D6. Questo tiro ha successo con un risultato di 5+ (o 3+ se il modello possiede Vincolo del Custode):

- Prima di rimuovere il modello come perdita, poni un segnalino sul centro della sua posizione finale.
- All'inizio della prossima Fase di Movimento amica, Invoca una nuova Fenice entro 3" dal punto segnato. Il modello Invocato possiede le stesse opzioni della Fenice originale ed i suoi Punti Vita sono **fissati** ad 1.

Se il tiro fallisce, il modello è rimosso come perdita.

### Opzioni

pti-

### Opzioni

pti-

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

**Vincolo del Custode**

40

**Fenice di Ghiaccio**

10

**Fenice di Fuoco**

25

### Regola del Modello Opzionale

#### Fenice di Fuoco: Regola Universale.

La parte di modello Fenice ottiene **Egida (3+, contro Attacchi Infuocati), Attacchi Infuocati, e Attacchi Stritolanti (D6)\***.

Il modello può effettuare un Attacco di Passaggio\*. L'unità nemica subisce D6 colpi più D3 colpi addizionali per ogni rango oltre il primo.

\*Gli Attacchi Stritolanti e l'Attacco di Passaggio del modello sono risolti con Forza 4, Penetrazione Armatura 1 e **Attacchi Infuocati**.

#### Fenice di Ghiaccio: Regola Universale.

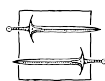
Il modello ottiene **Egida (5+), Impassibile, e Supremo**. Le unità nemiche a contatto di base con una o più Fenici di ghiaccio subiscono -2 Agilità, -2 Abilità Offensiva e -2 Abilità Difensiva.

#### Vincolo del Custode: Regola Universale.

Il modello ottiene +1 Disciplina, **Disciplina Marziale**, e supera i suoi tiri di Rinascita con un risultato di 3+ invece che di 5+. La parte di modello Fenice ottiene **Imbrigliato**. Il modello ottiene una parte di modello addizionale:

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Regole del modello
Custode	2	5	3	0	6	Riflessi Fulminei, Alabarda

Per essere insigniti dell'Ordine del Cuore Ardente dalla Regina, bisogna padroneggiare la manipolazione sia dell'energia che della materia. Nella ricerca di questo obiettivo, molti postulanti cercano la conoscenza draconica, formando unioni formidabili. Questi ricercatori entusiasti sono una vista gradita agli eserciti di Celeda Ablan, la loro magia potenziata dalla conoscenza innata e ancestrale del loro fiammeggiante destriero.



## Iniziato del Cuore Ardente

340 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
Tipo Cavalleria  
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	7"	14"	9	<b>Alleanza Incendiaria</b> , Antichi Alleati (1), Disciplina Marziale, Maestro dell'Arcano, Paura, Presenza Torreggiante, Unione di Menti, Volo (7", 14")		
Volo	7"	14"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	5	3	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mago Dragone	1	4	3	0	5	Attacchi Infuocati, Riflessi Fulminei
Drago Giovane	4	5	5	2	3	Attacchi Infuocati, Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato

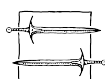
— Regole del Modello —

**Alleanza Incendiaria:** Regola Universale.

Il modello è un **Mago Apprendista** che non sceglie gli incantesimi come di consueto, ma **deve** invece selezionare due incantesimi tra:

- *Gloria dell'Oro* (Alchemia)
- *Aculeo d'Argento* (Alchemia)
- *Mantello di Ceneri* (Piromanzia)
- *Flusso Piroclastico* (Piromanzia)

Armi eleganti, questi baliste sono l'artiglieria principale degli Arandai. Sono operate esclusivamente dal Corpo delle Guardie del Mare, garantendo che il Consiglio Imperiale abbia il monopolio su queste macchine da guerra. Che siano posizionate sul ponte di una nave o su un parapetto di una fortezza, sono opere d'arte tanto quanto strumenti di morte.



## Mietitrice dei Mari

200 pts

Mod. singolo 0-3 unità/esercito\*

Altezza Normale  
Tipo Costrutto  
Base 60 mm round

\*Per ogni Vascello Solcanubi acquistato come Speciale o come Cavalcatura di un Personaggio, riduci di 1 il umero massimo.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	5"	8	Disciplina Marziale, Macchina da Guerra		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	1	4	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	2	4	3	0	5	Muovere o Tirare, Riflessi Fulminei, <b>Balista Elfica</b> (3+)

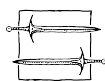
— Regole del Modello —

**Balista Elfica:** Arma d'Artiglieria.

Questa Arma d'Artiglieria può sparare in due modi:

- Gittata 48", Colpi 1, For 3 [6], Pen 10, **Attacco ad Area (1×5)**, [**Ferite Multiple (D3)**]
- Gittata 48", Colpi 6, For 4, Pen 2

Trainati da enormi rapaci, questi velieri di supporto della Marina Reale sono così raffinati e leggeri da poter librarsi attraverso l'aria stessa, utilizzando nulla più che vele e un paio di incantesimi minori. Spesso utilizzati come ricognitori, possono colpire le linee di comunicazione nemiche, infastidire le truppe avversarie e seminare il caos ovunque vengano impiegati.



## Vascello Solcanubi

220 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande  
 Tipo Costrutto  
 Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	2"	2"	8	Disciplina Marziale, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (9", 9")		
Volo	9"	9"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	4	4	1	Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	1	4	3	0	5	Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Falco	2	4	4	1	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, <b>Mietitrice dei Cieli (3+)</b>

— Regole del Modello —

**Mietitrice dei Cieli:** Arma d'Artiglieria.

Gittata 24", Colpi 4, For 5, Pen 3, **Rapido a Tirare.**

# Archi della Regina (massimo 30%)

Un battaglione d'élite costituito esclusivamente da donne, queste squadre sono dedicate esclusivamente alla protezione della Regina Bianca, dei suoi possedimenti e della famiglia reale, servendo inoltre occasionalmente come inviate di Sua Maestà al di fuori delle Isole Bianche. Addestrate dai migliori tutori nell'uso dell'arco, della spada e della picca, sono tra le guerriere più devote alla causa di tutto l'Impero.



## Guardia della Regina

130 pti + 22 pti/modello extra

Altezza Normale  
0-3 unità/esercito Tipo Fanteria  
5-20 modelli 0-20 modelli/esercito Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina Marziale, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia della Regina	1	5	3	0	5	Riflessi Fulminei, Strali di Luna, Arco Lungo (2+)
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			
Picca			1/modello	Alfieri	10	
				Incanto di Stendardo	Senza limiti	
				Campione	10	
				Musico	10	

Reclutata dagli orfanotrofi di Celeda Ablan, questa organizzazione clandestina è la lunga mano del Trono di Perla. I suoi agenti agiscono come occhi e orecchie della Regina in tutto il mondo. In guerra, possono servire come infiltratori e sabotatori, mirando a disorientare e indebolire il nemico prima che inizi la battaglia, usando archi incantati e letali.



## Sentinelle Grigie

135 pti + 18 pti/modello extra

Altezza Normale  
0-2 unità/esercito Tipo Fanteria  
5-10 modelli 0-20 modelli/esercito Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina Marziale, Schermagliatore, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Sentinella Grigia	1	4	3	0	5	Accurato, Miasma Incantato, Riflessi Fulminei, Arco Lungo (2+)
Opzioni			Opzioni del Gruppo di Comando			
Esploratore (0-1 unità/esercito)			2/modello	Campione	10	
Scudo			1/modello			
Coppia d'Armi			1/modello			

# Tabella Riassuntiva

## Personaggi

<b>Alto Principe</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	10						Disciplina Marziale
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera
Alto Principe	Att	4	Off	7	For	4	Pen	1	Agi	8		Riflessi Fulminei
<b>Comandante</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Disciplina Marziale
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera
Comandante	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	7		Riflessi Fulminei
<b>Magus</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Disciplina Marziale, Maestro dell'Arcano, Mago Adepto
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	3	Arm	0				
Magus	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi Fulminei

## Cavalcature dei Personaggi

<b>Cavallo Elfico</b>	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Cavallo Elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4		Imbrigliato
<b>Aquila Gigante</b>	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P						Truppe Leggere, Volo (9", 18")
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				Bersaglio Difficile (1)
Aquila Gigante	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
<b>Grifone</b>	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P						Antichi Alleati (1), Paura, Presenza Torreggiante, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P				
Grifone	Att	4	Off	5	For	5	Pen	3	Agi	5		Carica Devastante (+1 Att, +1 For, +1 Pen), Imbrigliato, Riflessi Fulminei
<b>Drago Regale</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Antichi Alleati (2), Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	5	Res	6	Arm	4				
Drago Regale	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3		Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato
<b>Drago Antico</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Antichi Alleati (2), Truppe Leggere, Unione di Menti, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	8	Dif	6	Res	6	Arm	4				
Drago Antico	Att	6	Off	6	For	7	Pen	4	Agi	3		Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato
<b>Carro dei Predoni</b>	Ava	9"	Mar	14"	Dis	P						Falcata Rapida, Truppe Leggere
Grande, Costrutto	PV	3	Dif	P	Res	4	Arm	P+2				
Equipaggio (2)	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi Fulminei, Arco Lungo (3+), Lancia Leggera
Cavallo Elfico (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2				Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
<b>Carro dei Leoni</b>	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P						Falcata Rapida
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+2				
Equipaggio	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5		Ferite Multiple (2, contro Grande e Bestia, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi Fulminei, Grande Arma
Leone (2)	Att	2	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	4		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2				Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
<b>Vascello Solcanubi</b>	Ava	2"	Mar	2"	Dis	P						Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (9", 9")
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				Bersaglio Difficile (1)
Equipaggio (2)	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Falco	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2				Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, Mietitrice dei Cieli (3+)

## Base

<b>Picchieri della Cittadella</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Disciplina Marziale, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera, Scudo
Picchiere della Cittadella	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Combattere su Rango Extra, Riflessi Fulminei, Picca


<b>Lancieri Nobili</b>	<i>Ava</i>	<b>9"</b>	<i>Mar</i>	<b>18"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Presidante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>										Armatura Pesante, Scudo
Lanciere Nobile	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Riflessi Fulminei, Lancia Pesante
Cavallo Elfico	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>								Imbrigliato
<b>Predoni Elein</b>	<i>Ava</i>	<b>9"</b>	<i>Mar</i>	<b>18"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Avanguardia, Disciplina Marziale, Fuga Simulata, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>1</b>										Armatura Leggera
Predone Elein	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Cavallo Elfico	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>								Imbrigliato
<b>Arcieri della Cittadella</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Presidante
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>										Armatura Leggera
Arcieri della Cittadella	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Accurato, Riflessi Fulminei, Arco Lungo (3+)
<b>Guardia del Mare</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Presidante
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>										Armatura Leggera, Scudo
Guardia del Mare	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Addestramento Marinaresco, Mira Salda, Riflessi Fulminei, Arco (3+), Picca

## Speciale

<b>Maestri di Spada</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Presidante
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>6</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>										Armatura Pesante
Maestro di Spada	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>6</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>6</b>								Riflessi Fulminei, Via della Lama, Grande Arma
<b>Guardia del Leone</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Guardia del Corpo (Alto Principe che sia il Generale), Presidante, Valoroso, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>										Armatura Pesante, Manto del Leone
Guardia del Leone	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Ferite Multiple (2, contro Grande e Bestia, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi Fulminei, Grande Arma
<b>Custodi della Fiamma</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>												Disciplina Marziale, Impassibile, Presidante
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>										Egida (4+), Armatura Pesante
Custode della Fiamma	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>6</b>								Combattere su Rango Extra, Riflessi Fulminei, Alabarda
<b>Cavalieri di Ryma</b>	<i>Ava</i>	<b>9"</b>	<i>Mar</i>	<b>18"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>												Disciplina Marziale, Presidante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>										Armatura Draconica, Scudo
Cavaliere di Ryma	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>6</b>								Riflessi Fulminei, Lancia Pesante
Cavallo Elfico	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>								Imbrigliato
<b>Carro dei Predoni</b>	<i>Ava</i>	<b>9"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Falcata Rapida, Truppe Leggere
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>										
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Riflessi Fulminei, Arco Lungo (3+), Lancia Leggera
Cavallo Elfico (2)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>								Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>										Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
<b>Carro dei Leoni</b>	<i>Ava</i>	<b>8"</b>	<i>Mar</i>	<b>8"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Falcata Rapida, Valoroso
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>2</b>										Armatura Pesante
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Ferite Multiple (2, contro Grande e Bestia, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi Fulminei, Grande Arma
Leone (2)	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>								Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>										Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
<b>Aquile Giganti</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Truppe Leggere, Volo (9", 18")
Grande, Bestia	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>										
Aquila Gigante	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>								
<b>Fenice</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Antichi Alleati (1), Rinascita, Truppe Leggere, Volo (9", 18")
Enorme, Bestia	<i>PV</i>	<b>5</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>										
Fenice	<i>Att</i>	<b>4</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>								
<b>Iniziato del Cuore Ardente</b>	<i>Ava</i>	<b>7"</b>	<i>Mar</i>	<b>14"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>												<b>Alleanza Incendiaria</b> , Antichi Alleati (1), Disciplina Marziale, Maestro dell'Arcano, Paura, Presenza Torreggiante, Unione di Menti, Volo (7", 14")
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>										Armatura Leggera
Mago Dragone	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Attacchi Infuocati, Riflessi Fulminei
Drago Giovane	<i>Att</i>	<b>4</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>								Attacchi Infuocati, Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato
<b>Mietitrice dei Mari</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>5"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>												Disciplina Marziale, Macchina da Guerra
Normale, Costrutto	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>1</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>										Armatura Leggera
Equipaggio	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>								Muovere o Tirare, Riflessi Fulminei, Balista Elfica (3+)

<b>Vascello Solcanubi</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>2"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>			Disciplina Marziale, Falcata Rapida, Truppe Leggere, Volo (9", 9")		
Grande, Costrutto	<i>PV</i>	<b>4</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>1</b>	Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera		
Equipaggio (2)	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>	Riflessi Fulminei, Lancia Leggera
Falco	<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>4</b>	Imbrigliato
Telaio					<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>			Colpi d'Impatto (D6), Inanimato, Mietitrice dei Cieli (3+)

## Archi della Regina

<b>Guardia della Regina</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>			 Disciplina Marziale, Presidiante		
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>	Armatura Leggera		
Guardia della Regina	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>	Riflessi Fulminei, Strali di Luna, Arco Lungo (2+)
<b>Sentinelle Grigie</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>			Disciplina Marziale, Schermagliatore, Truppe Leggere		
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>	Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera		
Sentinella Grigia	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>0</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>	Accurato, Miasma Incantato, Riflessi Fulminei, Arco Lungo (2+)

## Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Strali di Luna	-	-	4	1	-	Attacchi Infuocati Attacchi Magici
Cuore del Legno di Elu	-	30"	Utilizzat re + 1	Utilizzat re + 1	3	Attacchi Magici
Balista Elfica (1)	-	48"	3 [6]	10	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3)]
Balista Elfica (2)	-	48"	4	2	6	-
Mietitrice dei Cieli (Vascello Solcanubi)	-	24"	5	3	4	Rapido a Tirare

## Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Arco Lungo / Cuore del Legno di Elu	0+	Alto Principe
	1+	Comandante
Arco Lungo	2+	Guardia della Regina, Sentinella Grigia
	3+	Carro dei Predoni, Arcieri della Cittadella
Arco	3+	Guardia del Mare, Predone Elein
Balista Elfica (1) e (2)	3+	Balista Elfica
Mietitrice dei Cieli	1+	Ammiraglio
	3+	Vascello Solcanubi

# Registro delle Modifiche

## 2024 Review 2

- Rinascita: Added errata
- Maestro della Torre Canreig: 45 ↗ 55
- Allievo di Asfada: Costo base 95 ↘ 85
- Conflagrazione Stellare: Costo base 80 ↗ 95
- Arcieri della Cittadella: Costo base 150 ↗ 165
- Lancieri Nobili: Modelli extra 30 ↘ 27
- Guardia della Regina: Modelli extra 24 ↘ 22
- Cavalieri di Ryma: Modelli extra 35 ↘ 32
- Carro dei Leoni: Costo base 195 ↗ 200
- Guardia del Leone: Modelli extra 25 ↘ 23
- Fenice: Costo base 340 ↗ 355