

# LA IX ERA

## BATTAGLIE FANTASY



# Elfi Silvani

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	Tabella Riassuntiva	27
Regole dell'Armata	4	Registro delle Modifiche	30
Regole dei Modelli dell'Armata	4	Personaggi	11
Incantesimo Ereditario	5	Cavalcature dei Personaggi	16
Stirpie Aspetti della Natura	6	Base	19
Oggetti Speciali	8	Speciale	21
Organizzazione d'Armata	10	Frecce Celate	25



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)

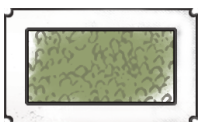
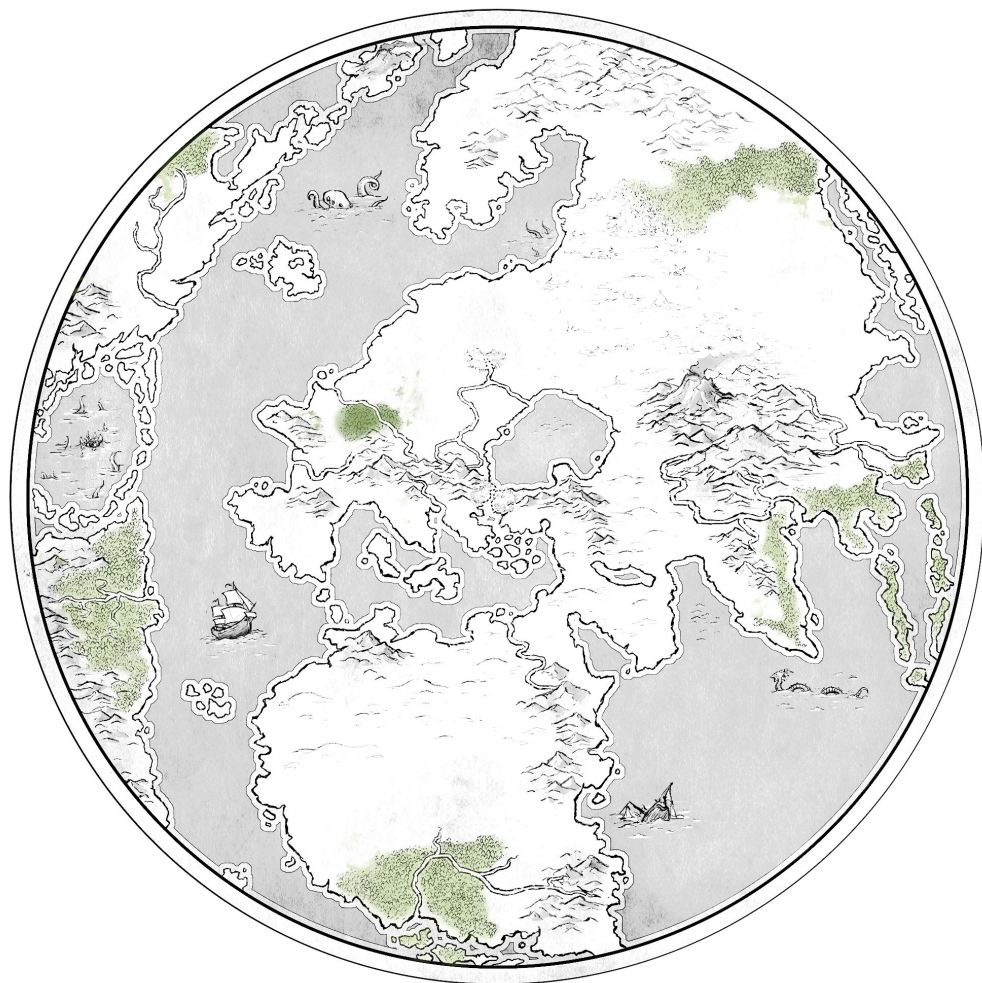
Modifiche recenti all'indirizzo: [the-ninth-age.com/archive.html](http://the-ninth-age.com/archive.html)

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



# Elfi Silvani

Ci sono molte foreste in cui si può godere di una piacevole passeggiata, ma in alcuni boschi e giungle, specialmente le più grandi e antiche, il viaggiatore incauto potrebbe incappare in strane apparizioni o avere la costante sensazione di occhi vigili puntati sulla sua schiena, e spesso alcuni incontrano destini più cupi: il riflesso metallico di una punta di freccia, o viticci che emergono dal sottobosco per avvinghiarli sono l'ultima cosa che questi intrusi vedono. Molte leggende raccontano di coloro persi nei boschi, ma pochi conoscono la verità completa: un grande regno di elfi dal temperamento volatile e spietato che ha preservato con fermezza i suoi domini boschivi fin dall'alba dei tempi. Questi regni silvani sono in grado di radunare terrificanti schiere di alberi ambulanti, arcieri senza pari e creature mistiche, armate non solo per difendere la foresta da qualsiasi intruso, ma anche per scatenarsi al di là dei propri confini boschivi con ferocia devastante, quando l'umore lo detta.



*Il regno di Wyscan è la patria ancestrale degli Elfi Silvani e dei loro alleati, gli spiriti dei boschi. Da qui gli elfi difendono le loro dimore arboree, e da qui la Caccia Selvaggia inizia ogni Vigilia di Mezza Estate.*



*Sparsi da polo a polo, ogni fitto boschetto o foresta potrebbe nascondere un insediamento di Trewi o un gruppo di alberi viventi. Tuttavia, questi popoli sono talmente elusivi che il primo indizio della loro presenza spesso è dato dalle frecce scagliate contro gli intrusi o dalle radici che afferrano gli incauti.*

## 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.

## Figli degli Dei

Gli elfi silvani, i Trewi, vivono in molte parti del mondo, ma il loro primo e più grande baluardo è la foresta di Wyscan. Nel cuore di queste antiche foreste c'è una gabbia che serve da dimora al Re e alla Regina del Bosco, Cadaron e Amryl, discendenti superni del pantheon elfico. Questo fa dei Trewi l'unico popolo al mondo governato direttamente da figure divine. Il loro è un regno immutabile, che esiste inalterato da quando la memoria può ricordare, molto prima che gli altri popoli elfici lasciassero la foresta e costruissero nuovi tipi di società.

Il Regno di Wyscan si estende ben oltre quella singola foresta: gli elfi silvani in tutto il mondo giurano fedeltà ai suoi monarchi. Piccoli gruppi di elfi possono viaggiare tra le foreste utilizzando l'arte del "camminanebbie", mantenendo una coesione politica e culturale a livello globale, anche se ogni dominio ha le proprie piccole peculiarità, come i rami che emergono dal tronco di un albero. Molte culture e regni raccontano storie di nebbie inspiegabili che si diffondono dalle foreste, lasciando dietro di sé cadaveri o bambini scomparsi.

## Guardiani delle Foreste

Capaci di muoversi tra i fitti alberi come un fanciullo che corre in un prato aperto, i Silvani sono molto terri-

toriali e hanno imparato da tempo come difendere le loro dimore: i loro domini arborei sono costantemente pattugliati, con occhi vigili che osservano i confini, sempre pronti ad adunare forze maggiori. Oltre ai soldati che ogni nobile Trewi tiene pronti, ci sono diversi ordini semireligiosi di elfi dedicati al combattimento e alla violenza. Grazie al profondo rispetto degli elfi per il mondo naturale, molte bestie della foresta si prestano al loro servizio, sostenendoli in battaglia. La maggior parte dei guerrieri silvani è estremamente abile con la lancia o la lama, ma il più grande vantaggio dei Trewi è la loro abilità nell'uso dell'arco. Considerato a lungo un'arma sacra, l'arco rappresenta l'abilità degli elfi silvani di cacciare la preda restando invisibili, vietando agli estranei anche un singolo sguardo al loro regno sacro. Capaci di creare i migliori archi del mondo, tutti coloro che abitano la foresta imparano l'arte del tiro, e molti Trewi possiedono un'abilità con esso che umilia i più grandi tiratori di altre specie.

## Spiriti Arborei

Diversi esseri superni e spiriti abitano i luoghi remoti del mondo; molti di loro hanno sviluppato una affinità per particolari forme di materia, diventando elementali, ma le creature più strettamente legate ai Trewi sono quelle che esistono in simbiosi con gli alberi stessi, creature mortali ma comunque magiche: spiriti arborei ambulanti di enorme forza. Non tutti questi esseri sono amichevoli, anche verso i Silvani, ma la maggior parte degli spiriti arborei condividono una profonda connessione con la foresta dei loro vicini elfici, e nel tempo si è sviluppato un bizzarro mutualismo tra di loro. Entrambi possono essere capricciosi e crudeli o armoniosi e contemplativi, d'umore sempre mutevole. Insieme, possono chiamare a loro e modellare le foreste in cui vivono, guidando anche gli alberi non senzienti per coprire i loro movimenti o modellandoli in forme adatte alle esigenze dei loro insediamenti.

# Regole dell'Armata

## Seguiti dalla Foresta

Immediatamente dopo aver determinato chi schiera per primo (dopo il passo 1 della Sequenza della Fase di Schieramento), **devi** posizionare un singolo Elemento di Terreno Foresta:

- Completamente dentro la tua metà del Campo di Battaglia
- Non a contatto con altri Elemento di Terreno, eccetto il Terreno Aperto
- A più di 6" dal centro del tavolo se l'Obiettivo Secondario è Tenere la Posizione e a più di 6" da qualsiasi segnalino usato per l'Obiettivo Secondario.

Tale Elemento di Terreno non può superare 27 cm in lunghezza e 19 cm in larghezza. Tutte le Foreste sul Campo di Battaglia sono considerate Terreno Pericoloso (1) da tutti i modelli.

# Regole dei Modelli dell'Armata

## Regole Universali

### Canto degli Alberi

Ogni modello con una o più istanze di Canto degli Alberi può scartare 1 Segnalino Velo una volta per Fase Magica amica, immediatamente dopo Incanalare il Velo. In tal caso, scegli un Elemento di Terreno Foresta entro 24" dal modello con Canto degli Alberi che non sia a contatto con nessuna unità. Muovi questa Foresta in linea retta fino a 6". Questo movimento termina subito prima di entrare a contatto con qualsiasi unità o Elemento di Terreno, eccetto il Terreno Aperto. Ogni Foresta può essere mossa solo una volta per Fase Magica tramite Canto degli Alberi.

### Fronde Rinvigorenti

Un'unità con più di metà dei suoi modelli con Fronde Rinvigorenti ottiene **Determinato** se più di metà dei suoi modelli si trovano dentro una Foresta con il centro delle loro basi.

### Spirito Silvano

Il modello ottiene **Attacchi Magici, Esclusivo (Spirito Silvano) e Impassibile**.

### Viandante delle Foreste

Il modello ottiene **Viaggiatore (Foresta)**. Se all'inizio di un Round di Combattimento, un'unità composta interamente da modelli con Viandante delle Foreste si trova dentro una Foresta con più di metà dei centri delle basi, tutte le sue parti di modello senza Imbrigliato **devono** ripetere i tiri per ferire di '1' con gli Attacchi da Corpo a Corpo fino alla fine del Round di Combattimento.

## Attributi di Attacco

### Maestro Arciere – Tiro

Immediatamente prima di tirare con un Arco Lungo Silvano, tutti i modelli con Maestro Arciere in un'unità possono scegliere se incrementare la Penetrazione Armatura della loro arma di 2 oppure se ottenere +2 per colpire fino alla fine della fase.

## Armeria

### Cappa Silvana – Equipaggiamento Difensivo

Quando combinata con Armatura Leggera, il portatore ottiene +1 Armatura.

## Arco Lungo Silvano – Arma da Tiro

0-55 Modelli con Arco Lungo Silvano per Esercito.

Arco Lungo. Gli attacchi effettuati con Arco Lungo Silvano ottengono Penetrazione Armatura 1 e **Rapido a Tirare**. Inoltre, quando tirano dalla Gittata Corta, ottengono For 4.

## Radici Impalanti – Arma da Tiro

Gittata 12", Colpi D6+1, For 4, Pen 1, **Marciare e Tirare, Rapido a Tirare**, ignora i modificatori di Copertura al tiro per colpire. Se il bersaglio è a contatto con una Foresta, la Forza è **fissata** a 5 e la sua Penetrazione Armatura a 2.

## Lame Silvane – Arma da Corpo a Corpo

Coppia d'Armi. Gli attacchi effettuati con Lame Silvane ottengono +1 Penetrazione Armatura.

## Lancia Silvana – Arma da Corpo a Corpo

Lancia Leggera. Gli attacchi effettuati con Lancia Silvana ottengono +1 Penetrazione Armatura.

# Incantesimo Ereditario

*Utilizzando l'antica magia della natura, i druidi Silvani possono far germogliare vegetazione selvaggia da pianure e campi aperti. Apparendo inizialmente come un trucco di luce, gli intricati arbusti spinosi convocati dai Trewi sono molto reali, poiché ovunque gli elfi viaggino, la foresta segue.*

Valore di Lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
<b>E</b> <b>Abbraccio Verdeggiante</b> <b>&lt;4+&gt;</b> <b>{7+}</b>	18"	Benedizione	Un Turno	Posiziona un Elemento di Terreno Foresta sotto il bersaglio (o colloca un segnalino vicino all'unità). Questa Foresta si estende sempre fino ai bordi del Confine dell'Unità bersaglio (anche se l'unità si muove o cambia formazione). <b>{Le unità nemiche a contatto di base con il bersaglio devono ripetere i tiri per colpire con risultato naturale di '6'}</b>

# Stirpi

*La maggior parte dei nobili Trewi mostra una naturale affinità per una delle molte tradizioni marziali od esoteriche praticate dagli ordini Silvani. Alcuni si addestrano all'interno di questi gruppi, mettendo da parte il loro rango per una porzione delle loro lunghe vite; altri sono legati per sangue al loro ordine, ma a tutti è comune una connessione spirituale con la loro arte sacra.*

Le Stirpi non sono Uniche.

## **Cacciatore Selvaggio** 60 pti

Solo modelli a cavallo di un Destriero Elfico o Grande Alce.

La parte di modello "Principe della Foresta" o "Capoclan" ottiene **Carica Devastante (+2 Att)**, **Estasi della Battaglia**, **Furia**, **Impassibile** e **Truppe Leggere**.

## **Danzalame** 50 pti

Solo modelli a piedi.

Il modello ottiene **Danze di Cenyryn** (vedi la voce dell'unità Danzalame), **Egida (6+)**, **Esclusivo (Danzalame, Stirpi di Danzalame)** e **Impassibile**. L'unità del modello ottiene **Falcata Rapida**. Il modello non può usare Armi da Tiro né beneficiare di Armature (mondane o incantate).

## **Scopripista** 50 pti

0-2 per esercito. Solo modelli a piedi. Non può essere preso dall'Alfiere da Battaglia.

Il modello ottiene **Maestro Arciere** e **Esploratore**. Il numero di Attacchi da Tiro effettuato dal modello con un Arco Lungo Silvano è **fissato** a 3. Se il modello è un Principe della Foresta, il numero di Attacchi da Tiro è invece **fissato** a 4.

## **Mutaforma** 40 pti

Solo modelli a piedi.

Il modello ottiene **Esclusivo**, **Tempra (4+)** ed **Avanguardia**. Inoltre, la sua Marcia è **fissata** a 20".

## **Guardiano della Foresta** 20 pti

Solo modelli a piedi.

Il modello ottiene **Odio** e +1 Armatura.

# Aspetti della Natura

*Gli spiriti degli alberi più potenti sviluppano spesso caratteristiche particolarmente spaventose nei secoli, esprimendo la loro essenza individuale in congiunzione alla connessione con il mondo naturale.*

Ogni Aspetto della Natura è Unico.

**Corteccia Sfregiata** 50 pts  
Tutte le Driadi nell'unità del modello ottengono **Odio**.

**Spore Tossiche** 50 pts  
L'unità del modello ottiene **Colpo Letale**.

**Viticci Intralcianti** 50 pts  
Mentre il portatore è in un Duello, gli avversari **devono** ritirare i tiri per colpire riusciti contro il modello.

**Corona di Quercia** 10 pts  
Il modello ottiene **Riorganizzazione Rapida**.

# Oggetti Speciali

## Incanti d'Arma

**Ramo di Wyscan** 100 pti

Incantamento: Arco Lungo Silvano.  
Colpi **sempre** fissati a 1, For 4 [5], Pen2 [10], **Attacco ad Area (1×5)**, [Ferite Multiple (2)], **Ricarica!**

**Onore del Cacciatore** 75 pti

Incantamento: Picca.  
Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura. Se il portatore causa almeno una ferita non salvata con quest'arma, il portatore e tutti i modelli R&F nella sua unità ottengono **Distrarre** fino alla fine della Fase di Mischia.

**Vigore delle Quercie** 65 pti

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.  
Gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +3 Forza.

**Sventura della Sentinella** 45 pti

Non può essere preso da Maghi.  
Incantamento: Arco Lungo Silvano.  
Colpi **sempre** fissati a 4. Gli Attacchi da Tiro effettuati con quest'arma diventano **Attacchi Venefici**.

**Spirito del Vortice** 40 pti

Incantamento: Lame Silvane.  
Il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi, e gli attacchi effettuati con quest'arma ottengono +1 Forza e **Colpo Letale**.

## Incanti d'Armatura

**Corteccia Protettiva** 35 pti

Solo modelli di Fanteria.  
Incantamento: Armatura Leggera.  
Il portatore ottiene +1 Armatura, **Attacchi Magici**, **Egida (5+)**, **Impassibile** e **Infiammabile**.

## Incanti di Stendardo

**Stendardo dell'Inganno** 55 pti

Alla fine del passo 4 della Sequenza della Fase di Schieramento (prima di schierare gli Esploratori), il proprietario può rimuovere l'unità del portatore dal Campo di Battaglia e schierarla di nuovo altrove (i Personaggi aggregati all'unità devono restare nell'unità; ciò non influenza il numero di Unità non Schierate al fine di calcolare il bonus del tiro di inizio).

**Vessillo del Predatore** 45 pti

L'unità del portatore ottiene **Carica Devastante (Distrarre)**.

**Stendardo della Bruma Silente** 35 pti

0-2 per esercito.  
L'unità del portatore ottiene Copertura Leggera. Le unità nemiche entro 3" dal portatore non ottengono nessun beneficio da un Musicista.

## Artefatti

### Colpo di Grandine

60 pti

Solo Principi della Foresta e Capoclan.

Un solo uso. Quando questo Artefatto viene utilizzato, è un'Arma da Tiro con il seguente profilo:

Gittata 30", Colpi 3D6, For 4, Pen 1, **Attacchi Magici**. Mira **fissata** a 2+. Quando tira dalla Gittata Corta, ottiene +1 Penetrazione Armatura. Maestro Arciere non può essere usato con Colpo di Grandine.

### Semi Consacrati

55 pti

Solo modelli a piedi.

Un solo uso. Il giocatore può attivare questo Artefatto alla fine di qualsiasi Fase di Movimento amica e posizionare un Elemento di Terreno Foresta a contatto con il portatore e ad almeno 1" da unità nemiche e altri Elementi di Terreno. Questa Foresta **deve** poter essere inserita in un cerchio di diametro 6" e permane per il resto della partita, anche se il portatore viene rimosso come perdita.

### Specchio del Solcanebbie

50 pti

Solo modelli a piedi.

Un solo uso. Può essere attivata alla fine di una qualsiasi Fase di Movimento amica, se l'unità del portatore è composta interamente da modelli di Fanteria di Altezza Normale, non è Ingaggiata, ed è completamente dentro un Elemento di Terreno Foresta che non contiene modelli nemici. Applica le seguenti Regole:

1. L'unità del portatore perde Presidiante fino all'inizio della prossima fase.
2. Rimuovi l'unità del portatore dal Campo di Battaglia.
3. Riposizionala immediatamente su di esso seguendo le regole per Agguato Speciale (centro di un Elemento di Terreno Foresta). Se l'unità non può essere collocata, viene considerata distrutta nel punto in cui è stata rimossa.

### Corno della Caccia Selvaggia

35 pti

Un solo uso. Può essere attivato quando un'unità amica entro 8" fallisce un tiro per la Distanza di Carica. Puoi ripetere quel tiro.

### Glifo di Amryl

30 pti

Solo modelli senza Spirito Silvano.

Il portatore ottiene **Non Può Essere Calpestato**. Il portatore ottiene +3 Abilità Difensiva quando combatte in un Duello.

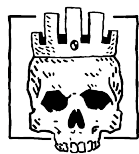
### Tamburi di Cenyryn

10 pti

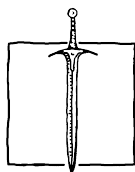
Solo modelli a piedi.

Un solo uso. Può essere attivato quando l'unità del portatore dichiara una Carica. Il bersaglio della Carica può dichiarare solo la Reazione alla Carica Mantenere la Posizione, a meno che non sia già in Fuga. Questa unità nemica può comunque dichiarare Reazioni alla Carica come di consueto, nel caso venga successivamente Caricata da un'altra unità.

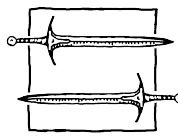
# Organizzazione d'Armata



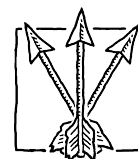
**Personaggi**  
massimo 40%



**Base**  
minimo 25%



**Speciale**  
nessun limite



**Frecce Celate**  
massimo 35%

# Personaggi (massimo 40%)

Considerati figli dei loro monarchi divini, questi nobili imperiosi guidano le tribù silvane e le loro milizie. Letali con una spada o un arco, cavalcando sul dorso di una creatura feroce o spalla a spalla con i loro compagni di tribù, non mostrano pietà agli estranei che sconfinano nelle loro terre.



## Principe della Foresta 210 pti

Mod. singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>	Viandante delle Foreste		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>0</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Principe della Foresta	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>9</b>	Accurato, Riflessi Fulminei

Opzioni		pti-	Opzioni di Cavalcatura		pti-
Una singola Stirpe		Senza limiti	Cavallo Elfico con Truppe Leggere		35
Oggetti Speciali		fino a 200	Aquila Sovrana		115
Armatura Leggera		5	Grande Alce		115
Scudo		5	Dragone Arboreo		440
Cappa Silvana		10			
Arco Lungo Silvano (0+)		5			
Una sola scelta:					
Picca	5	Lancia Pesante	15		
Grande Arma	15	Lancia Silvana	15		
Lame Silvane	15				

Leader tribali e anziani di fama, i capoclan sono i campioni dei Trewi. Guidano solitamente gruppi più piccoli di Trewi, o fanno parte del consiglio di un'assemblea più grande, sempre in prima linea dove la lotta è più fitta.



## Capoclan

135 pti

Mod. singolo

Altezza Normale  
 Tipo Fanteria  
 Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello							
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>	Viandante delle Foreste							
Difensive	PV	Dif	Res	Arm							
	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>							
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi						
Capoclan	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	Riflessi Fulminei					
Opzioni			pti-			Opzioni di Cavalcatura			pti-		
Alfiere da Battaglia					50	Cavallo Elfico con Truppe Leggere				40	
Una singola Stirpe					Senza limiti	Grande Alce				85	
Oggetti Speciali					fino a 100	Aquila Sovrana				105	
Armatura Leggera					5						
Scudo					5						
Cappa Silvana					10						
Arco Lungo Silvano (1+)					5						
Una sola scelta:											
Picca	5				Lame Silvane					15	
Grande Arma	10				Lancia Silvana					15	
Lancia Pesante	10										

Creature del crepuscolo e della saggezza primordiale, i druidi sono esperti tessitori di incantesimi. I loro poteri non derivano da uno studio metodico delle arti mistiche, ma dalla loro profonda connessione con la foresta. Anche se non tutti seguono il Sentiero del Druidismo, i loro incantesimi confondono il nemico e incoraggiano i loro alleati attingendo ai segreti e alla forza degli alberi.



## Druido

125 pti

Mod. singolo

Altezza Normale  
 Tipo Fanteria  
 Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	8	Canto degli Alberi, Mago Apprendista, Viandante delle Foreste	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	3	0	

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Druido	1	4	3	0	5	Riflessi Fulminei

Opzioni magiche		pti-	Opzioni		pti-
Mago Adepto		95	Oggetti Speciali		fino a 100
Mago Maestro		265	Se Mago Maestro		fino a 200
			Arco Lungo Silvano (3+)		5
Cosmologia	Druidismo		Lame Silvano		5
					
			Sciamanesimo		
			Opzioni di Cavalcatura		pti-
			Cavallo Elfico		30
			Aquila Sovrana		50
			Unicorno Silvano		50
			Dragone Arboreo (Solo Mago Maestro)		380

I più potenti dei superni fatati che si sono legati alla foresta in epoche passate, gli antichi spiriti degli alberi sono ciò che di più vicino c'è ad un capo tra gli spiriti della foresta. Giganti ambulanti che assumono la forma degli alberi più grandi, più nodosi e induriti, si considerano mentori sia degli spiriti che degli elfi, e vantano un vasto bagaglio di antiche conoscenze.



## Antico Padre dei Boschi

445 pti

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme  
 Tipo Fanteria  
 Base 75×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Canto degli Alberi, Determinato, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	6	4	6	4	Egida (5+), Infiammabile

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Antico Padre dei Boschi	3	4	5	2	2	Attacco Distruttivo, Radici Impalanti (4+)

Opzioni magiche		pti-	Opzioni		pti-
Mago Apprendista		25	Un singolo Aspetto della Natura		Senza limiti
Mago Adepto		120	Un singolo Artefatto* (Solo Mago)		Senza limiti
Mago Maestro		290	*Non può prendere Gemma Draconica		



Divinazione



Druidismo

Alcuni tra spiriti degli alberi più antichi possono ricordare un periodo prima che fossero imprigionati nella forma mortale, e, molto raramente, alcuni di essi arrivano a rimpiangere aspramente la scelta compiuta. Resi folli da una futile ricerca senza fine della loro libertà perduta, delle loro foreste abbattute e dei loro spiriti fratelli estinti, sono diventati l'incarnazione della furia della natura, più irrequieti e bellicosi di qualsiasi altro spirito degli alberi. Giganteschi, inarrestabili juggernaut di legno, viticci e radici, gli Avatar contengono le memorie di intere foreste.



## Avatar della Natura

575 pts

Mod. singolo 0-1 unità/esercito

Altezza Enorme  
Tipo Fanteria  
Base 75×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Canto degli Alberi, Determinato, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	6	6	4	Egida (5+), Infiammabile	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Avatar della Natura	6	6	7	4	3	Attacco Distruttivo, Radici Impalanti (3+)

Opzioni

Un singolo Aspetto della Natura

pts

Senza limiti

Le driadi anziane, nella loro lunga esistenza hanno visto ghiande maturare in querce svettanti. Esse sono legate a vegetali più esili, e con una crescita più rapida rispetto alla maggior parte degli spiriti degli alberi, ma conservano l'imprevedibilità tipica della stirpe fatata. La loro affinità per la magia le collega anche alle altre giovani driadi, condividendo le loro radici in un'unica grande rete.



## Driade Ancestrale

95 pts

Mod. singolo

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Canto degli Alberi, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	6	4	0	Egida (5+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Driade Ancestrale	3	6	4	1	7	Odio

Opzioni magiche

Mago Apprendista  
Mago Adepto

pts

25  
120

Opzioni

Un singolo Aspetto della Natura

pts

Senza limiti



Divinazione



Druidismo

Mentre la maggior parte delle bestie della selva sono quasi senza mente dopo lunghi eoni nelle loro forme legnose, agendo in base a rabbia e fame, quelle poche la cui intelligenza è rimasta intatta cercano spesso di guidare gli istinti dei loro fratelli più selvaggi, agendo come custodi delle foreste più oscure. Questi pastori sono figure tragiche, gravate dalla conoscenza della loro perdita, ma determinate a vedere le loro foreste protette a ogni costo.



## Pastore delle Selve

240 pti

Mod. singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	9	Fronde Rinvigorenti, Spirito Silvano, <b>Un Pastore ed il Suo Gregge</b> , Viandante delle Foreste	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	5	5	3	Egida (5+), Infiammabile
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Pastore delle Selve	4	5	5	3	4

Opzioni

	pti
Alfiere da Battaglia	50
Un singolo Aspetto della Natura	Senza limiti

Regole del Modello

**Un Pastore ed il Suo Gregge:** Regola Universale.

Il modello non può aggregarsi ad un'unità che contenga già un altro modello con questa regola.

# Cavalcature dei Personaggi

Veloci, agili e affidabili, i destrieri preferiti dagli elfi silvani sono unici nel navigare il fitto sottobosco delle foreste.



## 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+1</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

I principi più fieri e selvaggi scelgono i grandi alci dei boschi come loro maestose cavalcature. Tali animali si muovono silenziosamente nella foresta, ma sono resi terrificanti in battaglia dalle corna affilate e dalla loro mole.



## Grande Alce

Altezza **Normale**  
 Tipo **Cavalleria**  
 Base **50×50 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>8"</b>	<b>16"</b>	<b>P</b>			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>5</b>	<b>P+1</b>		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grande Alce	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Imbrigliato

Creature che danzano sul confine tra il mondo mortale e il Reame Velato, dal manto di ogni colore immaginabile, le orme di un unicorno, in sintonia con le parti più selvagge e profonde della foresta si riempiranno di germogli che sbocciano in maniera innaturale. Si dice che solo i maghi elfici più potenti possano stabilire un legame con questi misteriosi spiriti equini, sacri a Sura, la Portatrice della Primavera.



## Unicorno Silvano

Altezza Normale  
 Tipo Cavalleria  
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	10"	20"	P	<b>Araldo di Sura</b> , Resistenza alla Magia (1), Viaggiatore		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	4	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Unicorno Silvano	2	5	4	1	5	Attacchi Magici, Imbrigliato

— Regole del Modello —

**Araldo di Sura:** Regola Universale.

Fintanto che l'unità del modello consiste interamente di modelli di Cavalleria, posiziona un Elemento di Terreno Foresta sotto l'unità (ciò è sostituibile da un segnalino posto accanto ad essa). Questa Foresta si estende **sempre** fino ai bordi del Confine dell'Unità (anche se l'unità si muove o cambia formazione).

Creature maestose, possenti più di qualsiasi falco gigante, le aquile reali sono davvero le più mirabili tra i rapaci. La loro amicizia non viene concessa a cuor leggero, ma una volta data, non viene mai revocata.



## Aquila Sovrana

Altezza Grande  
 0-2  
 Tipo Cavalleria  
 Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra 2" Volo 9"	4" 18"	P	<b>Truppe Leggere</b> , Volo (9", 18")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	4	P+1	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Aquila Sovrana	3	5	5	1	4	Imbrigliato

*I draghi sono i più riveriti dei cacciatori della foresta. Noti per il loro orgoglio, possiedono menti criptiche e motivazioni ambigue, scegliendo di allearsi con cavalieri che ritengono degni. I draghi che dimorano in una foresta spesso si sintonizzano con la sua essenza, diventando in grado di chiamare gli alberi stessi. Tali esemplari spesso custodiscono non tesori, ma giardini segreti da essi creati.*



## Dragone Arboreo

Altezza Enorme

Tipo Bestia

0-1 cavalc./esercito

Base 50×100 mm

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

— Regole del Modello —

**Unione di Menti:** Regola Universale.

Il modello ottiene **Canto degli Alberi**. Inoltre, se il modello inizia un Round di Combattimento con il suo centro all'interno di una Foresta, la cavalcatura **deve** ripetere tutti i tiri per ferire con risultato naturale di 1 effettuati con i suoi Attacchi da Corpo a Corpo durante quel Round di Combattimento.

# Base (minimo 25%)

*I Trewi non sono sempre noti per combattere in formazioni coese di guerrieri, ma comprendono la necessità di truppe valorose e disciplinate quando arriva il momento della battaglia. Come tale, la Guardia della Foresta agisce come una forza militare permanente, servendo come seguito dei signori locali.*



## Guardia della Foresta

160 pti + 11 pti/modello extra

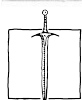
15-50 modelli



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Presidiante, Viandante delle Foreste		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Guardia della Foresta	1	5	3	0	5	Riflessi Fulminei
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>				Alfiere		10
Cappa Silvana e Lame Silvane			gratuito	Incanto di Stendardo		Senza limiti
Picca e Scudo			gratuito	Campione		10
				Musico		10

*Sebbene alcuni preferiscano la spada o la lancia, l'amore principale degli elfi è l'arco. Anche il guerriero Trewi più giovane è un cacciatore dall'occhio acuto, e le incursioni nemiche possono spesso essere concluse con una rapida salva di frecce nel momento in cui l'invasore mette piede nella foresta. L'abilità degli artigiani Trewi è altrettanto eccezionale, combinando armi ed arcieri fuori dal comune.*



## Arcieri Silvani

230 pti + 18 pti/modello extra

10-30 modelli



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Presidiante, Viandante delle Foreste		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Arciere Silvano	1	4	3	0	5	Riflessi Fulminei, Arco Lungo Silvano (3+)
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Alfiere				10	Campione	10
Incanto di Stendardo				Senza limiti	Musico	10

Con le loro mandrie allevate e addestrate in brughiere e prati sparsi nelle foreste, i cavalieri elfici sono temibili e fulminei; le loro abilità come incursori e cacciatori non concedono alcun respiro agli invasori che sono riusciti a penetrare nella foresta.



## Cavalieri della Brughiera

170 pti + 25 pti/modello extra

5-15 modelli

0-3 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25×50 mm



Le unità con l'aggiornamento [FC] contano anche come Freccie Celate.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	9"	18"	8	Presidiante, Viandante delle Foreste				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	1	4	3	1	Armatura Leggera			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Cavaliere della Brughiera	1	4	3	0	5	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Riflessi Fulminei, Lancia Silvana		
Cavallo Elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato		
— Opzioni —			pti-		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-	
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>					Alfiere		10	
Scudo			gratuito		Incanto di Stendardo		Senza limiti	
<b>Cacciatori della Brughiera</b> (0-10 modelli/unità)					Campione		10	
[FC]			8/modello		Musico		10	
Agguato (Solo <b>Cacciatori della Brughiera</b> )			2/modello		— Regola del Modello Opzionale —			

**Cacciatori della Brughiera:** Regola Universale. Il modello perde Carica Devastante (+1 For, +1 Pen) e Presidiante, ed ottiene Arco Lungo Silvano (3+), **Fuga Simulata**, **Truppe Leggere**, e **Avanguardia**.

Questi spiriti della foresta incarnano la natura mutevole delle stagioni, poiché la loro forma non è fissa come lo è per i mortali. In un momento possono apparire come fate elfiche, diventando subito dopo orrori di corteccia e rami nodosi, vendicative e malvage, ripagando con la stessa moneta coloro che danneggiano il mondo naturale.



## Driadi

145 pti + 14 pti/modello extra

8-26 modelli

0-4 unità/esercito



Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	5"	10"	8	Presidiante, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	1	4	4	0	Egida (5+)			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Driade	2	4	4	1	5			
— Opzioni —			pti-		— Regola del Modello Opzionale —			
<b>Spiriti della Radura</b> (0-15 modelli/unità)			1/modello		<b>Spiriti della Radura:</b> Regola Universale.			
Campione			10		Il modello ottiene <b>Bersaglio Difficile (1)</b> , <b>Schermagliatore</b> , <b>Truppe Leggere</b> e perde Presidiante.			

# Speciale (nessun limite)

Coloro che si distinguono nella bravura con le loro armi sono talvolta introdotti nella stirpe dei ranger. Primi nella mischia, impugnando possenti spadoni, il loro ruolo è quello di assaltare le truppe nemiche, aprendosi sanguinariamente la via tra i profanatori della foresta.



## Ranger della Foresta

**190** pti + **19** 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				
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>9</b>	Impassibile, Presidiante, Viandante delle Foreste				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Armatura Leggera, Cappa Silvana			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Ranger della Foresta	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Riflessi Fulminei, Grande Arma		
— Opzioni —			pti-		— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-	
Avanguardia*			2/modello		Alfiere		10	
*I Personaggi con Guardiano della Foresta aggregati a questa unità ottengono Avanguardia.					Incanto di Stendardo		Senza limiti	
					Campione		10	
					Musico		10	

Spiriti della foresta il cui originale ricettacolo arboreo è andato perduto, le Bestie abitano la vegetazione circostante, trasformandosi in masse mobili di rovi e viticci, predando coloro che si avventurano troppo vicino al margine della foresta. Sebbene possono essere mansueti, quando eccitati all'ira mostran grande odio per gli intrusi. Non sempre facili da persuadere ad unirsi a un esercito Trewi, combattono volentieri contro chi danneggia i loro habitat.



## Bestie della Selva

**335** pti + **96** pti/modello extra

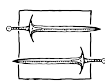
**4-6** modelli 0-3 unità/esercito



Altezza Grande  
Tipo Fanteria  
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	Fronde Rinvigorenti, Guardia del Corpo (Pastore delle Selve), Presidiante, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm				
	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	Egida (5+), Infiammabile			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Bestia della Selva	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>			
— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-					
Campione							10	

Enormi uccelli rapaci che variano in colore e dimensione in base all'ambiente circostante, questi signori della foresta condividono una coda a cuneo, artigli affilati e un becco adunco. Che si facciano cavalcare o meno, infliggono comunque perdite terrificanti ai nemici del Re della Foresta.



## Aquile della Foresta

95 pti + 29 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 <b>2"</b>	<b>4"</b>	<b>8</b>	Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")	
	Volo <b>9"</b>	<b>18"</b>			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Aquila della Foresta	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>

Questi elfi hanno dedicato le loro vite al mistero della danza di Cenyrn, il dio degli inganni, sempre mutevole, da lenta a gioiosa a terrificante. Tutti coloro che seguono il sentiero del Danzatore si muovono in modo fatato, come se l'aria stessa attorno a loro fosse incantata. Conservando questa antica tradizione del loro popolo, diventano una forza tanto graziosa quanto letale in battaglia.



## Danzalame

220 pti + 34 pti/modello extra

7-15 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	<b>5"</b>	<b>10"</b>	<b>8</b>	<b>Danze di Cenyrn</b> , Impassibile, Resistenza alla Magia (1), Truppe Leggere, Viandante delle Foreste	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	Bersaglio Difficile (1), Egida (6+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Danzalame	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>6</b>
					Riflessi Fulminei, Lame Silvane

— Regole del Modello —

### Danze di Cenyrn: Regola Universale.

All'inizio di ogni Round di Combattimento, le unità composte interamente da modelli con questa regola **devono** scegliere una delle seguenti danze e applicarne gli effetti fino alla fine del Round di Combattimento. L'unità non può scegliere nuovamente tale danza finché non si presenta uno dei casi seguenti:

- L'unità non è più Ingaggiata in Combattimento.
- L'unità ha selezionato una danza differente.

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere	10
Incanto di Stendardo	Senza limiti
Campione	10
Musico	10

### Danza dei Malefici

**Paura**, e le unità nemiche a contatto di base hanno sempre un Bonus dei Ranghi pari a 0.

### Danza della Bruma d'Addio

**Egida (3+)**, -1 Forza, e -1 Penetrazione Armatura.

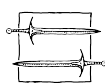
### Danza del Vento Tagliente

+1 Penetrazione Armatura e **Colpo Letale**.

### Danza del Vortice di Lame

+1 Numero di Attacchi.

Colossale e maestosa, la furia di un signore degli alberi risvegliato è uno spettacolo impressionante. Più di una banda Trewi deve la sua vittoria a un Padre dei Boschi, inamovibile davanti al nemico. Le loro radici li tengono saldamente ancorati contro qualsiasi avversario, estendendosi per afferrare gli attaccanti e per tirarli sotto terra.



## Padre dei Boschi

435 pti

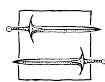
Mod. singolo 0-2 unità/esercito\*

Altezza Enorme  
Tipo Fanteria  
Base 75×50 mm

\*0-1 unità/esercito se la Lista dell'Esercito include due o più Avatar della Natura, Dragone Arboreo, o Antico Padre dei Boschi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Canto degli Alberi, Determinato, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	5	6	4	Egida (5+), Infiammabile	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Padre dei Boschi	5	5	6	3	2	Attacco Distruttivo, Radici Impalanti (3+)

La follia accompagna coloro che si concedono al sentiero della caccia, poiché sono gli araldi del Re della Foresta stesso. Selvaggi e belligeranti, addobbati con ossa e denti intarsiati, la carica folle di una banda di cacciatori è nota per rompere anche le linee più stabili, poiché il mondo trema ogni volta che la Caccia Selvaggia si lancia in avanti.



## Cacciatori Selvaggi

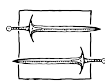
260 pti + 42 pti/modello extra

5-12 modelli 0-3 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Cavalleria  
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	9"	18"	9	Furia, Impassibile, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	3	3	1	Egida (6+), Armatura Leggera		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Cacciatore Selvaggio	2	5	4	1	6	Carica Devastante (+1 Att), Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei	
Cervo Elfico	1	3	4	1	4	Imbrigliato	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —			pti-
Scudo				4/modello	Alfiere	10	
Deve scegliere (una sola scelta):					Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Lame Silvane				gratuito	Campione	10	
Lancia Silvana				gratuito	Musico	10	

Alcuni elfi sognano il volo, e non è raro che questi individui si leghino ai giganteschi falchi delle foreste più profonde. Alcuni di essi sono onorati diventano esploratori e protettori dei confini dei Trewy, sempre in testa all'esercito. Più di una volta una ritirata nemica è iniziata con il cristallino grido di un falco.



## Cavalcafalchi

**260** pti + **57** pti/modello extra

**3-6** modelli

0-2 unità/esercito

Altezza **Grande**  
 Tipo **Cavalleria**  
 Base **40x40** mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Terra <b>2"</b>	<b>4"</b>	<b>9</b>	Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste, Volo (9", 18")		
	Volo <b>9"</b>	<b>18"</b>				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavalcafalco	<b>1</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	Carica Devastante (+1 Att), Riflessi Fulminei, Lancia Silvana
Falco	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	Imbrigliato
Opzioni				Opzioni del Gruppo di Comando		
<b>Deve scegliere (una sola scelta):</b>						
Schermagliatore e Arco Lungo Silvano (3+) gratuito				Alfiere 10		
Scudo 10/modello				Incanto di Stendardo Senza limiti		
				Campione 10		
				Musico 10		

# Frecce Celate (massimo 35%)

*Cresciute come ancelle della Regina della Foresta, le sorelle di questo pericoloso ordine curano in Suo nome i boschi. È facile dimenticare le spine che la loro bellezza nasconde, ma le loro frecce e lance intrise di veleno servono come rapido memento. Queste fanciulle sono addestrate come letali guerriere-maghe e, come la loro padrona, il loro temperamento capriccioso è temuto da tutti.*



## Ancelle dei Rovi

**210** pti + **30** pti/modello extra

**5-10** modelli 0-2 unità/esercito

Altezza **Normale**  
 Tipo **Cavalleria**  
 Base **25x50 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<b>9"</b>	<b>18"</b>	<b>9</b>	Conclave di Maghi, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	Egida (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ancella dei Rovi	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	Attacchi Venefici, Riflessi Fulminei, <b>Spina Avvelenata (2+)</b>
Cervo Elfico	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	Imbrigliato

— Regole del Modello —

**Spina Avvelenata:** Arma da Tiro.

Gittata 12", Colpi 1, For 3, Pen 1, **Rapido a Tirare.**

— Conclave di Maghi —

Deve selezionare 2 incantesimi da:

- *Verità del Tempo* (Cosmologia)
- *Padrone della Terra* (Druidismo)
- *Spezzare lo Spirito* (Sciamanesimo)
- *Abbraccio Verdeggiante* (Incantesimo Ereditario)

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Alfiere 10

Incanto di Stendardo Senza limiti

Campione 100

Musico 10

Coraggiosi cacciatori di mostri e guerriglieri, le sentinelle di Wyscan e delle altre terre Trewi sono maestre della sopravvivenza nelle frontiere remote. Le loro frecce avvelenate non fanno distinzioni tra bestie selvagge e soldati nemici.



## Sentinelle Silvane

160 pti + 37 pti/modello extra

5-10 modelli 0-2 unità/esercito\*

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

\*0-1 unità/esercito se la Lista dell'Esercito include due o più unità di Scopripista.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	5"	10"	8	Schermagliatore, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	4	3	0	Bersaglio Difficile (1)		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Sentinella Silvana	1	4	3	0	5	Attacchi Venefici, Riflessi Fulminei, Arco Lungo Silvano (3+)	
Opzioni			pti-			Opzioni del Gruppo di Comando	
Esploratore (0-1 unità/esercito)			3/modello			Campione	
Lame Silvane			1/modello			10	

Le più risolte delle sentinelle possono essere reclutate nel segreto ordine degli Scopripista, l'epitome della morte silenziosa da lontano. Anche secondo la cultura Trewi, la civiltà è solo un lontano ricordo per questi elfi selvaggi ma altamente rispettati. Con il tempo diventano per temperamento più simili a lupi selvaggi che ad elfi, ma le loro frecce sono più veloci e precise di quasi tutti gli arcieri viventi, inclusi i loro confratelli elfici.



## Scopripista

190 pti + 48 pti/modello extra

5-10 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale  
Tipo Fanteria  
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	5"	10"	8	Esploratore, Schermagliatore, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm			
	1	5	3	0	Bersaglio Difficile (1)		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi		
Scopripista	1	4	3	0	5	Maestro Arciere, Riflessi Fulminei, Arco Lungo Silvano (2+), Lame Silvane	
Opzioni del Gruppo di Comando			pti-				
Campione			10				

# Tabella Riassuntiva

## Personaggi

<b>Principe della Foresta</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Viandante delle Foreste
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	7	Res	3	Arm	0				
Principe della Foresta	Att	4	Off	7	For	4	Pen	2	Agi	9		Accurato, Riflessi Fulminei
<b>Capoclan</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Viandante delle Foreste
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	3	Arm	0				
Capoclan	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	7		Riflessi Fulminei
<b>Druido</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Canto degli Alberi, Mago Apprendista, Viandante delle Foreste
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	3	Arm	0				
Druido	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi Fulminei
<b>Antico Padre dei Boschi</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Canto degli Alberi, Determinato, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste
Enorme, Fanteria	PV	6	Dif	4	Res	6	Arm	4				Egida (5+), Infiammabile
Antico Padre dei Boschi	Att	3	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	2		Attacco Distruttivo, Radici Impalanti (4+)
<b>Avatar della Natura</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Canto degli Alberi, Determinato, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste
Enorme, Fanteria	PV	6	Dif	6	Res	6	Arm	4				Egida (5+), Infiammabile
Avatar della Natura	Att	6	Off	6	For	7	Pen	4	Agi	3		Attacco Distruttivo, Radici Impalanti (3+)
<b>Driade Ancestrale</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Canto degli Alberi, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	4	Arm	0				Egida (5+)
Driade Ancestrale	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	7		Odio
<b>Pastore delle Selve</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Fronde Rinvigorenti, Spirito Silvano, Un Pastore ed il Suo Gregge, Viandante delle Foreste
Grande, Fanteria	PV	4	Dif	5	Res	5	Arm	3				Egida (5+), Infiammabile
Pastore delle Selve	Att	4	Off	5	For	5	Pen	3	Agi	4		

## Cavalcature dei Personaggi

<b>Cavallo Elfico</b>	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1				
Cavallo Elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4		Imbrigliato
<b>Grande Alce</b>	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	5	Arm	P+1				
Grande Alce	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
<b>Unicorno Silvano</b>	Ava	10"	Mar	20"	Dis	P						<b>Araldo di Sura</b> , Resistenza alla Magia (1), Viaggiatore
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				
Unicorno Silvano	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5		Attacchi Magici, Imbrigliato
<b>Aquila Sovrana</b>	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P						Truppe Leggere, Volo (9", 18")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				Bersaglio Difficile (1)
Aquila Sovrana	Att	3	Off	5	For	5	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
<b>Dragone Arboreo</b>	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						Truppe Leggere, <b>Unione di Menti</b> , Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	PV	6	Dif	5	Res	6	Arm	4				
Dragone Arboreo	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3		Attacco a Soffio (For 4, Pen 1, Attacchi Infuocati), Imbrigliato

## Base

<b>Guardia della Foresta</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Presidiante, Viandante delle Foreste
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera
Guardia della Foresta	Att	1	Off	5	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi Fulminei
<b>Arcieri Silvani</b>	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Presidiante, Viandante delle Foreste
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	3	Arm	0				
Arciere Silvano	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi Fulminei, Arco Lungo Silvano (3+)

<b>Cavalieri della Brughiera</b>	<i>Ava</i>	<b>9"</b>	<i>Mar</i>	<b>18"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Presidiante, Viandante delle Foreste	
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	
Cavaliere della Brughiera	<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>	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Riflessi Fulminei, Lancia Silvana
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>Driadi</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Presidiante, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste	
Normale, Fanteria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>0</b>		Egida (5+)	
Driade	<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>5</b>	

## Speciale

<b>Ranger della Foresta</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>				Impassibile, Presidiante, Viandante delle Foreste	
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, Cappa Silvana	
Ranger della Foresta	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>3</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>5</b>	Riflessi Fulminei, Grande Arma
<b>Bestie della Selva</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Fronde Rinvigorenti, Guardia del Corpo (Pastore delle Selve), Presidiante, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste	
Grande, Fanteria	<i>PV</i>	<b>3</b>	<i>Dif</i>	<b>4</b>	<i>Res</i>	<b>5</b>	<i>Arm</i>	<b>3</b>		Egida (5+), Infiammabile	
Bestia della Selva	<i>Att</i>	<b>3</b>	<i>Off</i>	<b>4</b>	<i>For</i>	<b>5</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>3</b>	
<b>Aquile della Foresta</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Truppe Leggere, Viaggiatore (Foresta), 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 della Foresta	<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>Danzalame</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Danze di Cenyrn, Impassibile, Resistenza alla Magia (1), Truppe Leggere, Viandante delle Foreste	
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>		Bersaglio Difficile (1), Egida (6+)	
Danzalame	<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>6</b>	Riflessi Fulminei, Lame Silvane
<b>Padre dei Boschi</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Canto degli Alberi, Determinato, Spirito Silvano, Viandante delle Foreste	
Enorme, Fanteria	<i>PV</i>	<b>5</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>6</b>	<i>Arm</i>	<b>4</b>		Egida (5+), Infiammabile	
Padre dei Boschi	<i>Att</i>	<b>5</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>6</b>	<i>Pen</i>	<b>3</b>	<i>Agi</i>	<b>2</b>	Attacco Distruttivo, Radici Impalanti (3+)
<b>Cacciatori Selvaggi</b>	<i>Ava</i>	<b>9"</b>	<i>Mar</i>	<b>18"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>				Furia, Impassibile, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste	
Normale, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>1</b>	<i>Dif</i>	<b>3</b>	<i>Res</i>	<b>3</b>	<i>Arm</i>	<b>1</b>		Egida (6+), Armatura Leggera	
Cacciatore Selvaggio	<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>	Carica Devastante (+1 Att), Estasi della Battaglia, Riflessi Fulminei
Cervo Elfico	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>	Imbrigliato
<b>Cavalcafalchi</b>	<i>Ava</i>	<b>2"</b>	<i>Mar</i>	<b>4"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>				Avanguardia, Fuga Simulata, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste, Volo (9", 18")	
Grande, Cavalleria	<i>PV</i>	<b>2</b>	<i>Dif</i>	<b>5</b>	<i>Res</i>	<b>4</b>	<i>Arm</i>	<b>1</b>		Bersaglio Difficile (1), Armatura Leggera	
Cavalcafalco	<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>	Carica Devastante (+1 Att), Riflessi Fulminei, Lancia Silvana
Falco	<i>Att</i>	<b>2</b>	<i>Off</i>	<b>5</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>2</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>	Imbrigliato

## Frecce Celate

<b>Anelle dei Rovi</b>	<i>Ava</i>	<b>9"</b>	<i>Mar</i>	<b>18"</b>	<i>Dis</i>	<b>9</b>				Conclave di Maghi, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste	
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>		Egida (4+)	
Anella dei Rovi	<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 Venefici, Riflessi Fulminei, Spina Avvelenata (2+)
Cervo Elfico	<i>Att</i>	<b>1</b>	<i>Off</i>	<b>3</b>	<i>For</i>	<b>4</b>	<i>Pen</i>	<b>1</b>	<i>Agi</i>	<b>4</b>	Imbrigliato
<b>Sentinelle Silvane</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Schermagliatore, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste	
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)	
Sentinella Silvana	<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 Venefici, Riflessi Fulminei, Arco Lungo Silvano (3+)
<b>Scopripista</b>	<i>Ava</i>	<b>5"</b>	<i>Mar</i>	<b>10"</b>	<i>Dis</i>	<b>8</b>				Esploratore, Schermagliatore, Truppe Leggere, Viandante delle Foreste	
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>		Bersaglio Difficile (1)	
Scopripista	<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>	Maestro Arciere, Riflessi Fulminei, Arco Lungo Silvano (2+), Lame Silvane

## Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Radici Impalanti	-	12"	4	1	D6+1	Marciare e Tirare Rapido a Tirare Ignora Copertura For 5 Pen 2 quando il bersaglio è in una Foresta
Arco Lungo Silvano	-	30"	3/4	1	1	Rapido a Tirare Salva di Tiro For 4 a Gittata Corta
Sventura della Sentinella	-	30"	3	1	4	Attacchi Venefici
Ramo di Wyscan	-	30"	4 [6]	2 [10]	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (2)] Ricarica!
Colpo di Grandine	-	30"	4	1	3D6	Attacchi Magici Mira <b>fissata</b> a 2+ +1 Pen a Gittata Corta
Spina Avvelenata	-	12"	3	1	1	Attacchi Venefici Rapido a Tirare

## Tabella della mira

Nome	Mira	Modello Tiratore
Colpo di Grandine	2+	Personaggi
Arco Lungo Silvano	0+	Principe della Foresta
	1+	Capoclan
	2+	Scopripista
	3+	Druido, Arciere Silvano, Cavaliere della Brughiera, Cavalcafalco, Sentinella Silvana
Radici Impalanti	3+	Avatar della Natura, Padre dei Boschi
	4+	Antico Padre dei Boschi
Spina Avvelenata	2+	Ancella dei Rovi

# Registro delle Modifiche

## 2024 Review 2

- Semi Consacrati: added errata
- Ramo di Wyscan: Costo base 95 ↗ 100
- Driadi: Costo base 150 ↘ 145
- Driadi: Modelli extra 15 ↘ 14
- Danzalame: Costo base 210 ↗ 220
- Ranger della Foresta: Costo base 185 ↗ 190
- Ranger della Foresta: Modelli extra 18 ↗ 19
- Cavalcafalchi: Costo base 270 ↘ 260
- Cavalcafalchi: Modelli extra 60 ↘ 57
- Bestie della Selva: Costo base 345 ↘ 335
- Bestie della Selva: Modelli extra 100 ↘ 96
- Ancelle dei Rovi: Costo base 205 ↗ 210
- Ancelle dei Rovi: Modelli extra 28 ↗ 30