

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Aristocrazia Elfica

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione 2.0 - errata 1.2

5 aprile 2019

Regole dei modelli d'armata	2	Personaggi	7
Incantesimo ereditario	3	Cavalcature dei personaggi	9
Onorificenze	3	Base	12
Oggetti speciali	6	Speciale	15
Organizzazione d'armata	7	Archi della regina	18
Tabella riassuntiva	21	Artiglieria navale	19
		Antichi alleati	20



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un wargame tridimensionale comunitario. Puoi trovare le regole e fornire suggerimenti sul sito: the-ninth-age.com. Consulta il Regolamento per le istruzioni su Come leggere le voci delle unità. Le modifiche sono elencate all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html

Regole dei modelli d'armata

Regole universali

Disciplina marziale

Se più di metà dei modelli di un'unità possiede Disciplina marziale, applica Tiro minimizzato ai suoi Test di Disciplina, eccetto per i Test di Panico o di Rotta.

Maestro dell'arcano

Il Valore di lancio degli incantesimi lanciati dal Mago è ridotto di 1. Per i tiri di lancio effettuati con un singolo Dado magia, un risultato di '1' o '2' naturale è sempre un Tentativo di lancio fallito, a prescindere da qualsiasi modificatore.

Valoroso

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

Attributi di attacco

Frece del chiaro di luna – Attributo di attacco – Tiro

Questo Attributo di attacco può essere usato soltanto con Archi o Archi lunghi non incantati. Gli attacchi diventano **Attacchi infuocati** e **Attacchi magici**, inoltre possiedono Forza **fissata** a 4 e Penetrazione armatura **fissata** a 1.

Miasma incantato – Attributo di attacco – Corpo a corpo, Tiro

Questo Attributo di attacco può essere usato solo con Archi lunghi o Coppie d'armi.

Quando un'unità è colpita da attacchi con Miasma incantato, deve eseguire un test di Resilienza per ogni colpo, usando la Resilienza posseduta dalla frazione maggiore dei modelli nell'unità (usa il valore più alto in caso di parità). Se uno o più test di Resilienza vengono falliti, tutti i modelli dell'unità sono influenzati da Miasma incantato fino all'inizio del successivo Turno del giocatore del Giocatore attivo. Un modello influenzato da (una o più istanze) di Miasma incantato subisce un modificatore di -1 per Colpire (sia per gli Attacchi da tiro sia per gli Attacchi da corpo a corpo).

Armeria

Armatura draconica – Armatura

Segue le regole per Armatura pesante (può essere incantata come se fosse un'Armatura pesante). Inoltre, il portatore ottiene **Egida (2+, contro Attacchi infuocati)** ed **Egida (6+)**, e fallisce automaticamente i tiri Tempra.

Manto di leone – Armatura

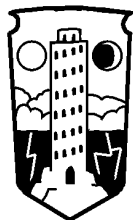
Se a piedi, il portatore ottiene +1 Armatura, che migliora a +2 Armatura contro gli Attacchi da tiro.

Incantesimo ereditario

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Favore di Meladys 10+	Fonte		Un turno	<p>Immediatamente dopo aver lanciato con successo l'incantesimo, aggiungi un Segnalino velo alla tua riserva di Segnalini velo.</p> <p>Quando un'unità amica entro 18" dalla Fonte perde un Punto vita, puoi invece scartare un Segnalino velo dalla tua riserva di Segnalini velo (prima di tirare per le Protezioni speciali), e ignorare la perdita di Punti vita. Inoltre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni attacco con Ferite multiple infligge una ferita in meno del consueto. • La Fanteria di Altezza normale ignora fino a 2 Punti vita persi per ogni segnalino scartato (purché siano stati persi contemporaneamente). • Puoi scartare fino a 2 Segnalini velo a causa di questo incantesimo. • I Personaggi e i modelli Enormi possono ignorare un solo Punto vita perso per fase tramite questo incantesimo.

Onorificenze

Onorificenze per Alti principi e Comandanti



Maestro della torre canreig

135 pti

Solo modelli a piedi.

Il modello ottiene **Maestro dell'arcano**, **Magia proteiforme**, **Mago adepto**, e **Via della spada** (vedi l'unità Speciale **Maestri di spada**). Il modello ha accesso ad Alchimia, Cosmologia, Druidismo, Sciamanesimo, e Stregoneria. Conosce 3 incantesimi, inoltre conosce sempre *Trono di quercia* in aggiunta a questi incantesimi. *Sorgente della giovinezza* diventa l'Incantesimo attributo per tutti gli Incantesimi appresi non infusi lanciati dal modello (eccetto *Trono di quercia*), sostituendo i corrispondenti Incantesimi attributo, se applicabile.



— Opzioni di cavalcatura —

Solo a piedi.

— Opzioni aggiuntive —

Se Alto principe **deve** ottenere

2 Incantesimi appresi addizionali

pti-

80

Alto guardiano della fiamma

105 pti

Solo modelli a piedi.

Il portatore ottiene **Egida (4+)**, **Impassibile**, **Attacchi infuocati**, **Resistenza alla magia (1)**, e non può essere equipaggiato con uno Scudo.

— Opzioni di cavalcatura —

Solo a piedi.





Ammiraglio

75 pti

Il portatore ottiene **Salva di copertura** (vedi l'unità Base **Guardia del mare**), **Mira sicura**, e +2 per Colpire quando usa una Mietitrice dei cieli. Un Esercito con uno o più Ammiragli può aggiungere +1 al tiro per scegliere le Zone di schieramento. Inoltre applica Tiro minimizzato ai Test di panico di tutti i modelli con Disciplina marziale entro la gittata di Aura di comando o Raccogliersi sotto l'insegna del modello (se applicabile).

— Opzioni di cavalcatura —		pti-	
Aquila gigante		60	Una cavalcatura con (AA) conta come Antichi alleati. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.
Grifone (AA)		200	
Vascello solcanubi (AN)		300	Una cavalcatura con (AN) conta come Artiglieria navale. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.

Cacciatore reale

60 pti

Il modello ottiene **Manto di leone** e l'unità del modello ottiene **Valoroso**. Mentre usa una Grande arma, il portatore ottiene **Ferite multiple (2, contro Grandi e Bestie, Grande e Cavalleria, Enorme)**.

— Opzioni di cavalcatura —		pti-
Carro dei leoni		120



Cavaliere della regina

50 pti

Il portatore ottiene **Carica devastante (+1 Att, Paura)**.

Se il modello del portatore è Grande o Enorme:

Il limite degli Antichi alleati è incrementato a "max. 25%", il limite dei Personaggi è incrementato a "max. 50%", e tutti i Personaggi nell'esercito devono essere Cavalleria Grande o Bestie Enorme. I Draghi e i Draghi antichi diventano 0-2 cavalcature/esercito. Inoltre le Mietitrici dei mari e i Vascelli solcanubi non possono essere presenti nell'esercito.

— Opzioni di cavalcatura —		pti-	
Destriero elfico		70	Una cavalcatura con (AA) conta come Antichi alleati. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.
Drago giovane (AA)		290	
Drago (AA)		460	
Drago antico (solo Alto principe) (AA)		660	

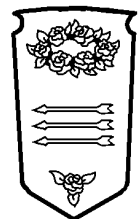
Compagnia della regina

40 pti

0-2 Onorificenze per esercito. Solo modelli a piedi.

L'unità del modello ottiene **Rapido a tirare**. Quando tira con un Arco lungo non incantato, l'arma ottiene Colpi 3.

— Opzioni di cavalcatura —		— Opzioni aggiuntive —		pti-
Solo a piedi.		Una sola scelta:		
		Frecce del chiaro di luna		15
		Miasma incantato, Esploratore, e non può aggregarsi a unità eccetto per le Sentinelle grigie		40



Onorificenze per Magi



Allievo di Asfada

90 pti

Solo Maghi maestri.

La gittata degli incantesimi lanciati dal Mago è incrementata di 6", eccetto per gli incantesimi Aura, i quali incrementano la gittata solo di 3". Gli incantesimi di tipo Fonte o Unità della fonte, e gli Incantesimi infusi non vengono influenzati. Il Mago può lanciare **Prosciuga magia** come un Incantesimo infuso con Livello di potere (4/8).

Prosciuga magia: Gittata 18", Tipo Universale, Durata Istantaneo.

Tutti gli incantesimi con durata Un turno che hanno scelto lo stesso bersaglio di questo incantesimo terminano immediatamente (nota che se qualsiasi di questi incantesimi aveva più bersagli, l'effetto termina anche per questi bersagli).

— Opzioni di cavalcatura —

Può essere montato come di consueto.

Ordine del cuore ardente

30 pti

Il modello del portatore ottiene **Attacchi infuocati**. Il modello deve selezionare incantesimi da Alchimia o Piromanzia (invece dei Sentieri a cui normalmente ha accesso), e ignora i Tipi di incantesimo Missile e Danni quando lancia *Rame fuso* (Alchimia) o qualsiasi incantesimo di Piromanzia e bersaglia unità Ingaggiate in combattimento con esso.

Ogniquale volta il portatore lancia con successo un Incantesimo appreso per la prima volta in ogni Fase magica, la sua cavalcatura (se presente) ottiene +1" Avanzata, +2" Marcia, e +2 Numero di attacchi. Gli effetti durano fino all'inizio della successiva Fase magica amica.



— Opzioni di cavalcatura —	pti -	— Opzioni aggiuntive —	pti -
Drago giovane (AA)	330	Scudo	5
Drago (AA) (solo Mago maestro)	540	Armatura pesante	15
Una cavalcatura con (AA) conta come Antichi alleati. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.		Armatura draconica	30
		Coppia d'armi	5

Oggetti speciali

Incanti d'arma

Scheggia d'alba rovente 100 pts
Incanto di Picca.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza, +2 Penetrazione armatura, e diventano **Attacchi magici**. Ogni tiro per colpire messo a segno con questa arma causa due colpi invece di uno.

Conflagrazione stellare 90 pts
Incanto di Lancia pesante.

Gli Attacchi effettuati con questa arma ottengono **Carica devastante (+1 Att)** e **Colpo letale**, e diventano **Attacchi divini** e **Attacchi magici**.

Un solo uso. Può essere attivata all'inizio di qualsiasi Round di combattimento. Il portatore conta come in Carica ai fini di Carica devastante.

Cuore del legno di Elu 75 pts
Incanto di Arco lungo.

Questa arma ottiene Colpi 3, For come il portatore +1, Pen come il portatore +1, e **Attacchi magici**.

Incanti d'armatura

Veste scintillante 90 pts
Solo Maghi di Altezza normale.

Incanto di Armatura leggera.
Il portatore ottiene **Egida (3+)**, la sua Armatura è **fissata** a 1, e non può essere ulteriormente migliorata. Se il portatore provoca un Incidente di lancio e ottiene Inferno magico o Fuoco stregato, il numero di colpi è dimezzato, arrotondando per eccesso.

Protezione di Dorac 65 pts
Solo modelli a piedi.

Incanto di Armatura pesante.
Il portatore ottiene +2 Armatura e +2 Abilità difensiva.

Metallo astrale 40 pts
Incanto di Scudo.

La prima volta che il modello del portatore subisce una ferita non salvata da un attacco con Ferite multiple mentre usa questo scudo, il numero di ferite è dimezzato, arrotondando per eccesso.

Flagello dei demoni 20 pts
Incanto di Corazza.

Il portatore ottiene +2 Armatura contro Attacchi magici.

Incanti di stendardo

Stendardo del navigatore 75 pts
Durante il Primo round di combattimento, i model-

li R&F dell'unità del portatore ottengono **Distrarre** contro gli attacchi dei nemici Ingaggiati sul Fronte dell'unità del portatore.

Stendardo della quiete 70 pts
Non acquistabile da unità che contano come Base.

Durante il passo Incanalare il velo di ogni Fase nemica, prima di convertire i Segnalini velo in Dadi magia, rimuovi un Segnalino velo dalla riserva di Segnalino velo nemica e aggiungi un Segnalino velo alla tua riserva di Segnalino velo.

Stendardo da guerra di Ryma 60 pts
0-2 per Esercito.

Le parti di modello R&F senza Imbrigliato di un'unità con uno o più Stendardi da Guerra di Ryma ottengono **Carica devastante (+1 For)**. Inoltre, tutti i modelli di Fanteria nell'unità ottengono **Carica devastante (+1" Ava)**.

Artefatti

Libro di Meladys 100 pts
Dominante.

Una volta per Fase magica, il portatore può ritirare un Dado magia quando effettua un tiro di lancio, purché l'incantesimo non abbia provocato un Incidente di lancio. Quando ritiri un '1' naturale, il Dado magia ritirato beneficia di Affievolimento (se il Tentativo di lancio fallisce) a prescindere dal risultato ottenuto.

Anello del Trono perlato 90 pts
Non può essere preso da modelli Enormi.

Dopo il passo 4 della Sequenza del Round di combattimento (dopo dichiarare e accettare un Duello), scegli un singolo Oggetto speciale o una singola Runa nanica di un modello a contatto di base con il portatore. Tale Oggetto speciale o Runa nanica non può essere usato finché il portatore rimane a contatto di base con il portatore dell'Anello del Trono perlato. Solo un singolo Oggetto speciale o Runa nanica può essere influenzato contemporaneamente. Nel caso il modello possieda più copie dell'oggetto scelto, solo uno di essi viene influenzato.

Diadema di protezione 85 pts
Il portatore ottiene **Egida (+2, max 4+)**.

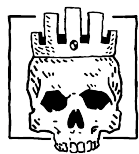
Cristallo d'ametista 70 pts
Solo Maghi.

I tiri di dispersione effettuati dall'esercito del portatore ottengono un modificatore di +1.

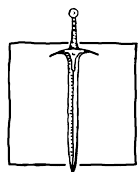
Smalto fulgido 40 pts
Solo modelli di Cavalleria.

Il portatore ottiene **Bersaglio difficile (1)**.

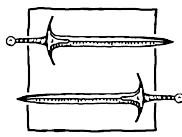
Organizzazione d'armata



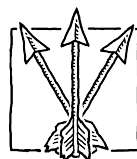
Personaggi
(max 40 %)



Base
(min 25 %)



Speciale
(nessun limite)



**Archi della
regina**
(max 30 %)



Artiglieria navale
(max 15 %)



Antichi alleati
(max 20 %)

Personaggi (max 40 %)



Alto principe
250 pti

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (AA) conta come Antichi alleati. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	10	Disciplina marziale		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	7	3	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	7	4	1	8	Riflessi fulminei

Opzioni		pti		Opzioni di cavalcatura		pti	
Ricevere una singola Onorificenza			nessun limite	Aquila gigante			60
Oggetti speciali			fino a 200	Carro dei predoni			60
Scudo			5	Destriero elfico			60
Armatura pesante			15	Grifone (AA)			200
Armatura draconica			25	Drago giovane (AA)			290
Arco lungo (0+)			5	Drago (AA)			460
Una sola scelta:				Drago antico (AA)			660
Coppia d'armi	5	Alabarda	15				
Lancia leggera	5	Grande arma	15				
Picca	5	Lancia pesante	20				



Comandante

150 pti

modello singolo

Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (AA) conta come Antichi alleati. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	5"	10"	9	Disciplina marziale				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm				
	3	6	3	0	Armatura leggera			
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
	3	6	4	1	7	Riflessi fulminei		
— Opzioni —			pti—		— Opzioni di cavalcatura —		pti—	
Ricevere una singola Onorificenza	nessun limite		Carro dei predoni		50			
Alfiere da battaglia	50		Destriero elfico		50			
Oggetti speciali	fino a 100		Aquila gigante		60			
Scudo	5		Grifone (AA)		200			
Armatura pesante	10							
Armatura draconica	20							
Arco lungo (1+)	5							
Una sola scelta:								
Coppia d'armi	5	Alabarda			10			
Lancia leggera	5	Grande arma			10			
Picca	5	Lancia pesante			10			



Magus

225 pti

modello singolo




Altezza Normale

Tipo Fanteria

Base 20×20 mm



Una cavalcatura con (AA) conta come Antichi alleati. Inoltre, la cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	5"	10"	9	Disciplina marziale, Maestro dell'arcano, Mago adepto				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm				
	3	4	3	0				
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
	1	4	3	0	5	Riflessi fulminei		
— Opzioni di magia —			pti—		— Opzioni —		pti—	
Mago maestro	150		Ricevere una singola Onorificenza		nessun limite			
			Oggetti speciali		fino a 100			
			Se Mago maestro		fino a 200			
			Armatura leggera		5			
 Cosmologia	 Divinazione	 Piromanzia						
— Opzioni di cavalcatura —			pti—		— Opzioni di cavalcatura —		pti—	
Carro dei predoni	20		Grifone (AA) (solo Mago maestro)		100			
Destriero elfico	20		Drago giovane (AA) (solo Mago maestro)		170			
Aquila gigante	25		Drago (AA) (solo Mago maestro)		460			

Cavalcature dei personaggi



Destriero elfico

Altezza **Normale**
 Tipo **Cavalleria**
 Base **25×50 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	P			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	3	3	0	4	Imbrigliato



Aquila gigante

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	2"	4"	P	Truppe leggere, Volo (9", 18")		
	9"	18"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	4	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	2	5	4	1	4	Imbrigliato



Grifone

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

La cavalcatura e il cavaliere contano come **Personaggi**. Inoltre, questa cavalcatura conta come **Antichi alleati**.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	P	Paura, Presenza torreggiante, Truppe leggere, Volo (8", 16")		
	8"	16"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	5	5	3	5	Carica devastante (+1 Att, +1 For, +1 Pen), Imbrigliato, Riflessi fulminei



Drago giovane

Altezza **Grande**
 Tipo **Cavalleria**
 Base 50×100 mm

La cavalcatura e il cavaliere contano come **Personaggi**. Inoltre, questa cavalcatura conta come **Antichi alleati**.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Suolo	6"	12"	P	Paura, Presenza torreggiante, Truppe leggere, Volo (7", 14")		
Volo	7"	14"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	4	5	5	2	3	Attacchi di calpestamento (D3), Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato



Drago

Altezza **Enorme**
 0-1
 Tipo **Bestia**
 Base 50×100 mm

La cavalcatura e il cavaliere contano come **Personaggi**. Inoltre, questa cavalcatura conta come **Antichi alleati**. Il Drago e il Drago antico condividono entrambi il limite 0-X cavalcature/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Suolo	6"	12"	P	Truppe leggere, Volo (7", 14")		
Volo	7"	14"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	6	5	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	5	5	6	3	3	Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato



Drago antico

Altezza **Enorme**
 0-1
 Tipo **Bestia**
 Base 100×150 mm

La cavalcatura e il cavaliere contano come **Personaggi**. Inoltre, questa cavalcatura conta come **Antichi alleati**. Il Drago e il Drago antico condividono entrambi il limite 0-X cavalcature/esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
Suolo	6"	12"	P	Truppe leggere, Volo (7", 16")		
Volo	7"	16"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	8	6	6	4		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	6	6	7	4	3	Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato



Carro dei predoni

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	9"	14"	P	Falcata rapida, Truppe leggere	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	P	4	P+2	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Equipaggio (2)	1	4	3	0	5 Riflessi fulminei, Arco lungo (3+), Lancia leggera
Destriero elfico (2)	1	3	3	0	4 Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'impatto (D6), Inanimato



Carro dei leoni

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	P	Falcata rapida	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	P	4	P+2	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Equipaggio	1	5	4	1	5 Ferite multiple (2, contro Grande e Bestie, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi fulminei, Grande arma
Leoni (2)	2	5	5	2	4 Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato



Vascello solcanubi

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

La cavalcatura e il cavaliere contano come Personaggi. Inoltre, questa cavalcatura conta come Artiglieria navale.

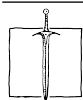
Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	Suolo 2" Volo 9"	2" 9"	P	Falcata rapida, Truppe leggere, Volo (9", 9")	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	P	4	P+1	Bersaglio difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Equipaggio (2)	1	4	3	0	5 Riflessi fulminei, Lancia leggera
Falco	2	4	4	1	4 Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'impatto (D6), Inanimato, Mietitrice dei cieli (3+)

— Regole del modello —

Mietitrice dei cieli: Arma d'artiglieria.

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

Base (min 25 %)



Picchieri della cittadella

240 pti + 16 pti/modello extra

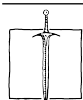
20-50 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina marziale, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	4	3	0	5	Combattere su rango extra, Riflessi fulminei, Picca

Opzioni del gruppo di comando			pti-	Opzioni del gruppo di comando			pti-
Alfiere			20	Campione			20
Incanto di stendardo		nessun limite		Musico			20



Lancieri nobili

240 pti + 40 pti/modello extra

5-15 modelli

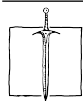
0-4 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	8	Disciplina marziale, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	2	Armatura pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Lanciere nobile	1	4	3	0	5	Riflessi fulminei, Lancia pesante
Destriero elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato

Opzioni del gruppo di comando			pti-	Opzioni del gruppo di comando			pti-
Alfiere			20	Campione			20
Incanto di stendardo		nessun limite		Musico			20



Arcieri della cittadella

170 pti + 18 pti/modello extra 10-30 modelli

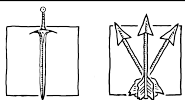


Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina marziale, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	4	3	0	5	Riflessi fulminei, Arco lungo (3+)

Opzioni del gruppo di comando			pti-	Opzioni del gruppo di comando			pti-
Alfiere			20	Campione			20
Incanto di stendardo		nessun limite		Musico			20



Guardia del mare

300 pti + 21 pti/modello extra 15-30 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina marziale, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	4	3	0	5	Mira sicura, Riflessi fulminei, Salva di copertura, Arco (3+), Picca

— Regole del modello —

Mira sicura: Attributo di attacco – Tiro.

Il modello può tirare dal terzo rango (in aggiunta al primo e secondo) e non subisce penalità per Colpire a causa della Reazione alla carica Resistere e tirare.

Salva di copertura: Attributo di attacco – Tiro.

Quando un'unità nemica dichiara una Carica contro un'unità con Disciplina marziale, una singola unità amica con Salva di copertura può eseguire immediatamente una Reazione alla carica Resistere e tirare con le seguenti condizioni e restrizioni:

- La distanza tra l'unità in Carica e l'unità Caricata deve essere superiore al valore di Avanzata dell'unità in Carica (usando il valore più basso tra i modelli in Carica, se sono presenti più valori).
- L'unità con Salva di copertura deve essere entro 12" dall'unità Caricata.
- Solo i modelli con Salva di copertura possono tirare.
- L'unità deve effettuare Resistere e tirare prima che l'unità Caricata dichiari la Reazione alla carica.
- La Reazione alla carica Resistere e tirare viene eseguita come se il nemico avesse dichiarato la Carica contro l'unità con Salva di copertura nella sua attuale posizione (applica le consuete regole per la Reazione alla carica Resistere e tirare, ovvero l'unità in Carica deve essere Situata nell'Arco del fronte dell'unità con Salva di copertura, l'unità con Salva di copertura non può essere Scossa o in Fuga, ecc.).

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere

Incanto di stendardo

pti-

20

nessun limite

— Opzioni del gruppo di comando —

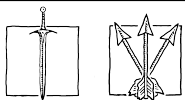
Campione

Musico

pti-

20

20



Predoni elein

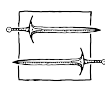
180 pti + **25** pti/modello extra **5-10** modelli 0-4 unità/esercito

Altezza **Normale**
 Tipo **Cavalleria**
 Base **25×50 mm**

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello			
	9"	18"	8	Avanguardia, Disciplina marziale, Fuga simulata, Truppe leggere			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	Regole del modello		
	1	4	3	1	Armatura leggera		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Regole del modello	
Predone elein	1	4	3	0	5	Riflessi fulminei, Lancia leggera	
Destriero elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato	
Opzioni			pti-	Opzioni del gruppo di comando			pti-
Arco (3+)			2/modello	Alfiere			20
				Campione			20
				Musico			20

Speciale (nessun limite)



Maestri di spada

130 pti + 23 pti/modello extra

5-30 modelli



0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina marziale, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	6	3	0	Armatura pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	2	6	3	0	6	Riflessi fulminei, Via della spada , Grande arma

— Regole del modello —

Via della spada: Attributo di attacco – Corpo a corpo.

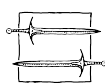
La parte di modello ottiene un modificatore di +1 per Colpire quando attacca con una Grande arma.

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere 20
Incanto di stendardo nessun limite

— Opzioni del gruppo di comando —

Campione 20
Musico 20



Guardia del leone

225 pti + 28 pti/modello extra

10-30 modelli



0-5 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina marziale, Guardia del corpo (Alto principe Generale), Presidiante, Valoroso, Viaggiatore (Foresta)		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura pesante, Manto di leone	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	5	4	1	5	Ferite multiple (2, contro Grande e Bestie, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi fulminei, Grande arma

— Opzioni —

Ottiene **Calcarupi** **baleig** e perde
Presidiante* 2/modello
*0-15 modelli/unità
0-1 unità/esercito.

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere 20
Incanto di stendardo nessun limite
Campione 20
Musico 20

— Regole del modello opzionali —

Calcarupi baleig: Regola universale.

Il modello ottiene Bersaglio difficile (1), Truppe leggere, e Schermagliatore.



Custodi della fiamma

360 pti + 28 pti/modello extra

15-25 modelli



0-5 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Disciplina marziale, Impassibile, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Egida (4+), Armatura pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	5	3	0	6	Combattere su rango extra, Riflessi fulminei, Alabarda
— Opzioni del gruppo di comando —			pti-	— Opzioni del gruppo di comando —		pti-
Alfiere			20		Campione	20
Incanto di stendardo			nessun limite		Musico	20



Cavalieri di Ryma

340 pti + 54 pti/modello extra

5-12 modelli



0-4 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	9	Disciplina marziale, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	2	Armatura draconica, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere di Ryma	1	5	4	1	6	Carica devastante (+1 Att), Riflessi fulminei, Lancia pesante
Destriero elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato
— Opzioni del gruppo di comando —			pti-	— Opzioni del gruppo di comando —		pti-
Alfiere			20		Campione	20
Incanto di stendardo			nessun limite		Musico	20



Carro dei predoni

110 pti + 100 pti/modello extra

1-4 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	14"	8	Disciplina marziale, Falcata rapida, Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	4	4	2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	1	4	3	0	5	Riflessi fulminei, Arco lungo (3+), Lancia leggera
Destriero elfico (2)	1	3	3	0	4	Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'impatto (D6), Inanimato	
— Opzioni del gruppo di comando —			pti-	— Opzioni del gruppo di comando —		pti-
Alfiere			20		Musico	20
Campione			20			



Carro dei leoni

215 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	8"	8	Disciplina marziale, Falcata rapida, Valoroso		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	5	4	2	Armatura pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	1	5	4	1	5	Ferite multiple (2, contro Grande e Bestie, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi fulminei, Grande arma
Leoni (2)	2	5	5	2	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato



Aquila gigante

100 pti + 35 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	
	2"	4"	8	Truppe leggere, Volo (9", 18")	
	9"	18"			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	5	4	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
	2	5	4	1	4

Archi della regina (max 30 %)



Guardia della regina

140 pti + 29 pti/modello extra

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina marziale, Presidiante		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	5	3	0	5	Frecce del chiaro di luna, Riflessi fulminei, Arco lungo (2+)
Opzioni			Opzioni del gruppo di comando			
Picca			1/modello	Alfiere	20	
				Incanto di stendardo	nessun limite	
				Campione	20	
				Musico	20	



Sentinelle grigie

150 pti + 26 pti/modello extra

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Disciplina marziale, Schermagliatore, Truppe leggere		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	0	Bersaglio difficile (1), Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	1	4	3	0	5	Accurato, Miasma incantato, Riflessi fulminei, Arco lungo (2+)
Opzioni			Opzioni del gruppo di comando			
Esploratore (0-1 unità/esercito)			3/modello	Campione	20	
Scudo			1/modello			
Coppia d'armi			2/modello			

Artiglieria navale (max 15 %)



Mietitrice dei mari

180 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Costrutto
Base 60 mm tonda

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	5"	8	Disciplina marziale, Macchina da guerra		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	1	4	0	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
	2	4	3	0	5	Muovere o tirare, Riflessi fulminei, Balista elfica (3+)

— Regole del modello —

Balista elfica: Arma d'artiglieria.

Questa Arma da tiro può fare fuoco in due modi:

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



Vascello solcanubi

265 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo 2" Volo 9"	2" 9"	8	Disciplina marziale, Falcata rapida, Truppe leggere, Volo (9", 9")		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	4	4	4	1	Bersaglio difficile (1), Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio (2)	1	4	3	0	5	Riflessi fulminei, Lancia leggera
Falco	2	4	4	1	4	Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'impatto (D6), Inanimato, Mietitrice dei cieli (3+)

— Regole del modello —

Mietitrice dei cieli: Arma d'artiglieria.

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

Antichi alleati (max 20 %)



Fenice
375 pti

modello singolo 0-3 unità/esercito

Altezza **Enorme**
Tipo **Bestia**
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	Suolo 2"	4"	8	Rinascita , Truppe leggere, Volo (9", 18")	
	Volo 9"	18"			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	5	5	5	3	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
	4	5	5	2	4

Regole del modello

Rinascita: Regola universale.

La prima volta che una Fenice perde l'ultimo Punto vita, il proprietario deve tirare un D6. Il tiro ha successo con un risultato di 5+ (o 3+ se il modello possiede Vincolo del custode):

- Rimuovi il modello come perdita, ma colloca un segnalino sul centro della posizione finale del modello.
- Nel successivo Turno del giocatore, all'inizio del passo 3 della Sequenza della Fase di movimento (dopo Chiamare a raccolta le unità in fuga), il modello torna sul Campo di battaglia. Il centro di quest'ultimo deve essere posizionato entro 3" dal segnalino e il modello deve essere collocato ad almeno 1" da altre unità e Terreni intransitabili, rivolto in una qualunque direzione.
- Se il modello non può essere posizionato seguendo queste regole, non può tornare per il resto della partita.
- Il modello tornato è il medesimo modello che ha lasciato il gioco, incluso qualsiasi effetto in corso (come gli incantesimi che influenzano il modello), eccetto che torna sempre con 1 Punto vita e conta come Chiamato a raccolta nel caso stesse Fuggendo durante la perdita dell'ultimo Punto vita (ed è quindi Scosso fino alla fine del Turno del giocatore).
- Il modello non assegna Punti vittoria per essere stato Distrutto se alla fine della partita possiede almeno un Punto vita.

Se il tiro fallisce, segui le consuete regole (ovvero il modello viene rimosso come perdita).

Opzioni

Deve diventare (un'unica scelta):

Fenice di ghiaccio

Fenice di fuoco

gratis

45

Opzioni

Vincolo del custode

pti-

75

Regole del modello opzionali

Fenice di fuoco: Regola universale.

Il modello ottiene **Egida (2+, contro Attacchi infuocati)**, **Attacchi infuocati**, e **Attacchi stritolanti (D6)**.

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

Gli Attacchi stritolanti e gli Attacchi di Passaggio vengono risolti con Forza 4, Penetrazione armatura 1, e **Attacchi infuocati**.

Fenice di ghiaccio: Regola universale.

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

Vincolo del custode: Regola universale.

Il modello ottiene +1 Disciplina, **Disciplina marziale**, e supera i tiri Rinascita con 3+ invece di 5+. La parte di modello Fenice ottiene **Imbrigliato**. Il modello ottiene un'ulteriore parte di modello:

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Custode	2	5	3	0	6	Riflessi fulminei, Alabarda

Tabella riassuntiva

Personaggi

Alto principe	Ava	5"	Mar	10"	Dis	10							Disciplina marziale
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	7	Res	3	Arm	0					Armatura leggera
	Att	4	Off	7	For	4	Pen	1	Agi	8			Riflessi fulminei
Comandante	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9							Disciplina marziale
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	6	Res	3	Arm	0					Armatura leggera
	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	7			Riflessi fulminei
Magus	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9							Disciplina marziale, Maestro dell'arcano, Mago adepto
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	4	Res	3	Arm	0					
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5			Riflessi fulminei

Cavalcature dei personaggi

Destriero elfico	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P							
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2					
	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4			Imbrigliato
Aquila gigante	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P							Truppe leggere, Volo (9", 18")
Grande, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1					
	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4			Imbrigliato
Grifone	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P							Paura, Presenza torreggiante, Truppe leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	Vit	4	Dif	P	Res	5	Arm	P					
	Att	4	Off	5	For	5	Pen	3	Agi	5			Carica devastante (+1 Att, +1 For, +1 Pen), Imbrigliato, Riflessi fulminei
Drago giovane	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P							Paura, Presenza torreggiante, Truppe leggere, Volo (7", 14")
Grande, Cavalleria	Vit	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+1					
	Att	4	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	3			Attacchi di calpestamento (D3), Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato
Drago	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P							Truppe leggere, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	5	Res	6	Arm	4					
	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3			Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato
Drago antico	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P							Truppe leggere, Volo (7", 16")
Enorme, Bestia	Vit	8	Dif	6	Res	6	Arm	4					
	Att	6	Off	6	For	7	Pen	4	Agi	3			Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato
Carro dei predoni	Ava	9"	Mar	14"	Dis	P							Falcata rapida, Truppe leggere
Grande, Costrutto	Vit	3	Dif	P	Res	4	Arm	P+2					
Equipaggio (2)	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5			Riflessi fulminei, Arco lungo (3+), Lancia leggera
Destriero elfico (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4			Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi				Colpi d'impatto (D6), Inanimato
Carro dei leoni	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P							Falcata rapida
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+2					
Equipaggio	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5			Ferite multiple (2, contro Grande e Bestie, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi fulminei, Grande arma
Leoni (2)	Att	2	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	4			Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi				Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato
Vascello solcanubi	Ava	2"	Mar	2"	Dis	P							Falcata rapida, Truppe leggere, Volo (9", 9")
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+1					Bersaglio difficile (1)
Equipaggio (2)	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5			Riflessi fulminei, Lancia leggera
Falco	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4			Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi				Colpi d'impatto (D6), Inanimato, Mietitrice dei cieli (3+)

Base

Picchieri della cittadella	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8							Disciplina marziale, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	0					Armatura leggera, Scudo
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5			Combattere su rango extra, Riflessi fulminei, Picca

Lancieri nobili	Ava	9"	Mar	18"	Dis	8											Disciplina marziale, Presidiante
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	2									Armatura pesante, Scudo
Lanciere nobile	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5							Riflessi fulminei, Lancia pesante
Destriero elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4							Imbrigliato
Arcieri della cittadella	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8											Disciplina marziale, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	0									Armatura leggera
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5							Riflessi fulminei, Arco lungo (3+)
Guardia del mare	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8											Disciplina marziale, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	5	Res	3	Arm	0									Armatura leggera, Scudo
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5							Mira sicura , Riflessi fulminei, Salva di copertura , Arco (3+), Picca
Predoni elein	Ava	9"	Mar	18"	Dis	8											Avanguardia, Disciplina marziale, Fuga simulata, Truppe leggere
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	1									Armatura leggera
Predone elein	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5							Riflessi fulminei, Lancia leggera
Destriero elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4							Imbrigliato

Speciale

Maestri di spada	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8											Disciplina marziale, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	6	Res	3	Arm	0									Armatura pesante
	Att	2	Off	6	For	3	Pen	0	Agi	6							Riflessi fulminei, Via della spada , Grande arma
Guardia del leone	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8											Disciplina marziale, Guardia del corpo (Alto principe Generale), Presidiante, Valoroso, Viaggiatore (Foresta)
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	5	Res	3	Arm	0									Armatura pesante, Manto di leone
	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5							Ferite multiple (2, contro Grande e Bestie, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi fulminei, Grande arma
Custodi della fiamma	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9											Disciplina marziale, Impassibile, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	5	Res	3	Arm	0									Egida (4+), Armatura pesante
	Att	1	Off	5	For	3	Pen	0	Agi	6							Combattere su rango extra, Riflessi fulminei, Alabarda
Cavalieri di Ryma	Ava	9"	Mar	18"	Dis	9											Disciplina marziale, Presidiante
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	5	Res	3	Arm	2									Armatura draconica, Scudo
Cavaliere di Ryma	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	6							Carica devastante (+1 Att), Riflessi fulminei, Lancia pesante
Destriero elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4							Imbrigliato
Carro dei predoni	Ava	9"	Mar	14"	Dis	8											Disciplina marziale, Falcata rapida, Truppe leggere
Grande, Costrutto	Vit	3	Dif	4	Res	4	Arm	2									
Equipaggio (2)	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5							Riflessi fulminei, Arco lungo (3+), Lancia leggera
Destriero elfico (2)	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4							Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi								Colpi d'impatto (D6), Inanimato
Carro dei leoni	Ava	8"	Mar	8"	Dis	8											Disciplina marziale, Falcata rapida, Valoroso
Grande, Costrutto	Vit	4	Dif	5	Res	4	Arm	2									Armatura pesante
Equipaggio (2)	Att	1	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5							Ferite multiple (2, contro Grande e Bestie, Grande e Cavalleria, Enorme), Riflessi fulminei, Grande arma
Leoni (2)	Att	2	Off	5	For	5	Pen	2	Agi	4							Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2	Agi								Colpi d'impatto (D6+1), Inanimato
Aquila gigante	Ava	2"	Mar	4"	Dis	8											Truppe leggere, Volo (9", 18")
Grande, Bestia	Vit	3	Dif	5	Res	4	Arm	0									
	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	4							

Archi della regina

Guardia della regina	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8											Disciplina marziale, Presidiante
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	5	Res	3	Arm	0									Armatura leggera
	Att	1	Off	5	For	3	Pen	0	Agi	5							Frecce del chiaro di luna, Riflessi fulminei, Arco lungo (2+)
Sentinelle grigie	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8											Disciplina marziale, Schermagliatore, Truppe leggere
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	0									Bersaglio difficile (1), Armatura leggera
	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5							Accurato, Miasma incantato, Riflessi fulminei, Arco lungo (2+)

Artiglieria navale

Mietitrice dei mari	<i>Ava</i> 5" <i>Mar</i> 5" <i>Dis</i> 8	Disciplina marziale, Macchina da guerra
Normale, Costrutto	<i>Vit</i> 4 <i>Dif</i> 1 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 0	Armatura leggera
	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 5	Muovere o tirare, Riflessi fulminei, Balista elfica (3+)
Vascello solcanubi	<i>Ava</i> 2" <i>Mar</i> 2" <i>Dis</i> 8	Disciplina marziale, Falcata rapida, Truppe leggere, Volo (9", 9")
Grande, Costrutto	<i>Vit</i> 4 <i>Dif</i> 4 <i>Res</i> 4 <i>Arm</i> 1	Bersaglio difficile (1), Armatura leggera
Equipaggio (2)	<i>Att</i> 1 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 3 <i>Pen</i> 0 <i>Agi</i> 5	Riflessi fulminei, Lancia leggera
Falco	<i>Att</i> 2 <i>Off</i> 4 <i>For</i> 4 <i>Pen</i> 1 <i>Agi</i> 4	Imbrigliato
Telaio	<i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i>	Colpi d'impatto (D6), Inanimato, Mietitrice dei cieli (3+)

Antichi alleati

Fenice	<i>Ava</i> 2" <i>Mar</i> 4" <i>Dis</i> 8	Rinascita , Truppe leggere, Volo (9", 18")
Enorme, Bestia	<i>Vit</i> 5 <i>Dif</i> 5 <i>Res</i> 5 <i>Arm</i> 3	
	<i>Att</i> 4 <i>Off</i> 5 <i>For</i> 5 <i>Pen</i> 2 <i>Agi</i> 4	

Armi d'artiglieria

Nome	Artiglieria	Mira	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Balista elfica (1)	-	3+	48"	3 [6]	10	1	Attacco ad area (1×5) [Ferite multiple (D3)]
Balista elfica (2)	-	3+	48"	4	2	6	-
Mietitrice dei cieli (Vascello solcanubi)	-	3+ / 1+*	24"	5	3	4	Rapido a tirare

*Ammiraglio.

Armi da tiro

Nome	Mira	Tiratore
Arco lungo	0+	Alto principe
	1+	Comandante
	2+	Guardia della regina, Sentinelle grigie
	3+	Carro dei predoni, Arcieri della cittadella
Arco	3+	Guardia del mare, Predoni elein