

LAST STAND



AETHERIANS
ARCANIDI DRACONICI

Gli Aetherians: Custodi della Vita e della Natura

Gli Aetherians, conosciuti anche come gli Arcani Draconici, sono una stirpe unica e leggendaria, un riflesso vivente dell'equilibrio tra vita e natura. Nelle loro vene scorre il sangue delle razze più pure e dei draghi ancestrali, conferendo loro poteri e responsabilità senza pari.

Origini e Discendenza

Le origini degli Aetherians affondano nell'Era dei Primordi, quando i poli della vita e della natura si incontrarono per forgiare un'armonia eterna:
Il Polo della Vita incarnava la forza vitale pura, una luce eterna che nutre e anima ogni creatura.
Il Polo della Natura rappresentava il ciclo eterno di crescita, decadimento e rinnovamento, una danza senza fine.
Da questa unione sacra nacque una progenie immortale: gli Aetherians, portatori di equilibrio e bellezza. La loro perfezione, tuttavia, fu suggellata da un dono tanto straordinario quanto pericoloso: il sangue dei draghi ancestrali, offerto come legame eterno tra loro e le forze primordiali del mondo.
Nella terra antica di Syltherial, un regno incantato di foreste eterne e montagne argento, si formò il loro primo santuario, noto come l'Isola del Drago. Questo luogo sacro divenne il cuore pulsante della loro cultura e della loro magia.

Il Sangue di Drago

Il sangue draconico che scorre negli Aetherians dona loro tratti straordinari, rendendoli unici:
1. Longevità e Vigore: Gli Aetherians sono quasi immortali. Si sentono troppo sicuri di se stessi e credono che le loro ferite si rimarginano rapidamente e nessuna malattia li può affiggere.
2. Affinità con la Magia: Il sangue dei draghi è un catalizzatore per la magia. Gli Aetherians non solo padroneggiano gli incantesimi, ma li plasmano con una grazia innata, quasi divina.
3. Connessione con i Draghi: Ogni Aetherian è in grado di percepire la voce dei draghi ancestrali, un legame spirituale che guida il loro destino. Alcuni, i più puri, sono scelti dai draghi stessi per creare un legame indissolubile, diventando i leggendari Cavalieri Draconici.

La Nascita dello Stemma

La simbologia degli Aetherians è radicata nella loro storia e nel loro legame con il mondo naturale:
Thal'irien, l'Albero Bianco: Germogliato per la prima volta ad Alarion, irrigato dalle lacrime degli dèi, rappresenta la saggezza, la speranza e l'eternità. Le sue foglie brillanti portano la conoscenza degli antenati.
Vael'theron, il Drago Guardiano: Ultimo della sua stirpe, Vael'theron difese le foreste di Syltherial contro invasori e creature oscure.

In onore di questa sacra alleanza, gli Aetherians crearono il loro stemma: un cerchio che rappresenta l'equilibrio universale, con l'albero al centro e il drago che lo avvolge in un gesto di protezione.

La Dualità della Loro Essenza

Gli Aetherians vivono in un equilibrio delicato tra perfezione e potenza primordiale:
La Vita Perfetta: Ogni Aetherian incarna bellezza, grazia e serenità.
La Natura Selvaggia: Tuttavia, in battaglia, rivelano la potenza draconica che serpeggi sotto la loro superficie. Le loro mosse diventano rapide, letali, e la loro furia devastante.

Magia e Sapienza

La magia è l'anima degli Aetherians, una forza che scorre nelle loro vene come il sangue stesso.
Custodi del Sapere Draconico: I loro maghi non seguono libri prestabiliti, ma assemblano la loro conoscenza attraverso la guida diretta dei draghi e la saggezza tramandata dagli antenati.
Armonia Elementale: Ogni incantesimo è in perfetta sintonia con la natura, capace di creare vita o distruzione in egual misura.

Ruolo nell'Equilibrio del Mondo

Gli Aetherians non cercano la gloria né la conquista, ma sono guardiani dell'equilibrio cosmico:
1. Ispirazione Divina: Le loro decisioni sono guidate da una saggezza superiore, un mix di intuizione e consiglio draconico.
2. Difensori Sacri: Combattono per preservare la bellezza e l'armonia del loro mondo, proteggendo il loro santuario magico e la ciclicità della vita.

Legami con i Draghi

I draghi sono più che alleati per gli Aetherians; sono mentori, compagni e guide spirituali.
I Cavalieri Draconici: Rari e venerati, formano l'élite dell'esercito, unendo la potenza fisica dei draghi alla perfezione marziale degli Aetherians.
Il Circolo Draconico: Un consiglio composto da saggi e draghi, che decide il destino dell'Isola del Drago e guida il popolo verso l'equilibrio.

Gli Aetherians sono più di un semplice popolo; sono una stirpe divina, plasmata dalla vita e dalla natura per custodire l'equilibrio del mondo. La loro forza e saggezza li rendono un faro di speranza contro le forze oscure, un promemoria vivente che l'equilibrio può essere mantenuto fintanto che essi camminano sulla terra.
Il loro stemma, con l'albero bianco e il drago guardiano, non è solo un simbolo, ma un giuramento: nessuna forza oscura potrà mai spezzare l'armonia finché gli Aetherians veglieranno sul loro mondo.

REGOLA DI ARMATA

Contraccolpo marziale: quando le unità di questo esercito sono soggette ad una carica da parte di un'unità nemica, quell'unità non potrà effettuare i propri colpi d'impeto ed al contrario subirà colpi d'impeto dall'unità elfica caricata.

Riflessi superiori: Le unità con questa regola, se effettuano una carica con successo, in quella fase di corpo a corpo combatteranno per prime

Percezione dei punti deboli: tutte le unità di Aetherians ingaggiate in corpo a corpo hanno la regola "ferita letale".

Maestri di picca: le unità di fanteria che possiedono questa regola. Quando queste unità sono bersaglio di attacchi di tiro

da parte di un'unità nemica (che non sia artiglieria), quest'ultima dovrà ripetere i tiri di dado per colpire che risulteranno in un 6. Inoltre ogni lato delle unità conta come se fosse il fronte per fini legati a bonus relativi ad armi e regole. Non influenza la linea di vista.

Sapere millenario: al posto di utilizzare un libro di magia, un singolo stregone di questo esercito potrà assemblare il proprio libro, scegliendo per ogni slot, l'incantesimo equivalente di un altro libro della magia (ad esempio incantesimo 1 del fuoco, 2 della terra etc.). Il costo di ogni incantesimo verrà però incrementato di una sfera

ARMI MAGICHE

Spada degli abissi

+3 Forza, +1 penetrazione 80\$

Lancia di mithril

+4 attacchi +1 Forza, +3 penetrazione, D3 ferite - 250\$

Arco della luce

3 colpi, Fo6, penetrazione 2 - 70\$

Lancia della forgia dei draghi

arma da Fuoco, se il possessore ha effettuato una carica l'avversario ripete i TG riusciti. In carica se il possessore ha effettuato una carica ottiene +3 attacchi, +3 in Forza, +2 penetrazione 200\$

Armatura di Scaglie di Drago il possessore ottiene un TC3+ che non può essere abbassato dalla penetrazione degli attacchi nemici. Il TC può comunque essere negato da regole speciali come "ferita letale" o abilità ed incantesimi
100\$

Maschera del dio salamandra

Il possessore ottiene TR 4+ e causa paura 100\$

Scudo di scheggia di cometa

Se il possessore è stato colpito da incantesimi o attacchi da tiro nemici, può effettuare immediatamente, contro l'unità che ha effettuato gli attacchi, il seguente attacco da tiro: 24" D6 attacchi, Fo 5 Pe 1. 80\$

Anello di Ossidiana

dona al portatore TG 4+80\$

Mantello di nebbia

Ogni unità nemica che seleziona questo modello o l'unità in cui è intrappolato come bersaglio dei propri attacchi da tiro, subisce un peggioramento di 1 al CB 150\$

Amuleto della Torre Bianca

un solo uso ripete il tiro sulla tabella di troppa magia 60\$



NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
MAGA DEI BOSCHI	EROE	20X20	NORMALE	100\$
MOV 6	COR 10	VI 4	RE 4	FO 4
ATT 1	CC 3+	CB -	TC -	PE -
VO 11	TG 5+	TR -		



Mago di primo, secondo o terzo livello. Supremazia magica: il mago può scegliere uno qualsiasi tra tutti i libri della magia inclusi nel regolamento principale.

Maestria del mana: una volta per battaglia ,il mago di terzo livello, può lanciare un qualsiasi incantesimo nella sua forma base al costo di una sola sfera, e poi eseguire il test di troppa magia .

Destriero elfico, per 20\$ squarcia nuvole , per 100\$

MAGO
1° Livello
2° Livello +70\$
3° Livello +220\$

Impeto 1 att fo 4 pe 0

5

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
PRINCIPE	EROE	20X20	NORMALE	380\$
MOV 6	COR 10	VI 4	RE 4	FO 7
ATT 5	CC 2+	CB 2+	TC 5+	PE 3
VO 12	TG -	TR -		



Può avere una delle seguenti cavalcature:
-Destriero elfico, per 20\$
-Destriero draconico, per 70\$
-Grande aquila, per 100\$
-Drago giovane, per 350\$

Abilità:
Scrutatore dei destini intrecciati: L'unità in cui è intruppato può ripetere i tiri per colpire falliti.

Una volta per turno, un'unità alleata o nemica entro 15" dal modello , potrà sostituire un singolo dado relativo a tiri per colpire, tiri per ferire, TC, TG, TR, con un risultato a propria scelta.

Impeto 1 att fo 8 pe 3

5

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
CUSTODE DEL SANTUARIO DEL DRAGO	EROE	20X20	NORMALE	230\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
6	10	3	4	7	4	3+	2+	5+	2	12		



Standardiere abilità

È un mago di primo livello,
Destriero elfico, per 20\$
-Destriero draconico, per 70\$
-squarcia nuvole , per 100\$
Drago giovane, per 350\$

Impeto 1 att fo 7 pe 2

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
CACCIATORE DELLE LEGGENDER	EROE	20X20	NORMALE	280\$								
MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	TR
6	10	3	4	5	5	2+	2+	5	3	12		



Abilità

Sacerdote della natura: Se intrappolato in un'unità di selvaggia
mente pura , potrà ottenere
gli stessi bonus conferiti dalla
comunione Spirito-Natura. Fin tanto
che il modello è intrappolato in tale
unità, essa sarà immune alla paura.
Furia della natura: il modello può
rinunciare ai bonus conferiti da
sacerdote della natura ed al suo
posto ottenere un bonus di D3 alle
caratteristiche di attacchi, forza e
danno.

Impeto 2 att fo 5 pe 2/10" fo 4 pe1/invasore



TRUPPE

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
AVANGUARDIA D'ARGENTO	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M120\$/15M180\$/20M24025M300\$
MOV  6	COR  10	VI  1	RE  3	FO  5
ATT  1	CC  3+	CB  3+	TC  5+	PE  1
VO  11	TG  11	TR  11		



Impeto 1 att fo 5 pe 2/ Maestri di picca

Attacco su rango extra

abilità

prima linea d'assalto : quando questa unità utilizza una palizzata o un fossato, oppure mentre è nel raggio di un obiettivo, potrà ripetere i lanci di dado risultanti in 1 sia quando tira per colpire che quando tira per ferire con attacchi da corpo a corpo.

Campione Musico stendardo

0-1unita per 2250P-0-3 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
GUARDIE DELLE SELVE	FANTERIA	20X20	NORMALE	5M60\$/10M120\$/15M180\$/
MOV  6	COR  10	VI  1	RE  3	FO  4
ATT  1	CC  3+	CB  4+	TC  5+	PE  1
VO  11	TG  11	TR  11		



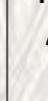
abilità

Mantello della notte
Se questa unità è bersaglio di attacchi da tiro o incantesimi nemici, migliora di 1 il TC

Cacciatori di bestie: quando il bersaglio degli attacchi di tiro di questa unità appartiene alla categoria mostro, gigante, fanteria mostruosa migliora di 1 il tiro per ferire

Campione Musico stendardo

0-1unita per 2250P-0-3 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
GUARDIE DELLE TORRI	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M100\$/15M150\$/20M200/25M250\$
MOV  6	COR  10	VI  1	RE  3	FO  4
ATT  1	CC  3+	CB  3+	TC  5+	PE  1
VO  11	TG  11	TR  11		



Impeto 1 att fo 4 pe 1/ 24" fo3 pe 0/ Maestri di picca

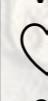
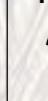
Attacco su rango extra

abilità

Difensori eccelsi: quando questa unità utilizza una palizzata o un fossato, oppure si trova in una torre o rovina, potrà ripetere i lanci di dado risultanti in 1 sia quando tira per colpire che quando tira per ferire con attacchi da tiro.

Campione Musico stendardo

0-1unita per 2250P-0-3 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
AVANGUARDIA A CAVALLO	CAVALLERIA	25X50	GRANDE	5M100\$/10M200\$
MOV  11 cavallo	COR  16	VI  2	RE  3	FO  4
ATT  1 1	CC  4+	CB  4+	TC  6+	PE  -
VO  11	TG  -	TR  -		



abilità

Elusivi: questa unità causa un peggioramento di 1 al cb ai tiri per colpire alle unità nemiche che la scelgono come bersaglio di attacchi di tiro

Tiro di supporto: le unità nemiche colpite dagli attacchi da tiro effettuati da questa unità, subiranno per un turno un malus di -1" al movimento alla marcia

Campione Musico stendardo

0-1unita per 2250P-0-2 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
GUARDIANI DELLE COSTE	CAVALLERIA	25X25	NORMALE	5M170\$/10M340\$
MOV  10 cavalo	COR  14	VI  2	RE  3	FO  5 4
ATT  2	CC  1	CB  3+	TC  3+ -	PE  2 -
VO  11	TG  -	TR  -		



Impeto 1 att fo 5 pe 2

Abilità

Manovra a tenaglia: se questa unità carica un'unità nemica sul fianco ottiene un bonus di +1 alla forza

Campione
Musico
stendardo

0-1unita per 2250P-0-3 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
DRAGONI ASCETI DELLA LAMA	FANTERIA	20X20	NORMALE	
MOV  6	COR  10	VI  1	RE  3	FO  7
ATT  2	CC  2+	CB  5+	TC  5+ -	PE  3 -
VO 11	TG -	TR -		



Impeto 1 att fo 5 pe 2

abilità

Voto della lama: al costo di una sfera una volta a battaglia, in una qualsiasi fase di corpo a corpo, questa unità potrà ripetere i tiri di dado di 1 per colpire e per ferire.

Lama doppia :l'unità ottiene la regola raffica di colpi .

Fendenti spietati: quando questa unità effettua attacchi da corpo a corpo, ogni tiro per ferire risultante in un 6 causa ferite multiple D3

Campione
Musico
stendardo

0-1unita per 2250P-0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
PREDATORI DEL GRAN BOSCO	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M250\$/15M275\$/20M500
MOV  6	COR  10	VI  1	RE  3	FO  3
ATT  1	CC  3+	CB  2+	TC  6+ -	PE  - -
VO 11	TG -	TR -		



Abilità

Tiro coordinato: tutti i modelli di questa unità possono usare il tiro. Occhi di falco: gli attacchi da tiro effettuati da questa unità hanno la regola "ferita letale "

Campione
Musico
stendardo

0-1unita per 2250P-0-2 unità per 4500P



NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
VETERANE DEI BALUARDI	FANTERIA	20X20	NORMALE	10M200\$ / 15M300\$ / 20M40025M500\$								
MOV 6	COR 10	VI 1	RE 3	FO 6	ATT 1	CC 3+	CB 1	TC 4+	PE 2	VO 11	TG -	TR -



Impeto 1 att fo 6 pe 2

Abilità

immuni alla paura

Ultimo bastione: una volta per battaglia, questa unità considererà il numero di modelli che la costituivano all'inizio della battaglia al posto di quello attuale per fini di calcolo per la fuga al termine di un combattimento.
Riposizionamento tattico: alla fine di una qualsiasi fase di combattimento, se questa unità è ingaggiata in corpo a corpo con una sola unità nemica, può spingere l'unità nemica ed effettuare una conversione di 90°, spostando, se c'è spazio di manovra, effettivamente l'intero combattimento.
In alternativa potrà muovere di 2" il combattimento in una qualsiasi direzione, rispettando i confini delle altre unità e la disposizione del combattimento stesso.

Campione
Musico
stendardo

0-1 unita per 2250P-0-2 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
BALISTA D'ASSEDIO	MACCHINA	50X50	GRANDE	200\$								
MOV - 4xa	COR - 8	VI 1	RE 6	FO --	ATT 1	CC 4	CB 1	TC 4+	PE 2+	VO 5+	TG -	TR -



Balista: 35" scegli una delle seguenti modalità di tiro:

- colpo singolo fo8 ap3 D3+1 ferite
- 5 colpi, mischia, forza 5 ap 1

Potenziato:

- D3+1 colpi
- Mischia x2 fo4 ap2

Campione
Musico
stendardo

0-1 unita per 2250P-0-3 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
CONFRATERNITA DEL DRAGO	CAVALLERIA	25X50	GRANDE	4M280\$ / 8M560\$								
MOV 8 D.Drago	COR 14	VI 2	RE 5	FO 6	ATT 3	CC 2	CB 3+	TC 2+	PE ↑	VO 1	TG 11	TR -



Impeto 1 att fo 6 pe 1/8" fo3 pe 0, attacchi di fuoco. D8 colpi con Mischia , marcia e spara, ignora copertura,

Abilità

ferocia devastante : Quando questa unità effettua con successo una carica, migliora di 2 le caratteristiche di forza e penetrazione del cavaliere.

Destriero draconico: , attacchi di fuoco.

Draconiano: il campione di questa unità ha 3 ferite ed un attacco da soffio: forza 4 pe 0, attacchi di fuoco.

Campione
Musico
stendardo

0-1 unita per 2250P-0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO								
SELVAGGI MENTE PURA	FANTERIA	20X20	NORMALE	5M150\$ / 10M300\$ /								
MOV 6	COR 10	VI 1	RE 3	FO 4	ATT 2	CC 3+	CB 3+	TC 2+	PE 0	VO 11	TG 4+	TR -



Abilità
Epuratori delle foreste: quando questa unità effettua attacchi da corpo a corpo contro unità nemiche di tipo gigante, mostro o fanteria mostruosa, ferirà con un risultato di 4+ non modificabile.

Comunione dello Spirito-Natura
all'inizio di ogni di ogni turno, il giocatore dovrà scegliere uno dei seguenti bonus da conferire all'unità:
1)doppio passo: l'unità raddoppia la sua caratteristica di movimento. Può caricare dopo tale movimento.
2)veleni della foresta: gli attacchi di questa unità saranno velenosi
3)forza dell'orso: l'unità otterrà un bonus di +1 alla forza e +2 alla penetrazione.
4)Tenacia del porcospino: l'unità attaccherà per prima anche se viene caricata
5)elusività del gatto: l'unità causira un peggioramento 1 ai cb e cc delle unità nemiche che l'attaccano . Nessun personaggio si può unire a questa unità, con eccezione del cacciatore delle leggende Campione

Campione
Musico
stendardo

0-1 unita per 2250P-0-2 unità per 4500P



NOME	SQUARCIA NUVOLE DI PICCO SPLENDENTE	CATEGORIA	CAVALLERIA MOSTRUOSA	BASETTA	40X40	GRANDEZZA	GRANDE	COSTO	3M220\$/6M440\$																
MOV		COR		VI		RE		FO		ATT		CC		CB		TC		PE		VO		TG		TR	



Impeto 1 att fo 5 pe 2//20" fo 4 pe1/formazione a gruppo

Abilità

Picchiata devastante: se la ill movimento di carica è maggiore di 5", i cavalieri e le aquile che cavalcano ottengono un bonus di +1 attacco e +2 alla forza.

Campione
Musico
stendardo

NOME	DRACONIANI MEZZO SANGUE	CATEGORIA	FANTERIA MOSTRUOSA	BASETTA	50X50	GRANDEZZA	GRANDE	COSTO	2M380\$/4M760\$																
MOV		COR		VI		RE		FO		ATT		CC		CB		TC		PE		VO		TG		TR	



Impeto 1 att fo 7pe 2 /8" fo3 pe0, attacchi di fuoco. D8 colpi con Mischia , marcia e spara, ignora copertura,

Abilità

attacco da soffio
Discendenti del Grande Distruuttore: per ogni unità nemica distrutta da questa unità, aggiungi +1 alle caratteristiche di forza, attacchi, penetrazione
Tempesta di fuoco: per ogni modello di Draconiano mezzosangue presente nell'unità aggiungi 3 colpi al risultato del numero di colpi dell'attacco da soffio.

Campione

O-1unita per 2250P-0-1 unità per 4500P

LEGGENDARIE



NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
SIGNORE DEL CIELO	GIGANTE	100X150	TITANICO	1100\$
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
10	14	16	10	10
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
10	3+	3+	3+	4
VO 	TG 	TR 		12

Attacco da soffio, forza 6 pe 1, attacchi di fuoco

Mascella stritolante: gli attacchi da corpo a corpo di questo modello causano ferite multiple D3

Colpo d'ali: alla fine della fase di movimento, puoi effettuare questa abilità. tutte le unità nemiche entro 8" dal suo arco frontale potranno essere respinte di 2" in direzione opposta al drago, oppure potranno essere trascinate di 2" in direzione del drago.

Signore della tempesta: Il modello conosce l'incantesimo numero 5 del libro del vento

Ruggito tonante: puoi effettuare questa abilità nella fase di tiro al posto dell'attacco da soffio. Tutte le unità nemiche entro 5" dal modello dovranno effettuare un test di paura.



Impeto D8 +2 att fo 10 pe 4 //

O-1unità per 2250P-0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
GRANDE FENICE	GIGANTE	50X100	GIGANTE	750
MOV 	COR 	VI 	RE 	FO 
10	18	12	8	8
ATT 	CC 	CB 	TC 	PE 
5	3+	-	-	2
VO 	TG 	TR 		11
				5+ -

Pioggia di fiamme: quando questa unità esegue il proprio movimento di corsa, se durante il percorso sorvola un'unità nemica, quest'ultima subirà 2D8 colpi a forza 6 ap 0, attributo fuoco; se il modello sorvola un'unità alleata, quest'ultima otterrà TG 6+. Se il modello sorvola più unità nemiche o alleate, applica gli effetti ad una sola unità a propria scelta.

Deflagrazione: quando questo modello muore, esplode infliggendo a tutte le unità nemiche entro 5" dal modello D8+1 colpi a forza 8 ap 2

Fiamme della resurrezione: ogni volta che questo modello muore, può essere riportato in vita con un lancio di dado di 3+. Il modello verrà riposizionato sul campo all'inizio del prossimo proprio turno in seguito alla morte del modello. Il modello può essere posizionato in un qualsiasi Punto all'interno della propria zona di schieramento, oppure in un elemento scenico Bosco o rovina, a più di 8" dalle unità nemiche. Dal quinto turno in poi, questa regola cesserà di valere.



Impeto 3 att fo 8 pe 2 //

O-1unità per 2250P-0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
ALBERO DELLA VITA	GIGANTE	100X150	TITANICO	800\$
MOV	COR	VI	RE	FO
0	0	16	10	10
ATT	CC	CB	TC	PE
0	-	-	3+	3
VO	TG	TR		
			12	5+

Radicato: il modello viene posizionato sul campo nella fase di schieramento. Non potrà muoversi, marciare o caricare o essere spostato in alcun modo per il resto della partita. Esso non potrà mai scappare o inseguire in seguito di un combattimento.

Stretta di rami: alla fine del combattimento, dopo che tutti i modelli hanno eseguito i propri attacchi, il modello infligerà su un'unità nemica a sua scelta e ingaggiata in corpo a corpo con lui D6+1 colpi a forza 10 pe 3

Benedizione della vita: tutte le unità alleate entro 18" dal modello otterranno i seguenti bonus:

+1 resistenza, TR 6+,

potranno recuperare una ferita persa per turno.

La presenza di questo modello nell'esercito rende obbligatoria la presenza di un mago della vita
Mago di terzo livello del libro della vita



0-1 unità per 2250P-0-1 unità per 4500P

NOME	CATEGORIA	BASETTA	GRANDEZZA	COSTO
DRAGO MARINO	MOSTRO	50X100	GIGANTE	700\$
MOV	COR	VI	RE	FO
8	14	16	8	9
ATT	CC	CB	TC	PE
7	4+	-	3+	3
VO	TG	TR		
			11	5+

Attacco da soffio, forza 5 ap 0.

Mozzata una testa ne crescono due* Per ogni ferita subita e non salvata da questo modello, aggiungi 1 al numero della caratteristica di attacchi e +1 al numero di colpi generati dall'attacco da soffio.



Impeto 4 att fo 9 pe 3 //

0-1 unità per 2250P-0-1 unità per 4500P





CAVALCATURE

NOME	CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO
GIOVANE DRAGO	MOSTRO	75X100	GIGANTE	350\$

MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
9	14	8	8	7	5	3+		3+	2	10		

NOME	CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO
SQUARCIA NUVOLE	CAVALLERIA MOSTRUOSA	40X40	GRANDE	100\$

MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
12	15	3	4	4	2	4+		5+	1	11		

NOME	CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO
DESTRIERO DRACONICO	CAVALLERIA	25X50	GRANDE	70\$

MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
8	14	2	5	5	2	4+		2+	1	11		

NOME	CATEGORIA	BASSETTA	GRANDEZZA	COSTO
CAVALLO	CAVALLERIA	25X25	NORMALE	20\$

MOV	COR	VI	RE	FO	ATT	CC	CB	TC	PE	VO	TG	
10	14	2	3	4	1	4+		4+	↑	11		



