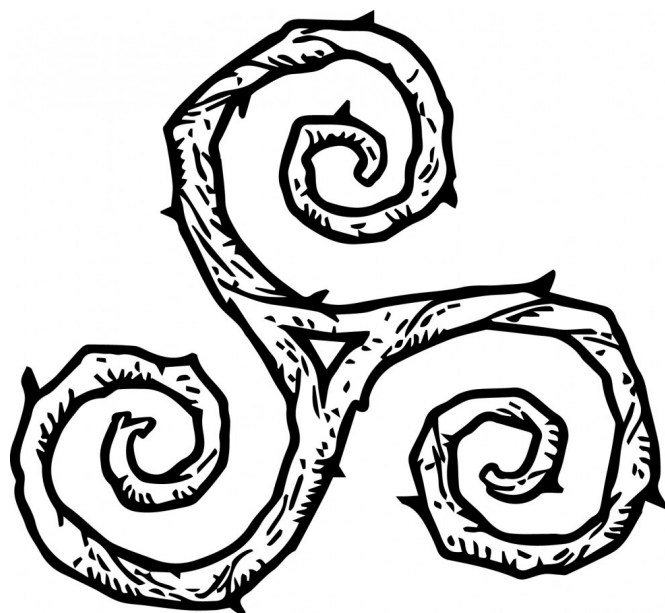


LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Elfi Silvani

Libro dell'esercito

Seconda edizione, versione 2020 – 4 Gennaio 2020

Regole specifiche d'armata	2	Personaggi	7
Regole dei modelli d'armata	2	Cavalcature dei personaggi	11
Incantesimo ereditario	3	Base	13
Stirpi	4	Speciale	15
Aspetti della Natura	4	Frecce celate	18
Oggetti speciali	5		
Organizzazione d'armata	7		
Tabella riassuntiva	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 specifiche d'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

Se entrambi i giocatori schierano Elfi Silvani, il giocatore che ha scelto la Zona di schieramento posiziona la Foresta per primo. 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 ogni unità eccetto quelle con Viaggiatore o Viaggiatore (Foresta).

Regole dei modelli d'armata

Regole universali

Canto degli alberi

Ogni modello con Canto degli alberi può scartare 1 Segnalino velo una volta per Fase magica amica, immediatamente dopo il passo 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". Il movimento termina subito prima di entrare a contatto con qualsiasi unità o Elemento di terreno, eccetto il Terreno aperto. Una Foresta può essere mossa solo una volta per Fase magica tramite Canto degli alberi.

Fronde rinvigorenti

Un'unità con più di metà dei modelli con Fronde rinvigorenti ottiene **Determinato** mentre si trova dentro una Foresta con più di metà dei centri delle basi.

Spirito silvano

Il modello ottiene **Impassibile** e **Attacchi magici**. I modelli con Spirito silvano possono solo aggregarsi a modelli con Spirito silvano e viceversa.

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

Quando tirano con un Arco lungo silvano, tutti i modelli con Maestro arciere nell'unità possono scegliere di ottenere o +2 Penetrazione armatura o +2 per colpire.

Armeria

Cappa silvana – Armatura

Se combinata con un'Armatura leggera, il portatore ottiene +1 Armatura. Le Cappe silvane non possono essere incantate.

Arco lungo silvano – Arma da tiro

0-55 Modelli con Arco lungo silvano per esercizio.

Segue le regole per gli Archi lunghi. In aggiunta, gli attacchi effettuati con un Arco lungo silvano ottengono Penetrazione armatura 1 e **Rapido a tirare**. Inoltre, se usati a Gittata corta, la loro Forza è **fissata** a 4.

Radici dell'impalamento – Arma da tiro

Gittata 12", Colpi D6+1, For 4, Pen 1, **Rapido a tirare**, **Marcciare e tirare**, ignora i modificatori per colpire forniti dalla Copertura. Se il bersaglio è a contatto con una Foresta, la Forza è **fissata** a 5 e la Penetrazione armatura a 2.

Lame silvane – Arma da corpo a corpo

Segue le regole per Coppia d'armi. Gli attacchi effettuati con le Lame silvane ottengono +1 Penetrazione armatura.

Lancia silvana – Arma da corpo a corpo

Segue le regole per Lancia leggera. Gli attacchi effettuati con una Lancia silvana ottengono +1 Penetrazione armatura.

Incantesimo ereditario

Valore di lancio	Gittata	Tipo	Durata	Effetto
E Abbraccio della foresta <4+> {7+}	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). {Le unità nemiche a contatto di base con il bersaglio devono ripetere i tiri per colpire naturali di '6'.}

Stirpi

Le Stirpi di un esercito possono essere duplicate.

Cacciatore selvaggio 90 pti
Solo modelli su Destriero elfico o Grande alce.
Il modello del portatore ottiene +1 Numero di attacchi, -2 Abilità difensiva, **Estasi della battaglia**, **Carica devastante (+1 Att, Paura)**, **Furia**, **Impassibile** e **Truppe leggere**.

Mutaforma 90 pti
Solo modelli a piedi.
L'Avanzata del modello è **fissata** a 6" e la Marcia è **fissata** a 18". Il modello ottiene +1 Numero di attacchi, +1 Resilienza, **Paura**, **Bersaglio difficile (1)**, **Falcata rapida** e **Avanguardia**. Il modello non può aggregarsi alle unità e gli altri Personaggi non possono aggregarsi a esso.

Scopripista 55 pti
0-2 per esercito. Solo modelli a piedi.
Non può essere preso dall'Alfiere da battaglia.
Il modello ottiene **Maestro arciere** ed **Esploratore**.
I Colpi di un Arco lungo silvano usato dal modello sono **fissati** a 3. Se il portatore è un Principe della foresta, i Colpi sono invece **fissati** a 4.

Lama danzante 45 pti
Solo modelli a piedi.
Il modello ottiene **Egida (6+)**, **Danze di Cenyrn** (vedi l'unità **Lame danzanti**) e **Impassibile**. L'unità del portatore ottiene **Falcata rapida**. Il modello può solo aggregarsi ad altri Personaggi di Stirpe Lama danzante e unità di **Lame danzanti** e viceversa. Non può usare nessuna Arma da tiro e beneficiare di Armatura (né mondana, né incantata).

Guardiano della foresta 35 pti
Solo modelli a piedi.
Il modello ottiene +1 Numero di attacchi e +1 Armatura.

Aspetti della Natura

Ogni Aspetto della Natura è Unico.

Corteccia sfregiata 75 pti
Tutte le Driadi nell'unità del portatore ottengono **Odio**.

Spore tossiche 65 pti
L'unità del portatore ottiene **Colpo letale**.

Vitici intralcianti 60 pti
In un Duello, i nemici **devono** ripetere i tiri per colpire effettuati con successo contro il portatore.

Corona di quercia 20 pti
Il portatore ottiene **Riorganizzazione rapida**.

Oggetti speciali

Incanti d'arma

Penne della crescita rigogliosa 80 pti

Incanto: Arco lungo silvano.

Colpi **sempre** 1. Gli attacchi effettuati con questa arma diventano **Attacchi magici**. Invece di tirare con questo Arco lungo silvano come di consueto (ovvero seguendo le regole per gli Archi lunghi silvani e gli Archi lunghi), il portatore può invece applicare le seguenti regole:

- Quando tira a un bersaglio **entro 10"** dal portatore, la Forza di questo attacco è **fissata** a 4 e la Penetrazione armatura è **fissata** a 1.
- Quando tira a un bersaglio **a più di 10" ed entro 20"** dal portatore, la sua Forza è **fissata** a 5 e la Penetrazione armatura è **fissata** a 2.
- Quando tira a un bersaglio **a più di 20" ed entro 30"** dal portatore, la sua Forza è **fissata** a 6, la Penetrazione armatura è **fissata** a 3 e ottiene **Ferite multiple (2)**.

Onore del cacciatore 75 pti

Incanto: Picca.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza, +1 Penetrazione armatura e diventano **Attacchi magici**. Se il portatore infligge almeno una ferita non salvata con questa arma, il portatore e tutti i modelli R&F nell'unità del portatore ottengono **Distrarre** fino alla fine della Fase di mischia.

Ramo di Wyscan 50 pti

Incanto: Arco lungo silvano.

Gli attacchi effettuati con questo Arco lungo silvano ottengono +1 a ferire quando tirano a Gittata corta e diventano **Attacchi magici**.

Spirito del vortice 40 pti

Incanto: Lame silvane.

Il portatore ottiene +1 Numero di attacchi, inoltre gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza, **Colpo letale** e diventano **Attacchi magici**.

Incanti d'armatura

Corteccia protettiva 60 pti

Solo modelli di Fanteria.

Incanto: Armatura leggera.

Il portatore ottiene +1 Armatura, **Egida (5+)**, **Impassibile**, **Infiammabile** e **Attacchi magici**.

Maledizione del cervo nero 40 pti

Incanto: Armatura leggera.

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

Incanti di stendardo

Stendardo dell'inganno 60 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 40 pti

0-2 per esercito.

L'unità del portatore ottiene Copertura leggera. Le unità nemiche entro 3" dall'unità del portatore non ottengono nessun beneficio da un Musicista.

Artefatti

Colpo di grandine 70 pti

Solo Principi della foresta e Capi.

Quando questo Artefatto viene usato, diventa un'Arma da tiro con il seguente profilo:

Gittata 30", Colpi 3D6, For 4, Pen 1, **Attacchi magici**. La Mira è **fissata** a 2+. Quando tira a Gittata corta ottiene +1 Penetrazione armatura. L'Attributo di attacco Maestro arciere non può essere usato con Colpo di grandine.

Specchio del viandante della bruma 70 pti

Solo modelli a piedi.

Un solo uso. 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, l'unità può teletrasportarsi in un altro Elemento di terreno Foresta sul Campo di battaglia. Questo movimento speciale viene risolto alla fine della Fase di movimento del proprietario. Dopo il teletrasporto, l'unità **deve** essere posizionata completamente dentro la Foresta bersaglio. Può apparire in una qualunque formazione legale, tuttavia **deve** seguire la regola Distanza tra le unità. L'unità conta come aver eseguito un Movimento di marcia.

Semi consacrati 60 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. La Foresta **deve** poter essere inserita in un cerchio di 6" di diametro.

Corno della caccia selvaggia 50 pti

Un solo uso. Può essere attivato quando un'unità amica entro 8" fallisce un tiro per la Distanza di carica. Il tiro può essere ripetuto.

Glifo di Amryl 35 pti

Non può essere preso da modelli con Spirito silvano.

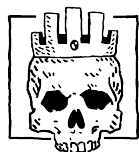
Il portatore ottiene **Non può essere calpestato**. Inoltre, mentre si batte a Duello, ottiene +3 Abilità difensiva.

Tamburi di Cenyrn 30 pti

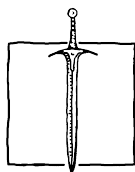
Solo modelli a piedi.

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. L'unità nemica può dichiarare Reazioni alla carica come di consueto, nel caso venga successivamente Caricata da un'altra unità.

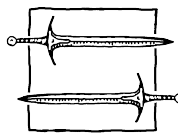
Organizzazione d'armata



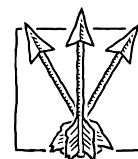
Personaggi
max 40 %



Base
min 25 %



Speciale
nessun limite



Frecce celate
max 30 %

Personaggi (max 40 %)



Príncipe della foresta
215 pts

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Viandante delle foreste		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	7	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Príncipe della foresta	4	7	4	2	9	Accurato, Riflessi fulminei
— Opzioni —			— Opzioni di cavalcatura —			
Una singola Stirpe			nessun limite	Destriero elfico con Truppe leggere		35
Oggetti speciali			fino a 200	Aquila sovrana		115
Armatura leggera			5	Grande alce		115
Scudo			5	Drago		440
Cappa silvana			10			
Arco lungo silvano (0+)			5			
Una sola scelta:						
Picca	5	Lame silvane	20			
Grande arma	15	Lancia silvana	20			
Lancia pesante	15					



Capo

140 pti

modello singolo

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello				
	5"	10"	9	Viandante delle foreste				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm				
	3	6	3	0				
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi			
Capo	3	6	4	1	7	Riflessi fulminei		
— Opzioni —			pti—		— Opzioni di cavalcatura —		pti—	
Alfiere da battaglia					50	Destriero elfico con Truppe leggere	45	
Una singola Stirpe				nessun limite		Grande alce	95	
Oggetti speciali				fino a 100		Aquila sovrana	115	
Armatura leggera				5				
Scudo				5				
Cappa silvana				10				
Arco lungo silvano (1+)				5				
Una sola scelta:								
Picca	5			Lame silvane	20			
Grande arma	10			Lancia silvana	20			
Lancia pesante	10							



Druido

140 pti

modello 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	Vit	Dif	Res	Arm					
	3	4	3	0					
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi				
Druido	1	4	3	0	5	Riflessi fulminei			
— Opzioni di magia —			pti—		— Opzioni —		pti—		
Mago adepto					75	Oggetti speciali	fino a 100		
Mago maestro					225	Se Mago maestro	fino a 200		
						Arco lungo silvano (3+)	5		
						Lame silvane	5		
						— Opzioni di cavalcatura —		pti—	
						Destriero elfico	20		
						Aquila sovrana	40		
						Unicorno silvano	60		
						Drago (solo Mago maestro)	400		



Cosmologia



Druidismo



Sciamanesimo



Antico grandalbero

460 pts

modello 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	Vit	Dif	Res	Arm	
	6	4	6	4	Egida (5+), Infiammabile

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Antico grandalbero	3	4	5	2	2	Attacco distruttivo, Radici dell'impalamento (4+)

Opzioni di magia		pts	Opzioni		pts
Mago apprendista		40	Un singolo Aspetto della natura		nessun limite
Mago adepto		115	Un singolo Artefatto* (solo Mago)		nessun limite
Mago maestro		265	*Non può prendere la Gemma draconica		



Divinazione



Druidismo



Avatar della natura

610 pts

modello 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	Vit	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 dell'impalamento (3+)

Opzioni		pts
Un singolo Aspetto della natura		nessun limite



Antica driade

105 pti

modello 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	Vit	Dif	Res	Arm	
	3	6	4	0	Egida (5+)

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Antica driade	3	6	4	1	7	Odio

Opzioni di magia		pti	Opzioni		pti
Mago apprendista		40	Un singolo Aspetto della natura		nessun limite
Mago adepto		115			



Divinazione



Druidismo



Pastore della selva

260 pti

modello 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, Un pastore e il suo gregge , Viandante delle foreste	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	4	5	5	3	Egida (5+), Infiammabile

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Pastore della selva	4	5	5	3	4	

Regole del modello		pti	Opzioni		pti
Un pastore e il suo gregge: Regola universale. Il modello non può aggregarsi a un'unità che contiene un altro modello con questa regola.			Alfieri da battaglia		50
			Un singolo Aspetto della natura		nessun limite

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+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Destriero elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato



Grande alce

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	P			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	5	P+1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grande alce	2	4	4	1	4	Imbrigliato



Unicorno silvano

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	10"	20"	P			
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	P	P	4	P+1	Egida (+1, max. 4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Unicorno silvano	2	5	4	1	5	Attacchi magici, Carica devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato



Aquila sovrana

0-2
cavalcature/esercito

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

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo	2"	4"	P	Truppe leggere, Volo (9", 18")	
	Volo	9"	18"			
Difensive	Vit	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



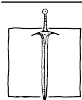
Drago

0-1
cavalcature/esercito

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

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	
Drago	5	5	6	3	3	Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato

Base (min 25 %)



Guardia della foresta

170 pti + 14 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	Vit	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-
Deve scegliere (una sola scelta):				Alfiere		20	
Cappa silvana e Lame silvane			gratis	Incanto di stendardo		nessun limite	
Picca e Scudo			gratis	Campione		20	
				Musico		20	



Arcieri silvani

255 pti + 23 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	Vit	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			20	Campione		20	
Incanto di stendardo			nessun limite	Musico		20	



Cavalieri della brughiera

180 pti + 29 pti/modello extra

5-15 modelli



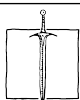
0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm



Un'unità con **Cacciatori della brughiera** conta anche come Frece celate.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	8	Presidiante, Viandante delle foreste		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	1	Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavaliere	1	4	3	0	5	Carica devastante (+1 For, +1 Pen), Riflessi fulminei, Lancia silvana
Destriero elfico	1	3	3	0	4	Imbrigliato
— Opzioni —			— Regole del modello opzionali —			
Deve scegliere (una sola scelta):			Cacciatori della brughiera: Regola universale.			
Scudo			Il modello perde Carica devastante (+1 For, +1 Pen) e Presidiante, e ottiene Arco lungo silvano (3+), Fuga simulata , Truppe leggere e Avanguardia .			
Cacciatori della brughiera (0-10 modelli/unità) 5/modello						
Agguato (solo Cacciatori della brughiera) 2/modello						
— Opzioni del gruppo di comando —			— Opzioni del gruppo di comando —			
Alfiere				20	Campione 20	
Incanto di stendardo			nessun limite		Musico 20	



Driadi

150 pti + 17 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	Spirito silvano, Viandante delle foreste	
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	4	4	0	Egida (5+)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Driade	2	4	4	1	5
— Opzioni —			— Regole del modello opzionali —		
Deve scegliere (una sola scelta):			Spiriti della radura: Regola universale.		
Presidiante			Il modello ottiene Schermagliatore, Truppe leggere e Bersaglio difficile (1).		
Spiriti della radura 0-15 modelli/unità 3/modello					
— Opzioni del gruppo di comando —			— Opzioni del gruppo di comando —		
Campione				20	

Speciale (nessun limite)



Ranger della foresta

200 pti + 18 pti/modello extra

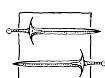
10-30 modelli

0-5 unità/esercito



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	9	Impassibile, Presidiante, Viandante delle foreste		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	5	3	0	Armatura leggera, Cappa silvana	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ranger della foresta	2	5	3	1	5	Riflessi fulminei, Grande arma
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del gruppo di comando —		pti-
Avanguardia e +1" Avanzata			3/modello	Alfiere		20
				Incanto di stendardo		nessun limite
				Campione		20
				Musico		20



Bestie della selva

365 pti + 115 pti/modello extra

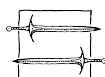
4-6 modelli

0-3 unità/esercito



Altezza Grande
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	8	Fronde rinvigorenti, Guardia del corpo (Pastore della selva), Presidiante, Spirito silvano, Viandante delle foreste		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	4	5	3	Egida (5+), Infiammabile	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Bestia della selva	3	4	5	2	3	
— Opzioni del gruppo di comando —			pti-			
Campione						20



Aquile della foresta

100 pti + 30 pti/modello extra

1-5 modelli

0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Bestia
Base 50×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo 2"	4"	8	Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")		
	Volo 9"	18"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	3	5	4	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Aquila della foresta	2	5	4	1	4	



Lame danzanti

220 pti + 31 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	
	5"	10"	8	Danze di Cenyryn , Impassibile, Truppe leggere, Viandante delle foreste	

Difensive	Vit	Dif	Res	Arm	
	1	6	3	0	Bersaglio difficile (1), Egida (6+), Resistenza alla magia (1)

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Lama danzante	1	5	4	1	6	Riflessi fulminei, Lame silvane

— Regole del modello —

Danze di Cenyryn: 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 scelto una danza differente.

— Opzioni del gruppo di comando —

Alfiere	20
Incanto di stendardo	nessun limite
Campione	20
Musico	20

Danza dei malefici

Paura, inoltre le unità nemiche a contatto di base col modello non ricevono Bonus dei ranghi al Risultato del combattimento.

Danza della bruma d'addio

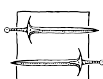
Egida (3+), -1 Forza e -1 Penetrazione armatura.

Danza delle lame vorticosi

+1 Numero di attacchi.

Danza del vento tagliente

+1 Penetrazione armatura e **Colpo letale**.



Grandalbero

435 pti

modello singolo 0-2 unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Fanteria
Base 75×50 mm

0-1 unità/esercito se la Lista dell'esercito include Avatar della natura, Drago o Antico grandalbero.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	5"	10"	8	Canto degli alberi, Determinato, Spirito silvano, Viandante delle foreste	

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

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grandalbero	5	5	6	3	2	Attacco distruttivo, Radici dell'impalamento (3+)



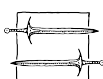
Cacciatori selvaggi

290 pti + 40 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	Vit	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 —			— Opzioni del gruppo di comando —			
Scudo	5/modello			Alfiere	20	
I Cacciatori devono prendere (una sola scelta):			Incanto di stendardo			nessun limite
Lame silvane			gratis	Campione	20	
Lancia silvana			gratis	Musico	20	



Cavalca falco

305 pti + 72 pti/modello extra

3-6 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Grande
Tipo Cavalleria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	Suolo 2"	4"	9	Avanguardia, Fuga simulata, Truppe leggere, Viandante delle foreste, Volo (9", 18")		
	Volo 9"	18"				
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	2	5	4	1	Bersaglio difficile (1), Armatura leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Cavalca falco	1	5	4	1	5	Carica devastante (+1 Att), Riflessi fulminei, Lancia silvana
Falco	2	5	4	2	4	Imbrigliato
— Opzioni —			— Opzioni del gruppo di comando —			
Il cavaliere deve prendere (una sola scelta):			Alfiere			20
Schermagliatore e Arco lungo silvano (3+)			gratis	Incanto di stendardo	nessun limite	
Scudo			2	Campione	20	
				Musico	20	

Frecce celate (max 30 %)



Ancelle dei rovi

195 pti + 30 pti/modello extra

5-10 modelli 0-2 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	9"	18"	9	Conclave di maghi, Truppe leggere, Viandante delle foreste		
Difensive	Vit	Dif	Res	Arm		
	1	4	3	1	Egida (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Ancella dei rovi	1	4	3	0	5	Attacchi venefici, Riflessi fulminei, Spina avvelenata (2+)
Cervo elfico	1	3	4	1	4	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 due incantesimi da:

- *Verità del tempo* (Cosmologia)
- *Dominare la terra* (Druidismo)
- *Spezzare lo spirito* (Sciamanesimo)
- *Abbraccio della foresta* (Incantesimo ereditario)

— Opzioni del gruppo di comando —

	pti-
Alfiere	20
Incanto di stendardo	nessun limite
Campione	100
Musico	20



Sentinelle silvane

155 pti + 38 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	Vit	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		pti-
Esploratore (0-1 unità/esercito)				3/modello	Campione		20
Lame silvane				1/modello			



Scopripista

200 pti + 49 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	Vit	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 20

Tabella riassuntiva

Personaggi

Principe della foresta	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	7	Res	3	Arm	0				
Principe della foresta	Att	4	Off	7	For	4	Pen	2	Agi	9		Accurato, Riflessi fulminei
Capo	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	6	Res	3	Arm	0				
Capo	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	7		Riflessi fulminei
Druido	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Canto degli alberi, Mago apprendista, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	4	Res	3	Arm	0				
Druido	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi fulminei
Antico grandalbero	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Canto degli alberi, Determinato, Spirito silvano, Viandante delle foreste
Enorme, Fanteria	Vit	6	Dif	4	Res	6	Arm	4				Egida (5+), Infiammabile
Antico grandalbero	Att	3	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	2		Attacco distruttivo, Radici dell'impalamento (4+)
Avatar della natura	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Canto degli alberi, Determinato, Spirito silvano, Viandante delle foreste
Enorme, Fanteria	Vit	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 dell'impalamento (3+)
Antica driade	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Canto degli alberi, Spirito silvano, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	Vit	3	Dif	6	Res	4	Arm	0				Egida (5+)
Antica driade	Att	3	Off	6	For	4	Pen	1	Agi	7		Odio
Pastore della selva	Ava	5"	Mar	10"	Dis	9						Fronde rinvigorenti, Spirito silvano, Un pastore e il suo gregge, Viandante delle foreste
Grande, Fanteria	Vit	4	Dif	5	Res	5	Arm	3				Egida (5+), Infiammabile
Pastore della selva	Att	4	Off	5	For	5	Pen	3	Agi	4		

Cavalcature dei personaggi

Destriero elfico	Ava	9"	Mar	18"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1				
Destriero elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4		Imbrigliato
Grande alce	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	5	Arm	P+1				
Grande alce	Att	2	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
Unicorno silvano	Ava	10"	Mar	20"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	Vit	P	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				Egida (+1, max. 4+)
Unicorno silvano	Att	2	Off	5	For	4	Pen	1	Agi	5		Attacchi magici, Carica devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Aquila sovrana	Ava	2"	Mar	4"	Dis	P						Truppe leggere, Volo (9", 18")
Grande, Cavalleria	Vit	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				Bersaglio difficile (1)
Aquila sovrana	Att	3	Off	5	For	5	Pen	1	Agi	4		Imbrigliato
Drago	Ava	6"	Mar	12"	Dis	P						Truppe leggere, Volo (7", 14")
Enorme, Bestia	Vit	6	Dif	5	Res	6	Arm	4				
Drago	Att	5	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	3		Attacco a soffio (For 4, Pen 1, Attacchi infuocati), Imbrigliato

Base

Guardia della foresta	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Presidiante, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	Vit	1	Dif	5	Res	3	Arm	0				Armatura leggera
Guardia della foresta	Att	1	Off	5	For	3	Pen	0	Agi	5		Riflessi fulminei
Arcieri silvani	Ava	5"	Mar	10"	Dis	8						Presidiante, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	Vit	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+)
Cavalieri	Ava	9"	Mar	18"	Dis	8						Presidiante, Viandante delle foreste
Normale, Cavalleria	Vit	1	Dif	4	Res	3	Arm	1				Armatura leggera
Cavaliere	Att	1	Off	4	For	3	Pen	0	Agi	5		Carica devastante (+1 For, +1 Pen), Riflessi fulminei, Lancia silvana
Destriero elfico	Att	1	Off	3	For	3	Pen	0	Agi	4		Imbrigliato

Driadi	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Spirito silvano, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0				Egida (5+)
Driade	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	5		

Speciale

Ranger della foresta	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	9						Impassibile, Presidiante, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	1	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0				Armatura leggera, Cappa silvana
Ranger della foresta	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	5		Riflessi fulminei, Grande arma
Bestie della selva	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Fronde rinvigorenti, Guardia del corpo (Pastore della selva), Presidiante, Spirito silvano, Viandante delle foreste
Grande, Fanteria	<i>Vit</i>	3	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	5	<i>Arm</i>	3				Egida (5+), Infiammabile
Bestia della selva	<i>Att</i>	3	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	5	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	3		
Aquile della foresta	<i>Ava</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	8						Truppe leggere, Viaggiatore (Foresta), Volo (9", 18")
Grande, Bestia	<i>Vit</i>	3	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	0				
Aquila della foresta	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	4		
Lame danzanti	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Danze di Cenyrn, Impassibile, Truppe leggere, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	1	<i>Dif</i>	6	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0				Bersaglio difficile (1), Egida (6+), Resistenza alla magia (1)
Lama danzante	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	6		Riflessi fulminei, Lame silvane
Grandalbero	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Canto degli alberi, Determinato, Spirito silvano, Viandante delle foreste
Enorme, Fanteria	<i>Vit</i>	5	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	4				Egida (5+), Infiammabile
Grandalbero	<i>Att</i>	5	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	6	<i>Pen</i>	3	<i>Agi</i>	2		Attacco distruttivo, Radici dell'impalamento (3+)
Cacciatori selvaggi	<i>Ava</i>	9"	<i>Mar</i>	18"	<i>Dis</i>	9						Furia, Impassibile, Truppe leggere, Viandante delle foreste
Normale, Cavalleria	<i>Vit</i>	1	<i>Dif</i>	3	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1				Egida (6+), Armatura leggera
Cacciatore selvaggio	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	6		Carica devastante (+1 Att), Estasi della battaglia, Riflessi fulminei
Cervo elfico	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	4		Imbrigliato
Cavalca falco	<i>Ava</i>	2"	<i>Mar</i>	4"	<i>Dis</i>	9						Avanguardia, Fuga simulata, Truppe leggere, Viandante delle foreste, Volo (9", 18")
Grande, Cavalleria	<i>Vit</i>	2	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	4	<i>Arm</i>	1				Bersaglio difficile (1), Armatura leggera
Cavalca falco	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	5		Carica devastante (+1 Att), Riflessi fulminei, Lancia silvana
Falco	<i>Att</i>	2	<i>Off</i>	5	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	2	<i>Agi</i>	4		Imbrigliato

Frecce celate

Anelle dei rovi	<i>Ava</i>	9"	<i>Mar</i>	18"	<i>Dis</i>	9						Conclave di maghi, Truppe leggere, Viandante delle foreste
Normale, Cavalleria	<i>Vit</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	1				Egida (4+)
Ancella dei rovi	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5		Attacchi venefici, Riflessi fulminei, Spina avvelenata (2+)
Cervo elfico	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	3	<i>For</i>	4	<i>Pen</i>	1	<i>Agi</i>	4		Imbrigliato
Sentinelle silvane	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Schermagliatore, Truppe leggere, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	1	<i>Dif</i>	4	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0				Bersaglio difficile (1)
Sentinella silvana	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5		Attacchi venefici, Riflessi fulminei, Arco lungo silvano (3+)
Scopripista	<i>Ava</i>	5"	<i>Mar</i>	10"	<i>Dis</i>	8						Esploratore, Schermagliatore, Truppe leggere, Viandante delle foreste
Normale, Fanteria	<i>Vit</i>	1	<i>Dif</i>	5	<i>Res</i>	3	<i>Arm</i>	0				Bersaglio difficile (1)
Scopripista	<i>Att</i>	1	<i>Off</i>	4	<i>For</i>	3	<i>Pen</i>	0	<i>Agi</i>	5		Maestro arciere, Riflessi fulminei, Arco lungo silvano (2+), Lame silvane

Armi da tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Radici dell'impalamento	-	12"	4	1	D6+1	Marciare e tirare, Rapido a tirare, Ignora la Copertura, For 5 Pen 2 contro bersagli in una Foresta
Arco lungo silvano	-	30"	3/4	1	1	Rapido a tirare, Salva di tiro, For 4 a Gittata corta
Penne della crescita rigogliosa	-	30"	4/5/6	1/2/3	1	Attacchi magici, A Gittata <10/20/30", Ferite multiple (2) se a >20"
Ramo di Wyscan	-	30"	3/4	1	1	Attacchi magici, For 4 a Gittata corta, +1 per ferire a Gittata corta
Colpo di grandine	-	30"	4	1	3D6	Attacchi magici, Mira fissata a 2+
Spina avvelenata	-	12"	3	1	1	Attacchi venefici, Rapido a tirare

Tabella dei valori Mira

Nome	Mira	Tiratore
Colpo di grandine	2+	Personaggi
Arco lungo silvano	0+	Principe della foresta
	1+	Capo
	2+	Scopripista
	3+	Druido, Arcieri silvani, Cavalieri della brughiera, Cavalca falco, Sentinelle silvane
Radici dell'impalamento	3+	Avatar della natura, Grandalbero
	4+	Antico grandalbero
Spina avvelenata	2+	Ancelle dei rovi