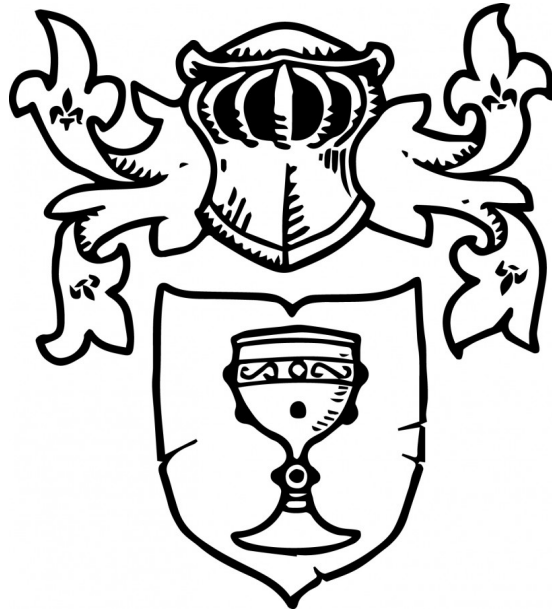


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Regni di Equitaine

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2024 Released 5 – 7 marzo, 2024

Released: questo Libro degli Eserciti è la versione ufficiale aggiornata in base all'ambientazione della Nona Era e della sua filosofia di gioco. Possibili occasionali modifiche su regole e punti.

Introduzione del Background	2	Organizzazione d'Armata	8
Regole dell'Armata	4	Personaggi	8
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Cavalcature dei Personaggi	12
Incantesimo Ereditario	6	Base	15
Oggetti Speciali	7	Speciale	18
Tabella Riassuntiva	29	Fate	26
Registro delle Modifiche	32		



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

Regole e commenti all'indirizzo: the-ninth-age.com

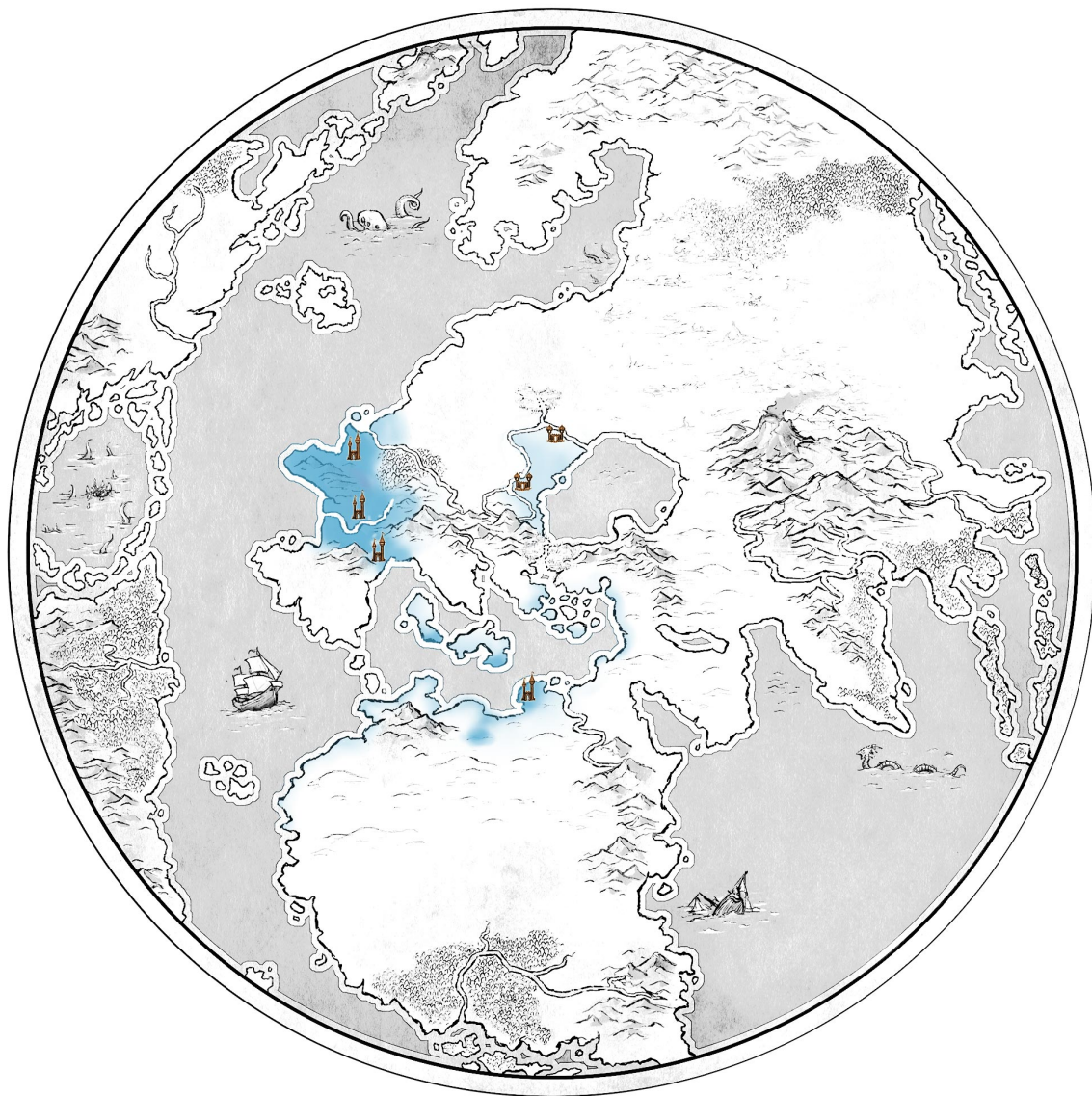
Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html Impaginato con \LaTeX .



Regni di Equitaine

Equitaine, una terra verde e generosa nell'ovest di Vetia, è un regno misterioso di valli avvolte dalla nebbia, fonti incantate e molte strane creature. Ma soprattutto, è la patria di un potente regno umano che risponde a un grande monarca, nobili signori e una sola dea sopra ogni cosa. Seguendo un antico codice di cavalleria, la nobiltà di questa terra ha affinato una tradizione equestre che supera ogni altra. Gli eserciti di Equitaine vantano schiere di cavalieri vestiti con colorate panoplie, armati fino ai denti e addestrati in una ferocissima tradizione marziale. Rinomati in tutto il mondo, poiché spesso compie campagne in terre lontane, quando questa marea di valorosi cavalieri inizia la loro carica, non vi è quasi nulla che possa fermarli.



Le terre mistiche di Equitaine sono patria di molte creature selvagge e meravigliose. Tra colline avvolte dalla nebbia, laghi sacri e scogliere montuose, i cavalieri di questo regno si avventurano nelle missioni della loro Dama, conducendoli attraverso Vetia, Taphria e oltre, talvolta in fugaci crociate, altre volte stabilendo colonie durature.

Storia

Equitaine fu fondata dal disprezzato re vampiro Gilles de Raux, che unì i molti capi della regione e fu in grado di respingere gli eserciti dell'Orda Sotterranea che conquistarono ogni altra terra. Il regno fu liberato dal leggendario Uther, il suo primo re mortale e uno dei leader umani che si unirono a Sunna per stabilire l'ascesa dell'umanità all'inizio della Nona Età. I compagni di Uther, tra cui Roland, Percival e Tristan, con i quali combatté il Re Eterno, sono considerati i fondatori delle virtù cavalleresche, delle strutture feudali e delle tradizioni eroiche che perdurano ancora oggi.

Il Codice Cavalleresco

Equitaine è un regno è strettamente feudale, codificato in tre caste: coloro che combattono, coloro che lavorano e coloro che pregano, comunemente noti come signori, plebe e clero. Questi corrispondono approssimativamente alle principali virtù religiose del coraggio, dell'abnegazione e dell'onestà. Coloro che trasgrediscono o cercano di sfuggire a questo sistema diventano fuorilegge, non più sotto la protezione del re e delle sue leggi. Mentre le milizie del volgo, i guerrieri dell'ordo e i fuorilegge irregolari agiscono come supporto per molti eserciti, il cuore della forza militare di Equitaine è principalmente composto da cavalieri di nobile nascita. Questi sono combattenti altamente qualificati, cavalieri giurati a un codice marziale ed etico di condotta spesso riassunto in sette principi guida, anche se un elenco esatto non è mai stato concordato.

La Dama

La maggior parte degli Equitani adora una sola dea chiamata semplicemente la Dama, incarnazione della virtù e unica fonte di redenzione per i suoi fedeli. Conosciuta anche come la Regina di Coppe, l'Infante Eterna e molti altri titoli, i suoi seguaci hanno grande rispetto per la natura, in particolare per l'acqua dolce, considerata sacra. Invocano regolarmente guerre sante nel suo nome, apparentemente per ottenere il controllo di luoghi di importanza spirituale o per portare il conforto della Dama in terre straniere.

Le istituzioni religiose sono chiamate ordos, sede sia di chierici che di studiosi, oltre ad alcuni membri che imparano a combattere per proteggere le loro terre. Sopra di loro ci sono le Damigelle, streghe e profetesse che si dice abbiano un legame speciale con la divinità, le cui istruzioni sono seguite tanto dai signori quanto dai contadini. Sorprende molti scoprire che c'è un secondo dio

nella tradizione Equitana, controparte della Dama: una figura imbrogliona di molti nomi (Karde, Cyr, Cunning Cul...), seguita solo da coloro che si trovano ai margini più oscuri della società.

Cavalcature

Con un nome derivante dai loro destrieri universalmente acclamati, non deve sorprendere che la passione più grande tra tutte le classi del regno sia quella per i cavalli. Molte varietà sono state selezionate nel tempo dagli allevatori del regno, ognuna specifica a ruoli unici in pace e in guerra. Anche altri esseri sono abilmente allevati, dai comuni animali domestici a creature più strane come le chimere, comuni nelle parti più selvagge del Regno; particolarmente apprezzate sono quelle la cui natura è parzialmente equestre, tra cui ippogrifi e pegaso.

I Santificati e la Cerca

Ogni Equitano può scegliere di intraprendere la Cerca: un percorso di pura devozione alla Dama. Esso può assumere molte forme, in base alle abilità individuali del postulante, ma è sempre difficile e pericoloso. I supplicanti devono mettersi tra i bisognosi e tutti i mali del mondo, incarnando senza riserve le tre virtù principali, rinunciando a tutti i privilegi e l'eredità, che siano essi piccoli o grandi. Benedetti da visioni e costretti a percorrere grandi distanze, più lottano, soffrono e superano le prove sul loro cammino, più si avvicinano alla Dea, guadagnando i Suoi favori.

Gradualmente, coloro che dimostrano il loro valore diventano più potenti e sofferenti di magia sacra, finché non hanno lottato e sopportato abbastanza da essere degni di Lei e bere dal Suo calice. Rinnovati e benedetti con una lunga vita, diventano i Suoi Santi e i più grandi campioni della terra. Riveriti da tutti, rifuggono politica e società, ma continuano a servire l'Infante Eterna e ad aiutare il Suo popolo.

Fate

Equitaine è spesso visitata, e talvolta abitata, dai servitori soprannaturali della Dama. Questi esseri ultraterreni assumono molte forme, non sempre gentili o affidabili, ma molti signori li accolgono e trattano come alleati. Ogni sorta di ninfe, fate, folletti e molte creature più strane sono conosciute nel Regno, in aggiunta ai compagni più vicini della Dea. Il Popolo Fatato può aiutare notevolmente il regno in battaglia, se sceglie di partecipare.

Regole dell'Armata

La Benedizione

I profili delle unità in questo Libro degli Eserciti contengono una Caratteristica addizionale, che corrisponde al tiro Egida dell'unità, abbreviato in Egi. Questa Caratteristica è trattata come se l'unità possedesse Protezioni Personali Egida(X+) scritta nel proprio profilo, dove X è il valore della Caratteristica Egi. Non possedere un valore Egi non preclude un'unità dall'essere il bersaglio di un modificatore di Egida.

La terra e la gente di Equitane sono immerse in magia e fede. La migliore cotta di maglia ha preghiere stampate su ogni anello, scudi di quercia sono incisi con inni di battaglia, e le armi sono unte con oli sacri in onore della Dama. Gli adepti degli ordos consacrano plebe e nobiltà nobili prima della battaglia. Orazioni, inni giornalieri, devozioni, missioni, sacrifici religiosi, digiuni e una miriade di altri sforzi si uniscono per creare la Benedizione: non una singola opera di magia, ma il risultato di centinaia di piccoli atti di venerazione.

Orazioni

Ogni esercito Regno di Equitania ha una riserva di Segnalini Benedizione che non può **mai** contenere più di 6 segnalini. Durante ogni Fase Magica, immediatamente after Siphon the Veil, i Segnalini Benedizione possono essere scartati. Per ogni Segnalino Benedizione scartato, scegli una singola unità amica ed applica uno dei seguenti effetti fino all'inizio della successiva Fase Magica:

- Scudo Sacro: L'unità ottiene Egida (5+).
- Fendente Sacro: Le parti di modello senza Imbrigliato nell'unità ottengono +1 per colpire con gli Attacchi da Corpo a Corpo [ed i loro Attacchi da Corpo a Corpo diventano Attacchi Magici](#).
- Coraggio Sacro: la Disciplina dell'unità è **fissata** a 9.

Una singola unità può essere bersaglio di una singola Orazione per Turno del Giocatore, eccetto dove specificato diversamente.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Alfiere Equestre

0-2 Modelli con Alfiere Equestre per Esercito.

Il modello ottiene le seguenti regole:

- Il modello ottiene +1 Punto Vita, fino ad un massimo di 3.
- Il modello può prendere un singolo Incanto di Stendardo da questo Libro degli Eserciti, il quale sarà considerato un Oggetto Speciale senza limiti.
- Al momento del calcolo del Punteggio di Combattimento, il modello aggiunge +1 al Punteggio di Combattimento alleato.

Ministro del Sacro Ordine

All'inizio di ogni Fase Magica amica, puoi applicare le seguenti regole per ogni unità contenente uno o più modelli con Ministro del Sacro Ordine:

- L'unità, o un modello dentro l'unità, può Richiamare 1 Punto Vita.
- Per richiamare un Punto Vita di un Campione o di un Personaggio, 1 Segnalino Benedizione deve essere rimosso dalla riserva di Segnalini Benedizione del proprietario.

Posizione Preparata

0–3 unità/esercito.

Quando schiererai l'unità, puoi posizionare un Elemento di Terreno Muro interamente entro 1" dal Fronte dell'unità ma non in contatto con un altro Elemento di Terreno eccetto Terreno Aperto. Questo Muro è profondo fino a 1" e la sua lunghezza non può essere superiore a quella dell'unità, fino ad un massimo di 12". Esso segue le normali regole per i Muri, tranne per il fatto che contribuisce a Copertura Leggera invece che Copertura Pesante.

Prodezza (X)

Durante la creazione della Lista dell'Esercito, l'unità ottiene un valore di Prodezza che corrisponde al valore tra parentesi (X). Più istanze di Prodezza (X) nello stesso modello sono cumulative, ma più istanze nella stessa unità non si sommano. La somma dei valori di Prodezza di tutte le unità nella Lista dell'Esercito è limitata a 1 ogni 650 Punti Armata, arrotondando per eccesso.

Voti Sacri

All'inizio del punto 7 della Sequenza Pre-Partita (Selezione degli Incantesimi), aggiungi 1 Segnalino Benedizione alla tua riserva di Segnalini Benedizione per ogni unità con Voti Sacri nella tua Lista dell'Esercito.

Santificato

Unico. Non può essere preso dall'Alfiere da Battaglia..

Le parti di modello senza Imbrigliato ottengono **Impassibile** e +1 Numero di Attacchi. In aggiunta, il modello è **sempre** sotto l'effetto delle Orazioni Scudo Sacro, Fendente Sacro e Coraggio Sacro. Questo non preclude l'unità del modello dall'essere bersaglio di un'Orazione, ma il modello non trae alcun beneficio da questa Orazione aggiuntiva.

Protezioni Personali

Clero

Il modello ottiene **Egida (5+, contro Attacchi Magici)**.

Nobiltà

Il modello ottiene **Egida (5+)** con la seguente restrizione: L'effetto può essere usato solo per ferite contro le quali il modello non può effettuare o fallirebbe automaticamente il Tiro Armatura.

Plebe

Il modello ottiene **Egida (5+)** mentre la sua unità è Ingaggiata nello stesso Combattimento assieme ad almeno un'altra unità amica. In aggiunta, i Personaggi possono aggregarsi ad un'unità contenente uno o più modelli R&F Insignificante con Plebe anche se non sono Insignificante loro stessi ed ottengono Insignificante finché aggregati all'unità.

Attributi di Attacco

Imitando le famose armi che usano, i cavalieri di Equitaine spesso assumono una formazione simile a una lancia durante la carica, per poter meglio attraversare le linee nemiche. Con l'impeto dei loro grandi destrieri, questa tattica si è dimostrata così efficace che è diventata l'approccio distintivo del regno.

Formazione a Lancia – Corpo a Corpo

Il modello ottiene **Combattere su Rango Extra**. Inoltre, se il modello è di Altezza Normale, ottiene Supporto Aggiuntivo (2). Se più della metà dei modelli dell'unità possiede Formazione a Lancia e l'unità è larga 3 o 4 modelli, conta come se fosse in Formazione a Linea e ha bisogno di essere larga solo 3 modelli per formare Ranghi Completi.

Armeria

Spada Bastarda – Arma da Corpo a Corpo

Arma a Una Mano. Gli attacchi effettuati con la Spada Bastarda ottengono +1 Forza e **Carica Devastante (+1 Pen)**.

Incantesimo Ereditario

Più di molte divinità, la Dama è disposta a fornire aiuto diretto e soccorso al suo popolo prescelto in cambio della giusta devozione ed obbedienza ai Suoi comandamenti. Tale intervento si manifesta comunemente sotto forma di semplici incantesimi di preghiera noti come orazioni.

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Soffio della Signora <4+> {7+}		Fonte	Istantaneo	Aggiungi <un Segnalino Benedizione> {due Segnalini Benedizione} alla tua riserva di Segnalini Benedizione.

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Giudizio Divino 75 pts
Incantamento: Lancia Pesante e Lancia Leggera.
Dopo che il portatore completa una Carica, gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +2 Forza e +2 Penetrazione Armatura finché il portatore non è più Ingaggiato in Combattimento.

Risolutezza di Tristan 60 pts
Incantamento: Arma a Una Mano e Coppia d'Armi.
Mentre usa quest'arma, il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi, e gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Penetrazione Armatura. Dopo un tiro per colpire effettuato con successo, l'attaccante può scegliere di scartare uno dei colpi di quest'arma e scegliere un'arma del modello verso il quale è stato allocato il colpo scartato. Gli Incanti d'Arma dell'arma scelta sono ignorati per il resto della partita, **anche se il portatore di quest'arma viene rimosso come perdita.**

Memento Mori 50 pts
Incantamento: Alabarda e Grande Arma.
Il portatore ottiene **Paura** e **Terrore**. Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

Ardore di Uther 30 pts
Incantamento: Lancia Pesante e Lancia Leggera.
Una volta per Round di Combattimento, tranne se si sta combattendo un Duello, dopo che uno o più colpi vengono inflitti con successo con quest'arma, l'unità del bersaglio subisce un colpo con Attacco ad Area (1x5) allo stesso Livello di Iniziativa dell'Attacco da Corpo a Corpo iniziale. I colpi dell'Attacco ad Area hanno la stessa Forza, Penetrazione Armatura ed Attributi di Attacco dell'Attacco da Corpo a Corpo iniziale. Questo è considerato un Attacco Speciale.

Incanti d'Armatura

Incisioni di Preghiere 90 pts
Incantamento: Corazze.
Il portatore ottiene +1 Armatura e **Egida (+1, max 4+)**.

Panoplia di Percival 65 pts
Solo modelli di Cavalleria.
Incantamento: Armatura Pesante.
Il portatore ottiene +2 Armatura.

Fortezza della Fede 20 pts
Incantamento: Scudo.
Mentre usa questo Scudo, il portatore ottiene +1 Armatura fintanto che òla sua unità contiene almeno un modello R&F.

Incanti di Stendardo

Orifiamma 50 pts
Non acquistabile da unità che contano come Base.
Il portatore ottiene **Paura** mentre è Ingaggiato in Combattimento. Le unità nemiche in contatto base con l'unità del portatore non possono beneficiare di Raccogliersi Sotto lo Stendardo.

Grazia della Signora 45 pts
Solo modelli con Nobiltà. Non può essere preso dall'Alfiere da Battaglia.
L'unità del portatore può ripetere i Test Disciplina falliti. L'Alfiere da Battaglia ottiene Raccogliersi Sotto lo Stendardo (18", max 18") fintanto che è aggregato all'unità del portatore.

Segno del Castellano 40 pts
0-3 per esercito. Solo modelli di Cavalleria.
Un solo uso. Può essere attivato immediatamente prima di dichiarare una Carica con il portatore o con la sua unità nella Fase di Carica. I tiri falliti per la Distanza di Carica del portatore o della sua unità devono essere ripetuti fino alla fine della fase. I tiri per la Distanza di Carica di altri Personaggi che escano dall'unità del portatore non sono influenzati.

Reliquia del Sudario 35 pts
Solo modelli con Nobiltà o Clero.
Il portatore può lanciare *Soffio della Signora* (Incantesimo Ereditario) come Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

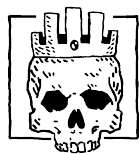
Vessillo di Roland 35 pts
L'unità del portatore ottiene **Carica Devastante (Egida (5+))**. Inoltre, le unità nemiche non possono scegliere la Reazione alla Carica Resistere e Tirare contro Cariche dichiarate dall'unità del portatore.

Artefatti

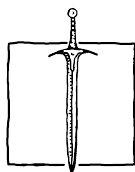
Tabardo del Cavaliere Nero 45 pts
Un solo uso. La prima volta che il modello del portatore subisce una ferita non salvata da un attacco con Ferite Multiple (X), il modello ottiene **Immune (Ferite Multiple (X))** fino alla fine della fase.

Calice Sacro 15 pts
Il portatore ottiene **Resistenza alla Magia (1)**. Quando l'unità del portatore è bersaglio di un Tentativo di Lancio nemico, inclusi gli Incantesimi Attributo, il proprietario del portatore ottiene 1 Segnalino Velo.

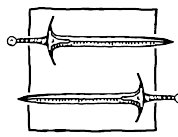
Organizzazione d'Armata



Personaggi
massimo 40%



Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite



Fate
massimo 20%

Personaggi (massimo 40%)

Le servitrici predilette della Dama sono le Damigelle. Istruite in scuole segrete lontane dal resto del regno, si immergono nei misteri più elevati. Bilanciando verità e segreti, luce e ombra, dentro e fuori dalla società, guidando ma non dirigendo, riverite e amate ma sempre distanti, queste maghe, esclusivamente donne, imparano molto ma dicono poco.



Damigella
120 pti

Mod. singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Beneamata, Mago Apprendista, Voti Sacri		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	3	3	3	0	6+	Clero
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Damigella	1	3	3	0	3	

— Regole del Modello —

Beneamata: Regola Universale.

Il modello ottiene **Al Riparo!** finché è aggregato ad un'unità con almeno un Rango Completo.

— Opzioni —

Santificato	25
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Mago Maestro o Santificato	fino a 200

— Opzioni magiche —

Mago Adepto	95
Mago Maestro	265

— Opzioni di Cavalcatura —

Corsiero Araldico*	20
Pegaso Palafreno*	20
Destriero Fatato*	35
Destriero	55
Unicorno Venerabile	85



Divinazione



Druidismo



Sciamanesimo

*Solo Mago Adepto e Mago Maestro

I padroni dei regni, al servizio del re, sono i suoi duchi. Questi signori feudali possono comandare grandi schiere e sono spesso abili statisti. Addestrati dalla culla alla tomba, possono sia combattere che amministrare le proprie terre, abbracciando i principi stabiliti da Uther e dal Cavaliere Verde.



Duca 120 pti

Mod. singolo 0-4 unità/esercito
Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	4"	8"	9								
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi						
	3	6	4	0	6+	Nobiltà, Armatura Pesante					
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Duca	4	6	4	1	6	Formazione a Lancia					
Opzioni			pti			Opzioni di Cavalcatura			pti		
Un singolo Principio Cavalleresco			Senza limiti			Unicorno Venerabile (Solo Santificato)			60		
Una sola scelta:						Destriero			75		
Alfiere da Battaglia			50			Pegaso Palafreno			135		
Santificato e Prodezza1			105			Destriero Fatato (Solo Santificato)			145		
Oggetti Speciali			fino a 150			Ippogrifo			245		
Se Alfiere da Battaglia			fino a 100								
Se Generale o Santificato			fino a 200								
Scudo			20								
Una sola scelta:											
Alabarda			gratuito								
Coppia d'Armi			gratuito								
Lancia Pesante			20								
Spada Bastarda			25								
Grande Arma			30								

Regola del Modello Opzionale

Principi Cavallereschi

Valore 80 pti

Attributo di Attacco. Unico.

Il modello ottiene **Impassibile** e gli Attacchi da Corpo a Corpo della parte di modello ottengono **Ferite Multiple (2, contro Paura)**.

Onore 65 pti

Attributo di Attacco. Unico.

L'unità del modello ottiene **Massimizzato (Charge Range)**. Inoltre, finché è Ingaggiata sul Fronte di un'unità nemica, la parte di modello ottiene **Carica Devastante (+2 Att)**.

Eccellenza 55 pti

Attributo di Attacco. Unico.

La parte di modello ottiene **Colpo Letale**. Inoltre, i Duelli dichiarati dal modello **devono** (se possibile) essere accettati da un Personaggio nemico, a meno che un Campione accetti prima. Durante il combattimento in Duello, gli Attacchi da Corpo a Corpo della parte di modello il cui risultato del dado è '6' per ferire ottengono **Ferite Multiple (2)**.

Giustizia 50 pti

Attributo di Attacco. Unico.

Ogniqualvolta un altro modello nell'unità del modello 9 subisce una ferita non salvata a causa di un Attacco

da Mischia (anche durante il Livello di Iniziativa 0), la parte di modello **deve** effettuare un singolo Attacco da Corpo a Corpo a Livello di Iniziativa 0 contro un modello a contatto di base. Se ciò non è possibile, l'effetto è ignorato. Il numero di questi attacchi bonus che la parte di modello può effettuare non può **mai** essere maggiore di 3 per Round di Combattimento.

Pazienza 35 pti

Protezione Personale. Solo per modelli senza Presenza Torreggiante. Unico.

Mentre usa uno Scudo, il modello ottiene **Distrarre**.

Fede 30 pti

Regola Universale. Unico.

Il modello ottiene **Impassibile** e **Voti Sacri**. Inoltre, se l'unità del modello è il bersaglio di un'Orazione mentre è Ingaggiata in Combattimento, aggiungi un Segnalino Benedizione alla riserva di Segnalini Benedizione del proprietario.

Munificenza 25 pti

Regola Universale. Unico.

Il modello ottiene **Scorta** e **Esclusivo** (R&F model). I modelli R&F con Nobiltà alla quale il modello è aggregato ottengono Spada Bastarda e **Maestro d'Armi** fino alla fine della partita.

Pe Ca Ba Sp Fa

Fin dai primi giorni del regno, questo ordine unico di cavalieri ha servito direttamente il monarca. Il suo compito è cercare i seguaci dei Signori della Notte, degli Dei Oscuri e di chiunque minacci il Regno. Con libro e spada, questi cavalieri sono addestrati nei segreti più profondi della caccia alle forze più oscure del mondo.



Paladino

125 pti

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	4"	8"	9				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi		
	3	7	4	0	6+	Clero, Egida (+1, contro Attacchi Magici, max 4+), Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Paladino	4	7	4	1	6	Attacchi Divini, Attacchi Magici, Formazione a Lancia	
Opzioni			Opzioni di Cavalcatura			pti-	
Deve scegliere (una sola scelta):			Destriero			60	
Non un Capo			gratuito			Unicorno Venerabile	70
Santificato e Prodezza1			150			Pegaso Palafreno	135
Oggetti Speciali			fino a 150			Destriero Fatato	145
se Santificato			fino a 200			Ippogrifo	245
Scudo			20				
Una sola scelta:							
Alabarda			gratuito				
Coppia d'Armi			gratuito				
Lancia Pesante			20				
Spada Bastarda			25				
Grande Arma			30				

Nella terra degli eroi, anche il più umile può raggiungere altezze di fama e gloria. Una varietà di individui provenienti da tutte le classi sociali, questi coraggiosi lottatori combattono con astuzia e coraggio. Dai loschi Quin che servono il dio Imbroglione, ai cupi castellani che proteggono tutti coloro che vivono nei loro feudi, chiunque di cuore saldo può rispondere alla chiamata del regno.



Eroe del Popolo

80 pts

Mod. singolo 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Tratti Eroici		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	3	5	4	0	6+	Plebe, Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Eroe del Popolo	1	5	4	1	4	

Regole del Modello

Tratti Eroici: Regola Universale.

La parte di modello Eroe del Popolo **deve** scegliere almeno un Tratto Eroico, fino ad un massimo di 2.

Opzioni

Santificato*	50
Oggetti Speciali	fino a 100
se Santificato	fino a 150
Armatura Pesante	10
Scudo	10

Una sola scelta:

Alabarda	gratuito
Lancia Leggera	gratuito
Picca	gratuito
Arco Lungo (3+) e Colpi 3 (0-1 unità/esercito)	5
Coppia d'Armi	5
Grande Arma	5
Lancia Pesante (solo Castellano)	5
Spada Bastarda (solo Castellano)	5

*Non può essere preso dall'Alfiere da Battaglia.

Regola del Modello Opzionale

Tratti Eroici

Incantatore	105 pts	Alfiere	50 pts
Regola Universale. Conta come due Tratti Eroici.		Regola Universale.	
Il modello è un Mago Adepto che deve selezionare Stregoneria come Sentiero. Se a piedi, il modello ottiene Esploratore.		Il modello diventa l'Alfiere da Battaglia.	
Ecclesiastico	55 pts	Castellano	35 pts
Regola Universale.		Regola Universale.	
Il modello ottiene Clero, Ministro del Sacro Ordine, Voti Sacri , e perde Plebe.		Il modello ottiene +2 Numero di Attacchi e Aura di Comando (6", Plebe) .	
		Menestrello	35 pts
		Regola Universale.	
		Il modello ottiene Musico ed è un Mago Apprendista che deve selezionare Divinazione come Sentiero.	

Cavalcature dei Personaggi

I cavalli più raffinati e possenti, allevati specificamente per la battaglia, sono chiamati destrieri, e non si trovano in così grande numero e qualità in nessuna terra come in Equitaine. L'orgoglio di cavalieri e signori, questi nobili animali sono in gran parte responsabili della forza militare del regno.



Destriero

Altezza Normale
 Tipo Cavalleria
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	P			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	P	P+2	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero	1	3	4	0	3	Imbrigliato

Equitaine è sede di molte creature strane; alcune sono adatte per essere cavalcate, anche se non sono abbastanza grandi per diventare veri e propri destrieri cavallereschi. I Perytons, parte aquila, parte cervo, sono particolarmente apprezzati per la loro agilità, tra le altre combinazioni alate. Tali animali sono spesso raffigurati sugli stemmi: simboli valorosi del Regno, che scendono sui nemici in una potente tempesta.



Corsiero Araldico

0-2
 cavalcature/esercito
 Altezza Normale
 Tipo Cavalleria
 Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 7" Volo 10"	14" 16"	P	Avanguardia, Prodezza 1, Truppe Leggere, Volo (10", 16")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	P	P+2	P	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Corsiero Araldico	1	4	4	1	3	Carica Devastante (+1 Att), Imbrigliato

Mentre tutti i cavalli sono amati dagli Equitani, il mitico unicorno è l'unico destriero oggetto di vera venerazione. Esseri intelligenti in grado di attraversare il Velo a volontà, appaiono raramente ai mortali e accettano come cavalieri solo i servitori più vicini della Dama. Collegati magicamente al mondo naturale caro alla Dea, le regioni selvagge non rappresentano alcun pericolo per gli alleati di un unicorno.



Unicorno Venerabile

Altezza Normale
0-2
cavalcature/esercito
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	10"	20"	P	Guida della Foresta , Resistenza alla Magia (2), Viaggiatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	4	P+1	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Unicorno Venerabile	2	5	4	1	5	Imbrigliato

— Regole del Modello —

Guida della Foresta: Regola Universale.

L'unità del modello ottiene **Attacchi Magici** e **Viaggiatore (Foresta)**.

Questi destrieri sono apprezzati più di tutti gli altri in Equitaine, e con buona ragione. Tra tutti i popoli del mondo, solo gli Equitani hanno imparato i segreti dell'allevare in cattività pegasi. Dalle loro origini all'Abbazia di Biancala, questi destrieri alati hanno portato per generazioni il fiore della cavalleria di Equitaine alla vittoria in battaglia.



Pegaso Palafreno

Altezza Grande
0-2
cavalcature/esercito
Tipo Cavalleria
Base 50x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 7" Volo 8"	14" 16"	P	Prodezza 1, Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	P	P	4	P+2	P	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Pegaso Palafreno	2	4	4	1	4	Imbrigliato

Il più grande dei destrieri mortali comunemente usati dagli Equitani in battaglia, gli ippogrifi sono feroci bestie che combinano la parte anteriore di un'aquila e la parte posteriore di un cavallo. Potenti sia a terra che in aria, il costo del loro allevamento e della loro manutenzione significa che solo i signori feudali possono realisticamente permettersi di mantenere un animale così prezioso.



Ippogrifo

Altezza Grande
0-2
cavalcature/esercito
Tipo Cavalleria
Base 50x75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Terra	7"	14"	P	Libertà di Volare , Paura, Presenza Torreggiante, Prodezza2, Volo (8", 16")		
Volo	8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	P	5	P+1	P	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ippogrifo	4	4	5	3	4	Imbrigliato

— Regole del Modello —

Libertà di Volare: Regola Universale.

L'Armatura del modello non può **mai** essere incrementata oltre 5.

I cavalli mitici che dimorano nel Regno della Dama sono visti nel mondo materiale solo quando cavalcati dal seguito soprannaturale dell'Infante Eterna. Ma in circostanze eccezionali, mortali davvero degni hanno anche guadagnato o addomesticato un tale destriero. Dai nuckelavee ai kelpie e ai brag, alcuni assomigliano a cavalli ordinari, altri sono più fantastici. Tutti sono misteriosi e magicamente custoditi.



Destriero Fatato

Altezza Grande
0-2
cavalcature/esercito*
Tipo Cavalleria
Base 50x75 mm

* Per ogni Cavaliere Fatato nell'esercito, il numero massimo è ridotto di 1.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	P	Esclusivo, Impassibile, Passo Fantasma, Paura, Prodezza 1, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	P	4	P+1	P	Egida (+1, max 4+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero Fatato	3	4	4	1	4	Imbrigliato

Base (minimo 25%)

Il vanto di Equitaine sono i suoi cavalieri. Pesantemente armati e corazzati, questi primogeniti della nobiltà sono il principale fulcro e la più grande risorsa di ogni esercito feudale. I loro potenti destrieri da guerra sono il prodotto di secoli di tradizione equestre, garantendo l'accesso ad Equitaine su una cavalleria pesante migliore rispetto a quelle di qualsiasi altra terra.



Cavalieri del Reame

265 pti + 35 pti/modello extra

6-15 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm



Le unità con l'aggiornamento [Sp] contano come Speciale invece che come Base.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	4	3	2	6+	Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere del Reame	1	4	4	1	3	Formazione a Lancia, Lancia Pesante
Destriero	1	3	4	0	3	Imbrigliato

Opzioni

Giuramento Solenne (Unico
0-12 modelli/esercito) [Sp]

gratuito

Regola del Modello Opzionale

Giuramento Solenne: Regola Universale.

Il modello ottiene **Guardia del Corpo** ((**Duca, Generale con Santificato**)). Inoltre, il Campione dell'unità diventa gratuitamente Alfieri Equestre, e il numero massimo di Alfieri Equestri è incrementato a 0-3 Modelli con Alfieri Equestre per Esercito.

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere

10

Incanto di Stendardo

Senza limiti

Campione

10

Alfieri Equestre

35

Musico

10

Questi cavalieri sono spesso i figli più giovani della nobiltà o altri guerrieri senza terra che non hanno ottenuto un posto fisso nel seguito di un signore. Tipicamente giovani e impulsivi, preferiscono destrieri agili che offrono loro velocità rispetto a sicurezza, e si gettano in ogni mischia per dimostrare il loro valore e assicurarsi una posizione in una delle corti nobiliari.



Cavalieri Erranti

240 pti + 25 pti/modello extra

6-9 modelli 0-15 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	8"	16"	8	Prodezza2, Truppe Leggere			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi		
	1	4	3	1	6+	Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Cavaliere Errante	1	4	4	1	3	Carica Devastante (Estasi della Battaglia, Impassibile, Furia), Coppia d'Armi, Formazione a Lancia, Lancia Leggera	
Cob	1	3	4	0	3	Imbrigliato	
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Alfiere				10	Alfiere Equestre	25	
Campione				10	Musico	10	

Non tutti coloro che si uniscono agli ordos sono impiegati, insegnanti e guide spirituali. Alcuni tra loro abbracciano la fede unendosi in battaglia contro i nemici della Dama, portando la Sua parola a coloro che non l'hanno ancora udita. Nonostante il nome, i loro ronzini sono superbi cavalli adatti a ogni scopo, eccellenti destrieri in guerra e pace.



Sergenti a Cavallo

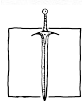
240 pti + 20 pti/modello extra

8-15 modelli 0-30 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	8"	16"	7	Ministro del Sacro Ordine, Presidiante, Voti Sacri			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi		
	1	3	3	2	6+	Clero, Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Sergente a Cavallo	1	3	3	0	3	Odio	
Ronzino	1	3	3	0	3	Imbrigliato	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Deve scegliere (una sola scelta):					Alfiere	10	
Lancia Leggera e Scudo			gratuito	Incanto di Stendardo		Senza limiti	
Grande Arma			1/modello	Campione		10	
				Musico		10	

Parte dell'obbligo imposto ai ceti inferiori di Equitaine è una forma di servizio a un signore locale. Di solito questo viene pagato con il lavoro, ma in tempo di guerra essi possono essere portati in battaglia per sostenere i cavalieri del signore, combattere a piedi e svolgere i doveri umili di cui tutti gli eserciti hanno bisogno.



Coscritti del Volgo

180 pti + 6 pti/modello extra

30-50 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Insignificante, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	2	3	0	6+	Plebe, Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Coscritto del Volgo	1	2	3	0	3	

Opzioni

pti-

Opzioni del Gruppo di Comando

pti-

Deve scegliere (una sola scelta):

Alabarda e Scudo	gratuito
Coppia d'Armi	gratuito
Picca e Scudo	1/modello
Scudo	2/modello

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

La tradizione dell'arco è stata a lungo prescritta nel nord di Equitaine, e nel sud sia l'arco lungo che la balestra sono tenuti in grande considerazione. Gli arcieri esperti ricevono salari e privilegi maggiori rispetto ai loro compagni arruolati e spesso sono esenti dal duro lavoro nei campi, fungendo da guardie perimetrali e supporto a distanza per l'esercito.



Arcieri del Volgo

110 pti + 7 pti/modello extra

10-30 modelli 0-3* unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

*Per ogni Macchina da Assedio e per ogni unità di Fuorilegge Arruolati con Incappucciati nell'esercito, il numero massimo di unità di Arcieri del Volgo è ridotto di 1.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Insignificante, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	2	3	0	6+	Plebe
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Arciere del Volgo	1	2	3	0	3	

Opzioni

pti-

Regola del Modello Opzionale

Deve scegliere (una sola scelta):

Arco Lungo (4+) e Esercitazioni con l'Arco	gratuito
Balestra (4+)	1/modello
Posizione Preparata	15

Esercitazioni con l'Arco: Attributo di Attacco - Tiro. Durante un Turno del Giocatore in cui il modello non si è mosso e la sua unità possiede almeno un Rango Completo, il modello ottiene due istanze di Tirare da Rango Extra.

Opzioni del Gruppo di Comando

pti-

Alfiere	10
Campione	10
Musico	10

Speciale (nessun limite)

Gli uomini d'arme sono la fanteria pesante di Equitaine. Siano essi cavalieri che hanno rinunciato a un destriero per espiare passati fallimenti, veterani plebei scelti per difendere una fortezza o guerrieri dell'ordo di particolare distinzione, queste truppe sono lo scudo robusto dell'esercito. In grado di resistere fermamente nella pressa del combattimento corpo a corpo, solo uno stolto li sottovaluterebbe.



Uomini d'Arme

155 pti + 14 pti/modello extra

15-30 modelli 0-2 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Difesa Ferrea, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	4	3	0	6+	Armatura Pesante, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Uomo d'Arme	1	4	4	1	3	

Regole del Modello

Difesa Ferrea: Regola Universale.

Le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli con Difesa Ferrea non contano come essere In Carica ai fini di Carica Devastante.

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Guardie del Castello	gratuito
Cavalieri Perduti	2/modello
Guardiani dell'Ordine	2/modello

Opzioni del Gruppo di Comando

Alfiere	10 pti
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	10
Alfiere Equestre (Solo Cavalieri Perduti)	15
Musico	10

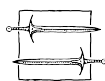
Regola del Modello Opzionale

Cavalieri Perduti: Regola Universale.
Il modello ottiene **Nobiltà** e **Spada Bastarda**.

Guardiani dell'Ordine: Regola Universale.
Il modello ottiene **Clero** e **Grande Arma**.

Guardie del Castello: Regola Universale.
Il modello ottiene **Plebe** e **Picca**.

Monaci, suore e ogni sorta di umili devoti cercano la battaglia contro i nemici della Regina di Coppe. Seguendo carismatici santi o cause popolari, molti portano con sé le reliquie sacre della fede, tra cui i resti santificati di pii defunti. Ispirati da questa prossimità al divino, incitano a loro volta i fedeli a compiere grandi atti di pietà e coraggio.



Reliquiario Sacro

170 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 40×60 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Alto, Esclusivo (R&F Fanteria), Impassibile, Non un Capo, Piattaforma di Guerra, Reliquia Sacra , Scorta, Voti Sacri		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	4	4	2	6+	Clero, Armatura Pesante
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Reliquiario Sacro	4	4	4	1	3	

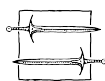
— Regole del Modello —

Reliquia Sacra: Regola Universale.

L'unità del modello ottiene le seguenti regole:

- **Combattere su Rango Extra**
- L'unità ottiene **Minimizzato (Test di Disciplina)**.
- Se l'unità del modello è bersagliata da un'Orazione mentre è Ingaggiata in Combattimento, aggiungi un Segnalino Orazione alla riserva di Segnalini Orazione del proprietario. Ignora questo effetto se un Personaggio con Fede è parte dell'unità del modello.

I duchi reclamano l'alleanza di decine, spesso centinaia di cavalieri; le loro corti sono un brulicare di politica e intrighi, con frequenti gare di armi. I migliori cavalieri, il cui valore è stato testato in battaglie e tornei, possono essere scelti come stretti collaboratori, per rimanere permanentemente alla corte. Dotati delle armi più raffinate, sia mondane che magiche, possono compiere imprese sovraumane sul campo di battaglia.



Cavalieri della Corte

315 pti + 50 pti/modello extra

6-12 modelli



0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Gruppo di Fratelli, Presidente		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	4	3	2	6+	Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere della Corte	1	4	4	1	4	Carica Devastante (+1" Ava, +1 Agi, +1 Att, Attacchi Magici), Formazione a Lancia, Lancia Pesante
Destriero	1	3	4	0	3	Imbrigliato

— Regole del Modello —

Gruppo di Fratelli: Regola Universale.

A meno che non stiano Caricando uscendo dall'unità, i Personaggi aggregati ad unità contenenti uno o più modelli con Cavaliere della Corte ottengono **Carica Devastante (+1" Ava)**.

— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere		10	Alfiere Equestre		30
Incanto di Stendardo		Senza limiti	Musico		10
Campione		10			

I cavalieri che si sono disonorati ottengono il permesso di cercare l'espiazione attraverso i tre principi della fede, unendosi a crociate o nobili signori per cancellare la macchia sulle loro anime. La loro determinazione e ferocia sono il sentiero più sicuro per il ritorno, e il loro attributo più temuto. Usano i destrieri più grandi e le armi più pesanti, a rappresentare il peso dei loro peccati.



Cavalieri Penitenti

220 pti + 75 pti/modello extra

3-8 modelli



0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Impassibile, Instabile, Presidiante, Voto di Redenzione		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	2	4	4	3	6+	Armatura Pesante, Clero
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere Penitente	1	4	4	1	3	Formazione a Lancia, Grande Arma
Cavallo da Tiro	1	3	5	0	3	Imbrigliato

— Regole del Modello —

Voto di Redenzione: Regola Universale.

Un'unità contenente almeno un modello con Voto di Redenzione non può mai avere più ranghi che file. Inoltre, Eroi del Popolo con Ecclesiastico possono aggregarsi all'unità e guadagnano Instabile finché restano aggregati all'unità.

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfieri	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti

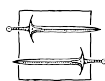
pti-

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione	10
Musico	10

pti-

Questi cavalieri hanno messo da parte il loro status e ambizione nei regni degli uomini per assumere il mantello della Cerca. Abbracciando difficoltà e fatiche, si dedicano a compiere grandi imprese di valore, spesso uccidere particolari nemici. Sopportando molte forme di avversità durante le loro missioni sante, questi martiri viventi scelgono di mettere da parte la lancia e fare affidamento sulla versatilità della spada bastarda.



Cavalieri della Cerca

380 pti + 80 pti/modello extra

6-9 modelli



0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Impassibile, Presidiante, Sacra Cerca		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	5	4	2	6+	Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere della Cerca	2	5	4	1	4	Formazione a Lancia, Spada Bastarda
Destriero	1	3	4	0	3	Imbrigliato

Regole del Modello

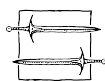
Sacra Cerca: Regola Universale.

Immediatamente dopo aver schierato la prima unità amica di Cavalieri della Cerca durante la Fase di Schieramento, il proprietario **deve** scegliere una Voce dell'Unità dal Libro dell'Esercito avversario (è possibile scegliere un Personaggio, ma non le Cavalature dei Personaggi). I modelli di tutte le unità di quella Voce dell'Unità nell'esercito nemico (anche se è presente più di una di queste unità) sono considerati "marchiati". I Cavalieri della Cerca ottengono **Colpo Letale** e **devono** ritirare i tiri per ferire falliti degli attacchi allocati contro i modelli marchiati, o contro modelli aggregati ad unità aventi più di metà dei propri modelli marchiati.

Opzioni del Gruppo di Comando

	pti-
Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	10
Alfiere Equestre	30
Musico	10

I vassalli detengono la posizione più alta di soldati consentita ai plebei. Questi cavalieri sono posti a capo dei cavalli da sella e dei cani del loro signore, agendo come esploratori e avanguardie; i loro destrieri sono famosi per la velocità. Tra tutte le milizie, i vassalli ricevono il miglior cibo e salario, e giurano servizio permanente presso il nucleo familiare del loro signore.



Avanguardie Vassalli

150 pti + 8 pti/modello extra

5-15 modelli 0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	7	Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	3	3	1	6+	Plebe, Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Avanguardia Vassallo	1	3	3	0	3	Lancia Leggera
Corsiero	1	3	3	0	3	Imbrigliato
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Scudo			1/modello	Alfiere	10	
Deve scegliere (una sola scelta):				Campione	10	
Arco (4+)			gratuito	Musico	10	
Armi da Lancio (5+)			gratuito			

Cercando la remissione per i loro crimini o una liberazione dai tradizionali contratti feudali, i robusti fuorilegge di Equitaine possono accettare di combattere per signori disposti a concedere loro il perdono. Colpendo i nemici con tiri precisi e aggirandoli invisibili nei territori selvaggi, sono una forza di ricognizione efficace seppur irregolare.



Fuorilegge Arruolati

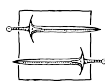
100 pti + 6 pti/modello extra

8-15 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Esploratore, Insignificante, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	1	3	3	0	6+	Plebe
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Fuorilegge Arruolati	1	3	3	1	3	Armi da Lancio (5+), Coppia d'Armi, Rapido a Tirare
Opzioni			pti-	Regola del Modello Opzionale		pti-
Incappucciati			2/modello	Incappucciati: Regola Universale.		
Posizione Preparata			20	Il modello ottiene Bersaglio Difficile (1) e Schermagliatore e perde Armi da Lancio (5+).		
Se Incappucciati, devono scegliere (solo una scelta):						
Arco Lungo (3+)			gratuito			
Balestra (4+)			2/modello			

Le scuole e le biblioteche degli ordos producono accolti istruiti nella logistica, nell'architettura e nell'ingegneria. Alcuni hanno padroneggiato la creazione di macchine da guerra come l'onagro, la balista, il trabucco e lo scorpione, oltre all'abilità balistica per usarle in battaglia. Questi strumenti d'assedio sono un'aggiunta gradita all'arsenale di qualsiasi signore.



Macchina da Assedio

115 pts

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Costrutto
Base 75 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	0"	0"	7	Macchina da Guerra		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	1	4	0	6+	Clero
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio	4	2	3	0	3	Muovere o Tirare

— Opzioni — pts —

Deve scegliere (una sola scelta):

Scorpion (4+)

gratuito

Trabucco (4+)

85

— Regola del Modello Opzionale —

Scorpion: Arma d'Artiglieria.

Gittata 48", Colpi 1, For 3 [6], Pen 10, **Attacco ad Area (1x5)**, [**Ferite Multiple (D3, Ali Tarplate)**].

Trabucco: Arma d'Artiglieria.

Catapulta (4x4), Gittata 12-72", Colpi 1, For 5, Pen 1. L'Altezza del modello diventa Grande.

Tradizionalmente un onore concesso dal re, l'uso di un pegaso è un segno di grande distinzione per qualsiasi cavaliere. Dopo aver scelto e legato il destriero, cavaliere e cavalcatura devono allenarsi insieme e con altri cavalieri volanti per mesi o anni prima di raggiungere il loro pieno potenziale in battaglia.



Cavalieri Pegaso

310 pts + 70 pts/modello extra

3-6 modelli 0-12 modelli/esercito

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 50x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 7"	14"	8	Prodezza2, Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
	Volo 8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	2	4	4	2	6+	Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere Pegaso	2	4	4	1	4	Lancia Pesante
Pegaso Palafreno	2	4	4	1	4	Imbrigliato

— Opzioni del Gruppo di Comando — pts —

Alfiere

10

Alfiere Equestre

30

Incanto di Stendardo

Senza limiti

Musico

10

Campione

10

I più fidati dei vassalli di un signore sono i suoi araldi empirei. Questi servitori sono incaricati della gestione dei destrieri volanti che non hanno la forza di portare un cavaliere completamente corazzato nei cieli, ma che sono comunque utili per la loro manovrabilità e ferocia. Cavaliere e destriero sono astuti e intelligenti, assalendo nemici ai fianchi e dall'alto.



Araldi Empirei

210 pti + **35** pti/modello extra

3-6 modelli 0-10 modelli/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 7"	14"	8	Avanguardia, Prodezza 1, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (10", 16")		
	Volo 10"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	2	4	3	1	6+	Bersaglio Difficile (1), Plebe, Armatura Leggera, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Araldo Empireo	1	4	4	1	3	Carica Devastante (+1 Att, Supporto Aggiuntivo (3))
Corsiero Araldico	1	4	4	1	3	Carica Devastante (+1 Att), Imbrigliato
Opzioni			pti-	Opzioni del Gruppo di Comando		pti-
Deve scegliere (una sola scelta):				Alfiere		10
Coppia d'Armi			gratuito	Campione		10
Lancia Leggera			gratuito	Musico		10

Fate (massimo 20%)

I seguaci della Dama venerano l'acqua dolce come simbolo di purezza. Perciò, tra le molte classi di fate della Sua Corte, le naiadi sono le più numerose e rispettate. Capricciose, mistiche e spietate, le naiadi erano una volta superni, ma sono da tempo legate a forme mortali acquatiche, come le driadi loro cugine.



Naiadi

145 pti + 20 pti/modello extra

5-10 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Agguato Speciale (Acqua), Conclave di Maghi, Esploratore, Impassibile, Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua)		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	2	4	3	0	5+	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Naiade			3	3	5	Attacchi Stritolanti (2)

— Conclave di Maghi —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Fascino Ingannevole* (Stregoneria)
- *Fonte della Giovinezza* (Druidismo)
- *Sciame d'Insetti* (Sciamanesimo)
- *Cristalloscopia* (Divinazione)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-

110

I folletti minori sono dispettosi, e pericolosi per chi non è cauto. Da apparizioni spettrali a luci eteree, questi esseri illusori giocano scherzi per guidare gli sciocchi verso la rovina.



Lanterna del Frate

145 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Bestia
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 4"	8"	7	Bagliori nella Nebbia , Esploratore, Impassibile, Insignificante, Passo Fantasma, Superno, Volo (8", 16")		
	Volo 8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	1	1	0	5+	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Lanterna del Frate			1	0	10	Attacchi Stritolanti (1)

— Regole del Modello —

Bagliori nella Nebbia: Regola Universale.

Il modello può effettuare un Attacco di Passaggio. L'unità nemica subisce 1 colpo con Forza 1, Penetrazione Armatura 0 e **Attacchi Magici**. Le unità nemiche che subiscono uno o più colpi con Attacchi Stritolanti o Attacco di Passaggio da una Lanterna del Frate subiscono i seguenti effetti fino alla fine del prossimo Turno del Giocatore:

- -3" Valore di Avanzata, fino ad un minimo di 3"
- -3" Valore di Marcia, fino ad un massimo di 3"

Queste potenti fate sono superni al servizio della Dama, di grande rilievo nella Sua Corte. Potenti in battaglia e nella magia, attraversano il Velo e aiutano i fedeli in tempi di lotta. Possiedono molte forme, sia nobili che terrificanti, ognuna con i propri servitori e vassalli tra il Popolo Fatato.



Messaggero della Signora

410 pti

Mod. singolo

Unico

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	9	Impassibile, Paura, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	5	5	5	3	5+	contro Melee Attacks), Egida (+1
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Messaggero della Signora	5	5	5	3	5	

Opzioni

Deve scegliere (una sola scelta):

Araldo dell'Alba

Araldo del Crepuscolo

gratuito

15

Regola del Modello Opzionale

Araldo del Crepuscolo: Regola Universale.

Il modello ottiene Prodezza (1). Inoltre, è un Mago Adepto che non sceglie i suoi incantesimi normalmente, ma invece **deve** selezionare 2 incantesimi tra:

- *Fonte della Giovinezza* (Druidismo)
- *Radici Avvinghianti* (Druidismo)
- *Ala del Corvo* (Stregoneria)
- *Effigie Distorta* (Stregoneria)

Araldo dell'Alba: Regola Universale.

Il modello ottiene **Volò (8", 16")** e **Prodezza (2)**.

Proprio come i cavalieri mortali a un signore, i cavalieri del Regno Immortale sono giurati a fatati più possenti. Alcuni servono cortigiani della Dama, e altri uno dei cinque Sovrani Fatati. Esseri maestosi e ultraterreni, combattenti insuperabili, si dice che abbiano insegnato agli umani i segreti della cavalleria e della guerra, e custodiscano personalmente i luoghi sacri dove il Velo è più sottile.



Cavaliere Fatato

325 pti

Mod. singolo

Altezza Grande

Tipo Cavalleria

Base 50×75 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	8	Agguato Speciale (Terreno Acquatico o Foresta), Esclusivo, Impassibile, Passo Fantasma, Paura, Prodezza 1, Superno		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Egi	
	4	6	4	1	5+	Egida (4+, contro Attacchi da Mischia), Armatura Pesante, Scudo
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere Fatato	4	6	5	3	6	
Destriero Fatato	3	4	4	1	4	Imbrigliato

Opzioni

pti-

Regola del Modello Opzionale

Deve scegliere (una sola scelta):

Guardiano di Lacerno

(Unico)

gratuito

Prescelto di Prunapella

(Unico)

gratuito

Campione del Cavaliere Verde

(Unico)

25

Campione del Cavaliere Verde: Regola Universale.

Il Cavaliere Fatato ottiene Spada Bastarda. Il modello ottiene **Determinato** ed è considerato un Campione ai fini di Dichiarare ed Accettare Duelli.

Guardiano di Lacerno: Regola Universale.

Il modello ottiene **Terrore**. Il Cavaliere Fatato ottiene Lancia Pesante, e i suoi attacchi ottengono **Ferite Multiple (2, contro Presenza Torreggiante)**.

Prescelto di Prunapella: Regola Universale.

Il Cavaliere Fatato ottiene +1 Numero di Attacchi per ogni modello nemico in contatto di base, ed i suoi attacchi ignorano Parata.

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Damigella	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7				Beneamata, Mago Apprendista, Voti Sacri
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	3	Arm	0	6+	Clero
Damigella	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3
Duca	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9				
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	4	Arm	0	6+	Nobiltà, Armatura Pesante
Duca	Att	4	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	6
Paladino	Ava	4"	Mar	8"	Dis	9				
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	4	Arm	0	6+	Clero, Egida (+1, contro Attacchi Magici, max 4+), Armatura Pesante
Paladino	Att	4	Off	7	For	4	Pen	1	Agi	6
Eroe del Popolo	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8				Tratti Eroici
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	5	Res	4	Arm	0	6+	Plebe, Armatura Leggera
Eroe del Popolo	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4

Cavalcature dei Personaggi

Destriero	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P				
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2	P	
Destriero	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3
Corsiero Araldico	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P				Avanguardia, Prodezza1, Truppe Leggere, Volo (10", 16")
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2	P	Bersaglio Difficile (1)
Corsiero Araldico	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3
Unicorno Venerabile	Ava	10"	Mar	20"	Dis	P				Guida della Foresta, Resistenza alla Magia (2), Viaggiatore
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1	P	
Unicorno Venerabile	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5
Pegaso Palafreno	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P				Prodezza1, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+2	P	Bersaglio Difficile (1)
Pegaso Palafreno	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4
Ippogrifo	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P				Libertà di Volare, Paura, Presenza Torreggiante, Prodezza2, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+1	P	
Ippogrifo	Att	4	Off	4	For	5	Pen	3	Agi	4
Destriero Fatato	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P				Esclusivo, Impassibile, Passo Fantasma, Paura, Prodezza1, Superno
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+1	P	Egida (+1, max 4+)
Destriero Fatato	Att	3	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4

Base

Cavalieri del Reame	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8				Presidente
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	2	6+	Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere del Reame	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3
Destriero	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3
Cavalieri Erranti	Ava	8"	Mar	16"	Dis	8				Prodezza2, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	1	6+	Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere Errante	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	3
Cob	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	3
Sergenti a Cavallo	Ava	8"	Mar	16"	Dis	7				Ministro del Sacro Ordine, Presidente, Voti Sacri
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	2	6+	Clero, Armatura Pesante
Sergente a Cavallo	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3
Ronzino	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	3
Coscritti del Volgo	Ava	4"	Mar	8"	Dis	6				Insignificante, Presidente
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	3	Arm	0	6+	Plebe, Armatura Leggera
Coscritto del Volgo	Att	1	Off	2	For	3	Pen	0	Agi	3

Arcieri del Volgo	<i>Ava</i> 4" <i>Mar</i> 8" <i>Dis</i> 6									↳ Insignificante, Presidiante
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 2 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0									6+ Plebe
Arciere del Volgo	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 2 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3									

Speciale

Uomini d'Arme	<i>Ava</i> 4" <i>Mar</i> 8" <i>Dis</i> 8									↳ Difesa Ferrea, Presidiante
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0									6+ Armatura Pesante, Scudo
Uomo d'Arme	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 3									
Reliquiario Sacro	<i>Ava</i> 4" <i>Mar</i> 8" <i>Dis</i> 7									Alto, Esclusivo (R&F Fanteria), Impassibile, Non un Capo, Piattaforma di Guerra, Reliquia Sacra, Scorta, Voti Sacri
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 5 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 2									6+ Clero, Armatura Pesante
Reliquiario Sacro	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 3									
Cavalieri della Corte	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 8									↳ Gruppo di Fratelli, Presidiante
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 2									6+ Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere della Corte	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4									Carica Devastante (+1" Ava, +1 Agi, +1 Att, Attacchi Magici), Formazione a Lancia, Lancia Pesante
Destriero	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3									Imbrigliato
Cavalieri Penitenti	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 8									↳ Impassibile, Instabile, Presidiante, Voto di Redenzione
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 2 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 3									6+ Armatura Pesante, Clero
Cavaliere Penitente	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 3									Formazione a Lancia, Grande Arma
Cavallo da Tiro	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3									Imbrigliato
Cavalieri della Cerca	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 8									↳ Impassibile, Presidiante, Sacra Cerca
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 2									6+ Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere della Cerca	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4									Formazione a Lancia, Spada Bastarda
Destriero	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3									Imbrigliato
Avanguardie Vassalli	<i>Ava</i> 8" <i>Mar</i> 16" <i>Dis</i> 7									Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 1									6+ Plebe, Armatura Leggera
Avanguardia Vassallo	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3									Lancia Leggera
Corsiero	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3									Imbrigliato
Fuorilegge Arruolati	<i>Ava</i> 4" <i>Mar</i> 8" <i>Dis</i> 7									Esploratore, Insignificante, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 1 <i>Dif</i> 3 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0									6+ Plebe
Fuorilegge Arruolati	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 3 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 3									Armi da Lancio (5+), Coppia d'Armi, Rapido a Tirare
Macchina da Assedio	<i>Ava</i> 0" <i>Mar</i> 0" <i>Dis</i> 7									Macchina da Guerra
Normale, Costrutto	<i>PV</i> 5 <i>Dif</i> 1 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 0									6+ Clero
Equipaggio	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 2 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 3									Muovere o Tirare
Cavalieri Pegaso	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 8									Prodezza2, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	<i>PV</i> 2 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 2									6+ Nobiltà, Armatura Pesante, Scudo
Cavaliere Pegaso	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4									Lancia Pesante
Pegaso Palafreno	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4									Imbrigliato
Araldi Empirei	<i>Ava</i> 7" <i>Mar</i> 14" <i>Dis</i> 8									Avanguardia, Prodezza1, Schermagliatore, Truppe Leggere, Volo (10", 16")
Normale, Cavalleria	<i>PV</i> 2 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 1									6+ Bersaglio Difficile (1), Plebe, Armatura Leggera, Scudo
Araldo Empireo	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 3									Carica Devastante (+1 Att, Supporto Aggiuntivo (3))
Corsiero Araldico	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 3									Carica Devastante (+1 Att), Imbrigliato

Fate

Naiadi	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 8									Agguato Speciale (Acqua), Conclave di Maghi, Esploratore, Impassibile, Truppe Leggere, Viaggiatore (Acqua)
Normale, Fanteria	<i>PV</i> 2 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 3 <i>Arm</i> 0									5+
Naiade	<i>For</i> 3 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 5									Attacchi Stritolanti (2)
Lanterna del Frate	<i>Ava</i> 4" <i>Mar</i> 8" <i>Dis</i> 7									Bagliori nella Nebbia, Esploratore, Impassibile, Insignificante, Passo Fantasma, Superno, Volo (8", 16")
Normale, Bestia	<i>PV</i> 5 <i>Dif</i> 1 <i>Res</i> 1 <i>Arm</i> 0									5+ Bersaglio Difficile (1)
Lanterna del Frate	<i>For</i> 1 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 10									Attacchi Stritolanti (1)
Messaggero della Signora	<i>Ava</i> 6" <i>Mar</i> 12" <i>Dis</i> 9									Impassibile, Paura, Superno
Grande, Bestia	<i>PV</i> 5 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 3									5+ contro Melee Attacks), Egida (+1
Messaggero della Signora	<i>Att</i> 5 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 3 <i>Agi</i> 5									

ra

Cavaliere Fatato	<i>Ava</i>	8"	<i>Mar</i>	16"	<i>Dis</i>	8					Agguato Speciale (Terreno Acquatico o Foresta), Esclusivo, Impassibile, Passo Fantasma, Paura, Prodezza 1, Superno
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	4	<i>Dif</i>	6	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	1	5+	Egida (4+, contro Attacchi da Mischia), Armatura Pesante, Scudo	
Cavaliere Fatato	<i>Att</i>	4	<i>Off</i>	6	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	6	
Destriero Fatato	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	4	Imbrigliato

Armi d'Artiglieria

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Scorpion	-	48"	3 [6]	10	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)]
Trabucco	Catapulta (4x4)	12-72"	5	1	1	

Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Arco Lungo	3+	Fuorilegge Arruolati, Eroe del Popolo
	4+	Arciere del Volgo
Arco	4+	Avanguardie Vassalli
Balestra	4+	Arciere del Volgo
	4+	Fuorilegge Arruolati
Armi da Lancio	5+	Avanguardie Vassalli, Fuorilegge Arruolati
Scorpion / Trabucco	4+	Scorpion / Trabucco

Registro delle Modifiche

2024 Released 5

- Risolutezza di Tristan: added errata
- Cavalieri del Reame: Costo base 270 ↘ 265
- Cavalieri del Reame: Modelli extra 34 ↗ 35
- Arcieri del Volgo: Costo base 120 ↘ 110
- Reliquiario Sacro: Costo base 180 ↘ 170
- Cavalieri Penitenti: Costo base 240 ↘ 220
- Lanterna del Frate: Costo base 130 ↗ 145
- Cavaliere Fatato: Costo base 315 ↗ 325