

NARAN FUTURE WARS

ARIAL Elfi Alti & Elfi Silvani

ARIAL: GLI ELFI DI ORIONE.

Gli **Elfi Alti**, discendenti dagli **Ariel** di **Naran**, al termine della loro diaspora nella Galassia decisero di colonizzare i molti sistemi solari nella costellazione di **Orione**, dalla quale, secondo gli antichi miti, sarebbero giunti quegli Dei dai quali si fa discendere la creazione delle creature senzienti su Naran. Ad essi si erano uniti anche molti dei loro consanguinei che vivevano nelle foreste ed avevano per questo adottato il nome di **Elfi Silvani**,

Durante le numerose guerre galattiche che imperversarono nella Galassia in tempi diversi, nel lungo scontro tra l'Impero di Argos e le colonie umane dei sistemi solari ribelli, gli Elfi di Orione parteggiarono per questi ultimi, inimicandosi così la classe dirigente imperiale ed anche i capi delle molte corporazioni mercantili e società private che dominavano molti sistemi stellari, a volte per conto dell'Impero, altre per loro esclusivo tornaconto.

Attualmente gli Ariel di Orione hanno costituito una loro Federazione che è denominata **ALLEANZA ELFICA**, che per brevità viene indicata più semplicemente come "**L'ALLEANZA**", la quale affianca e supporta, quale organizzazione indipendente, la **Confederazione delle Libere Colonie**, fornendo ad essa delle truppe mercenarie di primissimo ordine, le migliori tra quelle che la Confederazione possa contare, migliori persino delle truppe regolari (*Fanteria dello Spazio*) della Confederazione stessa.

GLI ASHDHAR.

La classe dominante degli Ariel è formata dagli Ashdhar, eredi dei più potenti maghi di Naran dei tempi antichi.

ALADRAN è il sommo signore degli Ashdhar, un mago così antico che si dice sia nato millenni prima della diaspora di questa razza nella Galassia.

La principessa **ALIYANNA**, figlia di Aladran, è una valente guerriera Ashdhar, la migliore delle Guerriere dell'Ordine.

COMANDANTI ED EROI.

Una schiera di Eroi Ariel, specializzati nelle sofisticate arti della guerra sviluppate dalle razze elfiche, guidano le armate di Orione in battaglia.

Il principe **URYEL** è il supremo comandante delle armate spaziali degli Ariel, un eroico condottiero abilissimo anche nella lotta in corpo a corpo.

Affiliazione: Bene.

Regole di composizione dell'esercito

- Un esercito di Elfi dovrà avere almeno un Comando ogni 1000 punti esercito.
- Un esercito di Elfi potrà avere al massimo un Eroe ogni 1000 punti esercito.
- Un esercito di Elfi potrà avere al massimo due Esploratori.

Abilità Tattiche

Un esercito di Elfi **non** potrà usare le seguenti Abilità Tattiche:

- Artiglieria di supporto
- Difese
- Orda
- Attacco orbitale

Truppe di base

Guerrieri Elfi Alti *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	md	c&p	15	no	no	no	10	"+4elite"	5	20

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con il fucile laser, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Standard.

Assaltatori Elfi *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Assaltatore	Vet.	Disc.	-	-	1	md	c&p	15	no	no	no	10	"+4elite"	5	20

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con pistola laser ed arma a 1 mano o un'arma energetica, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Standard, però non possono avere Addetti Armi Pesanti.

Regole Speciali:

- Possono avere l'abilità speciale "Esperti di arti marziali", al costo di +2 punti per modello.

Note:

- Possono avere un'armatura pesante al costo di +2 punti per modello.

Robot Guardiani *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	.+1	-2	1	xp	c&p	10	8	no	no	20	-	3	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con il fucile energetico, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Questa Unità può avere solo il Capo come Personaggio Speciale.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "Nessuna resa".

Note:

- Max una Unità ogni 2000 punti esercito.

Cavalleria e Truppe su moto da guerra

Guerrieri Elfi su moto AG (*basetta tonda cm. 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-1	1	md	c&p	35	no	no	no	16	"+5elite"	3	10
1°round	"	"	.+1	-2	2	"	c&z	"	7	"	"	"	"	"	"

Tipo:

- Moto A-Grav.

Armamento:

- Devono essere armati con un fucile laser, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Standard, ma non possono avere Addetti alle Armi Pesanti.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale **“Profilo speciale 1° Round”**, **“Agili”**.

Lancieri Elfi su moto AG (*basetta tonda cm. 5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Elite	Disc.	-	-1	1	ps	c&p	30	no	no	no	31	-	3	10
1°round	"	"	.+1	-2	3	"	c&z	"	7	"	"	"	"	"	"

Tipo:

- Moto A-Grav.

Armamento:

- Devono essere armati con un fucile laser e una lancia luminescente. Per il primo vedere il costo nell'Arsenale generico, per la seconda vedere la sezione Equipaggiamenti ed Armi Speciali di questo esercito.

Composizione Unità:

- Questa Unità può avere solo il Capo come Personaggio Speciale.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali **“Profilo speciale 1° Round”**, **“Sfondamento”**, **“Agili”**.

Note:

- Max una Unità ogni 2000 punti esercito.

Truppe Specializzate

Guerrieri del Fuoco *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	ps	c&p	15	no	no	no	12	"+4elite"	5	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con un fucile energetico.
- Il Capo e l'Addetto Armi Speciali possono avere il lanciafiamme.
- Il Capo e l'Addetto Armi Pesanti possono avere il cannone laser o il lanciafiamme pesante.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello dei guerrieri ricavato dalla tabella del profilo.
- Le armi devono essere effettivamente rappresentate sulle miniature.

Composizione Unità:

- Standard.

Note:

- Max una Unità ogni 2000 punti esercito.

Cecchini Elfi *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Elite	Disc.	-	-	1	lg	c&p	20	no	no	no	19	"+4elite"	5	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con un fucile di precisione, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo e l'Operatore Radio come Personaggi Speciali.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Muoversi e combattere nei boschi", "Dietro le linee nemiche", "Transitare l'intransitabile" e "Mimetizzazione".

Cacciatori Elfi Silvani *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Trib.	-	-	1	md	1m	15	no	no	no	9	"+4elite"	5	20

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con una pistola ed un'arma a 1 mano; il Capo e i Combattenti Speciali possono avere un'arma a 2 mani o un pugno termico.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello dei guerrieri ricavato dalla tabella del profilo.
- Le armi devono essere effettivamente rappresentate sulle miniature.

Composizione Unità:

- Possono avere il Capo e un Combattente Speciale ogni 5 modelli come Personaggi Speciali.
- Non possono avere altri Personaggi Speciali.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Muoversi e combattere nei boschi", "Dietro le linee nemiche" e "Transitare l'intransitabile".
- Possono avere l'abilità speciale "Esperto di arti marziali", al costo di +2 punti per modello.

Note:

- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.

Distruttori Elfi (*basetta tonda cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	ps	c&p	15	no	no	no	12	"+4elite"	3	5

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con un lanciarazzi, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max una Unità ogni 2000 punti esercito.

Distruttori Interdimensionali (*basetta tonda cm. 2,5*)

Questi guerrieri si muovono attraverso il campo di battaglia tramite un'altra dimensione e possono sempre apparire e scomparire nel nulla.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	md	c&p	15	no	no	no	12	"+4elite"	3	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con una mitragliatrice pesante, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo come Personaggio Speciale.

Regole Speciali:

- Devono sempre essere schierati usando la regola speciale "Attacco a sorpresa" e al posto del movimento dovranno sempre essere piazzati usando la stessa regola (ovviamente potranno sempre non muovere affatto).

Note:

- Max una Unità ogni 2000 punti esercito.

Guerriglieri Aquila (*basetta tonda cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriglieri	Vet.	Disc.	-	-	1	p	c&p	25	no	no	no	21	"+4elite"	5	10

Tipo:

- Fanteria Volante.

Armamento:

- Devono essere armati con fucile laser o fucile energetico, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Max una Unità ogni 1000 punti esercito.

Guerriglieri Ashdar (*basetta tonda cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ashdar	Elite	Disc.	-	-	2	med.	c&p	15	7	no	no	29	-	4	8

Tipo:

- Fanteria – Unità Arcana.

Armamento:

- Devono essere armati con un'arma a 2 mani energetica o una lancia luminescente. Per la prima vedere il costo nell'Arsenale generico, per la seconda vedere la sezione Equipaggiamenti ed Armi Speciali di questo esercito.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo come Personaggio Speciale.

Note:

- Unità Leggendaria.

Guerrieri Fantasma (*basetta tonda cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Guerriero	Vet.	Disc.	-	-	1	ps	c&p	25	8	no	no	22	"+4elite"	4	10

Tipo:

- Fanteria.

Armamento:

- Devono essere armati con un cannone energetico.

Composizione Unità:

- Possono avere solo il Capo come Personaggio Speciale.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Gelo di sangue".

Note:

- Unità Leggendaria.
- Fluttuano (muovono come volanti ma sono ingaggiabili anche da Unità non volanti).

Creature Terribili

Golem (*basetta tonda cm. 5,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Golem	Vet.	Disc.	.+6	-4	6	md	2m	20	6+2F	si	no	160	-	1	1

Tipo:

- Creatura Gigante.

Armamento:

- Sono armati con arma energetica a 2 mani, il cui costo è già compreso in quello del profilo.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Sfondamento" e "Nessuna resa".

Note:

- Max un Golem ogni 2000 punti esercito.

Robot da guerra (*basetta tonda cm. 5,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Robot	Vet.	Disc.	.+10	-8	3	ps	c&p	15	6+2F	si	no	98	-	1	1

Tipo:

- Creatura Gigante.

Armamento:

- Sono armati con 2 pugni termici, 2 armi pesanti e 2 lanciafiamme o 2 fucili d'assalto.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Sfondamento" e "Nessuna resa".

Note:

- Max un Robot da guerra ogni 1000 punti esercito.

Personaggi Individuali

Principe Guerriero (Comandante Eroico e Comandanti/Ufficiali)

a) Profilo base (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Comand. Eroico	Elite	Disc.	.+1	-1	4	md	c&p	15	6+4F	no	no	101+VC	-	-	-
Comand./Ufficiale	Elite	Disc.	.+1	-	3	md	c&p	15	7+1F	no	no	49+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale.

Armamento:

- Possono avere le seguenti armi: arma a 2 mani o arma a 2 mani energetica, oppure fucile energetico, oppure pistola o pistola energetica e arma a 1 mano o a 1 mano energetica o pugno termico.
- Il costo delle armi, ricavato dall’Arsenale, deve essere aggiunto a quello del Personaggio riportato nella tabella del profilo. Le armi devono essere effettivamente rappresentate sulla miniatura.

Regole Speciali:

- Il Comandante Eroico segue le regole speciali dei Comandanti Eroici.

Note:

- Possono essere equipaggiati con reattori dorsali al costo di **+36 punti** per il Comandante Eroico e **+27 punti** per il normale Comandante e gli Ufficiali; in tal caso muoveranno di 25 cm e saranno considerati Fanteria Volante.

b) Profilo su moto (basetta tonda cm. 5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Comand. Eroico	Elite	Disc.	.+1	-2	4	md	c&p	35	6+4F	no	no	115+VC	-	-	-
1°round	"	"	.+2	-3	5	"	"	"	"	"	"	"	-	-	-
Comand./Ufficiale	Elite	Disc.	.+1	-1	3	md	c&p	35	7+1F	no	no	58+VC	-	-	-
1°round	"	"	.+2	-2	4	"	"	"	"	"	"	"	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra A-Grav, Personaggio Individuale.

Armamento:

- Possono avere un fucile d’assalto o energetico sulla moto; il Personaggio può avere un’arma a 1 mano o arma a 1 mano energetica, o pugno termico, o lancia luminescente.
- Il costo delle armi, ricavato dall’Arsenale, deve essere aggiunto a quello del Personaggio riportato nella tabella del profilo. Per il costo e profilo della Lancia Luminescente vedere la sezione Equipaggiamenti ed Armi Speciali di questo esercito. Le armi devono essere effettivamente rappresentate sulla miniatura.

Regole Speciali:

- Il Comandante Eroico segue le regole speciali dei Comandanti Eroici.
- Seguono la regola speciale **“Profilo speciale 1° round”**, **“Agili”**.

Eroi

a) Profilo base (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Disc.	.+1	-1	7	md	c&p	15	6+2F	no	no	117	-	-	-

Tipo:

- Fanteria – Personaggio Individuale – Personaggio Arcano.

Armamento:

- Possono avere le seguenti armi: arma a 2 mani o arma a 2 mani energetica, oppure fucile energetico, oppure pistola o pistola energetica e arma a 1 mano o a 1 mano energetica o pugno termico.
- Il costo delle armi, ricavato dall’Arsenale, deve essere aggiunto a quello del Personaggio riportato nella tabella del profilo. Le armi devono essere effettivamente rappresentate sulla miniatura.

Note:

- Possono essere equipaggiati con reattori dorsali al costo di **+63 punti**; in tal caso muoveranno di 25 cm e saranno considerati Fanteria Volante.

b) Profilo su moto (basetta tonda cm. 5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Eroe	Elite	Disc.	.+1	-2	7	md	c&p	35	6+2F	no	no	132	-	-	-
1°round	"	"	.+2	-3	8	"	"	"	"	"	"	"	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra A-Grav, Personaggio Individuale, Personaggio Arcano.

Armamento:

- Possono avere un fucile d’assalto o energetico sulla moto; il Personaggio può avere un’arma a 1 mano o arma a 1 mano energetica, o pugno termico, o lancia luminescente.
- Il costo delle armi, ricavato dall’Arsenale, deve essere aggiunto a quello del Personaggio riportato nella tabella del profilo. Per il costo e profilo della Lancia Luminescente vedere la sezione Equipaggiamenti ed Armi Speciali di questo esercito. Le armi devono essere effettivamente rappresentate sulla miniatura.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale “**profilo speciale 1° round**”, “**Agili**”.

Altri Personaggi Individuali

Mago guerriero Ashdar

a) Profilo base (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ashdar	Elite	Disc.	-	-1	5	md	c&p	15	7+1F	no	no	65+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Arcano.

Armamento:

- Arma 2m energetica, oppure lancia luminescente e pistola laser, oppure arma 1m energetica e pistola laser.

Note:

- Può ricoprire il ruolo di Eroe o di Ufficiale.

b) Profilo su moto (basetta tonda cm. 5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Ashdar	Elite	Disc.	-	-2	5	md	c&p	35	6+2F	no	no	101+VC	-	-	-
1°round	"	"	.+1	-3	6	"	"	"	"	"	"	"	-	-	-

Tipo:

- Moto da guerra A-Grav, Personaggio Individuale, Personaggio Arcano.

Armamento:

- Possono avere un fucile d'assalto o energetico sulla moto; il Personaggio può avere lancia luminescente oppure arma 1m energetica.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del Personaggio riportato nella tabella del profilo. Per il costo e profilo della Lancia Luminescente vedere la sezione Equipaggiamenti ed Armi Speciali di questo esercito. Le armi devono essere effettivamente rappresentate sulla miniatura.

Regole Speciali:

- Seguono la regola speciale "profilo speciale 1° round", "Agili".

Note:

- Può ricoprire il ruolo di Eroe o di Ufficiale.

Esploratore (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Esploratore	Elite	Disc.	-	-	1	lg	c&p	20	7	no	no	76	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale.

Armamento:

- L'Esploratore è armato con un fucile di precisione, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Seguono le regole speciali "Muoversi e combattere nei boschi", "Dietro le linee nemiche", "Transitare l'intransitabile" e "Mimetizzazione".

Note:

- Può essere aggregato ad una Unità di Cecchini.

Personaggi Individuali Speciali

Regola Speciale: UNICI.

Di ognuno di questi Personaggi se ne può schierare uno solo per profilo per esercito.

Principe degli Strateghi – Comandante Eroico *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Principe Strateg.	Elite	Disc.	.+1	-1	4	p	c&p	15	6+4F	no	no	161+VC	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Carismatico.

Armamento:

- Deve essere armato con un fucile energetico ed un'arma energetica a 1 mano, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Refole Speciali:

- Può ripetere i tiri di dado per il test di Iniziativa.
- Segue le regole speciali dei Comandanti Eroici.

Note:

- Occupa una "scelta" per i modelli speciali.
- Conferisce la regola speciale "Nessuna resa" ad una Unità di Guerrieri Elfi Alti alla quale si fosse unito.

Cacciatrice Urlante - Eroina *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Cacciatrice	Elite	Fan.	.+2	-2	10	med.	c&p	20	6+2F	no	no	301	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Carismatico.

Armamento:

- Deve essere armata con arma a 2m energetica e frisby da lancio. Per la prima vedere il costo nell'Arsenale generico, per il secondo vedere la sezione Equipaggiamenti ed Armi Speciali di questo esercito.
- Il costo delle armi deve essere aggiunto a quello del Personaggio indicato nella tabella del profilo.

Regole Speciali:

- Segue le regole speciali "Esperto Arti Marziali", "Assaltatore", "Gelo di Sangue".

Note:

- Occupa due "scelte" per i modelli speciali.
- Conferisce la regola speciale "Nessuna resa" ad una Unità di Assaltatori alla quale si fosse unita.

Predatore nell'ombra – Eroe *(basetta tonda cm. 2,5)*

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Predatore	Elite	Trib.	.+1	-1	9	p	c&p	15	6+2F	no	no	235	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Carismatico.

Armamento:

- Deve essere armata con: laser addizionale, arma a 1 mano energetica e pugno termico, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Regole Speciali:

- Segue le regole speciali "Esperto in Arti Marziali", "Muoversi e combattere nei boschi", "Dietro le linee nemiche" e "Transitare l'intransitabile".

Note:

- E' un Eroe e occupa due "scelte" per i modelli speciali.
- Conferisce la regola speciale "Nessuna resa" ad una Unità di Guerrieri Aquila alla quale si sia unito.

Teschio Sogghignate - Eroe (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Teschio	Elite	Disc.	.+1	-1	5	xp	c&p	10	6+2F	no	no	119	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Carismatico.

Armamento:

- Deve essere armato con: un lanciamissili, una grande arma a 2 mani, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Note:

Note:

- E' un Eroe e occupa due "scelte" per i modelli speciali.
- Conferisce la regola speciale "Nessuna resa" ad una Unità di Distruttori Elfi alla quale si deve (obbligatoriamente) unire.

Signore del Fuoco - Eroe (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Signore d. Fuoco	Elite	Disc.	-	-	5	p	c&p	15	6+2F	no	no	121	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Carismatico.

Armamento:

- Deve essere armato con: arma energetica a 1 mano e un'arma che incorpora un cannone laser e un lanciafiamme pesante: in ogni Fase di Armi da Fuoco si dovrà scegliere quale delle due utilizzare.
- Il costo delle armi, preso dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del Personaggio indicato nella tabella del profilo. Le armi devono essere obbligatoriamente presenti sulla miniatura.

Note:

- E' un Eroe e occupa due "scelte" per i modelli speciali.
- Conferisce la regola speciale "Nessuna resa" ad una Unità di Guerrieri del Fuoco alla quale si fosse unito.

Principe delle Aquile – Eroe (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Principe Strateg.	Elite	Disc.	-	-	5	p	c&p	25	6+2F	no	no	165	-	-	-

Tipo:

- Fanteria Volante, Personaggio Individuale, Personaggio Carismatico.

Armamento:

- Deve essere armato con un cannone energetico ed un'arma a 1 mano energetica, al costo indicato nell'Arsenale generico.

Note:

- Occupa due "scelte" per i modelli speciali.
- Conferisce la regola speciale "Nessuna resa" ad una Unità di Guerrieri Aquila alla quale si fosse unito.

Supremo Ashdar Aladran (basetta tonda cm. 2,5)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Aladran	Elite	Disc.	.+1	-2	6	p	c&p	15	6+4F	no	no	232	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Arcano.

Armamento:

- Deve essere armato con pistola energetica e arma 1m energetica.

Note:

- Conta come comandante eroico con VC 5 già incluso nel costo.
- Deve avere Livello Arcano 6.

Principessa Aliyanna (*basetta tonda cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Aliyanna	Elite	Disc.	-	-	4	ps	c&p	15	6+2F	no	no	66	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale, Personaggio Arcano.

Armamento:

- Deve essere armata con lancia luminescente.

Note:

- Deve avere Livello Arcano 5.
- Conta come Eroina.

Principe Uryiel (*basetta tonda cm. 2,5*)

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Uryiel	Elite	Disc.	+1	-2	8	ps	c&p	15	6+2F	no	no	226	-	-	-

Tipo:

- Fanteria, Personaggio Individuale.

Armamento:

- Deve essere armata con lancia luminescente; inoltre dispone di uno speciale dispositivo energetico che può essere usato una volta per partita e ha gli stessi effetti di un obice pesante con Uryiel stesso come centro (può essere usato anche in corpo a corpo nella fase di Armi da fuoco)

Regole Speciali:

- Segue le regole speciali **“Esperto Arti Marziali”**.

Note:

- Conta come comandante eroico con VC 5 già incluso nel costo.

Equipaggiamenti e armi speciali

Gli Ariel potranno utilizzare i seguenti equipaggiamenti e armi speciali.

Lancia luminescente

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Costo	MdF	FdC
Lancia	"5 - 15"	"2-6"	"2-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	1	6	.+7	no

Note:

- ❑ La Lancia luminescente può essere usata sia nella fase di armi da fuoco che in quella di combattimento corpo a corpo.
- ❑ Nella fase di fuoco utilizzerà i parametri della tabella, mentre in corpo a corpo avrà il profilo della lancia ma sarà considerata come un'arma energetica.

Maschere annichilenti

- ❑ Gli Elfi indossano delle maschere che, tramite la magia, provocano delle vibrazioni allucinogene che sconvolgono i nemici.
- ❑ I modelli provvisti di maschere annichilenti provocano il gelo di sangue.

Costo: **+4 punti** per ogni punto valore.

Lame annichilenti

- ❑ Le Lame annichilenti sono particolari armi da combattimento usate dagli Elfi Alti per essere più efficaci nel corpo a corpo.
- ❑ Possono essere usate da Personaggi Individuali e dai Capi e Combattenti Speciali delle Unità e permettono di aggiungere +1 al Valore complessivo dell'Unità in corpo a corpo.
- ❑ Se usate da un Personaggio Individuale possono essere usate in combinazione con un'altra arma da corpo a corpo, aggiungendo un +1 al Valore del Personaggio e permettendogli comunque di usare anche gli eventuali bonus dell'altra arma.
- ❑ Costo: **10 punti**.

Frisby da lancio - Arma da getto a corta distanza

Nome	Gittata	Ness.	Legg.	Media	Pes	Extra	Val	Costo	MdF	FdC
Frisby	"5 - 15"	"3-6"	"3-6"	"4-6"	"5-6"	"6"	1	1	0	-

Note:

- ❑ Il Frisby ha Valore = 1 – ferisce come l'arma a 1 mano, ha gittata 5 cm (corta) e 15 cm (lunga);
- ❑ può essere lanciato nella Fase Armi da lancio, in aggiunta all'utilizzo di ogni altra arma da fuoco;
- ❑ segue le regole per le "armi da lancio a corto raggio", quindi può essere lanciata anche nella Fase del corpo a corpo, in aggiunta alle altre armi da Cac utilizzate dal suo utilizzatore.
- ❑ Vedere le regole nel Regolamento – capitolo "Armi da lancio a corto raggio", pagina 47.
- ❑ **Costa +1 punto caduno**

VEICOLI

Equipaggio (Squadra di Carristi) - (basetta cm. 2,5)

La Squadra Carristi costituisce l'equipaggio di un veicolo corazzato; solitamente è formata dal Capo carropilota, e uno o più addetti alle armi.

Nome	Qual.	Tipo	For.	Res.	Val.	Cor.	Arm.	Mov.	Sal.	Ter.	Luce	Pun.	Mig.	Min.	Max.
Carrista	Vet.	Disc.	-	-	1	md	1m	15	no	no	no	10	-	Var	Var

Note:

- Individualmente sono armati di arma ad una mano; possono avere una pistola o altra arma da fuoco di base, al costo indicato nell'Arsenale.

Trasporti Truppa

Ogni trasporto truppa dovrà essere assegnato ad una squadra specifica.

Trasporto truppe Gwyrith

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	35	-6	-5	-3	-2	med.	2	2	7	1	7	93

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- Può essere armato con max un'arma pesante e 2 speciali scelte dall'Arsenale generico (non l'Arsenale dei veicoli): max una sullo scafo e max due in torretta.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Capacità di trasporto:

- 12 modelli con basetta tonda 2,5.
- Si potrà imbarcare solo al massimo una Unità + un Personaggio Individuale.
- Non potranno essere imbarcati modelli su Moto o modelli con Reattori dorsali.

Veicoli Corazzati

Carri da combattimento

Cannoniera Thyr

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	35	-6	-5	-3	-2	med.	2	2	6	1	7	98

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- Deve essere armato con max tre armi speciali/pesanti scelte dall'Arsenale generale (non l'Arsenale dei veicoli): max una sullo scafo e max due in torretta.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Capacità di trasporto:

- 6 modelli con basetta tonda 2,5.
- Si potrà imbarcare solo al massimo una Unità + un Personaggio Individuale.
- Non potranno essere imbarcati modelli su Moto o modelli con Reattori dorsali.

Carro armato da combattimento Dringol

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
6	35	-7	-6	-3	-2	med.	2	2	6	2	7	105

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- Deve essere armato con un Cannone Pesante o un Cannone Titano e una Mitragliatrice Pesante, il cui costo deve essere preso dall'Arsenale delle armi.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Cacciacarri

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
7	35	-6	-5	-3	-2	med.	1	2	6	1	7	99

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- Deve essere armato con un Cannone Pesante, 1 Cannone laser e 2 fucili mitragliatori.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Artiglieria

Artiglieria semovente

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	35	-6	-5	-3	-2	med.	2	2	7	1	7	73

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- Artiglieria da bombardamento.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Veicoli di supporto

Si potrà schierare al massimo uno squadrone di veicoli di supporto ogni 1000 punti esercito.

Aereomobile da supporto Emlin

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	37	-4	-3	-2	-2	lg	2	1	7	1	8	56

Tipo:

- Veicolo A-Grav – Veicolo scoperto.

Armi:

- Può essere armato con una Mitragliatrice Leggera e un'arma speciale/pesante scelta dall'Arsenale.
- Non può montare armi in batteria, né l'obice né il cannone pesante né il lanciarazzi multiplo d'artiglieria.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Composizione Unità:

- L'Unità di Emlin può essere composta da 1 a 3 veicoli.

Regole Speciali:

- Se l'Unità è formata da più di un Emlin, segue la regola speciale "Squadroni".
- Segue le regole speciale "Fiancheggiamento" e "Agile".

Note:

- Può essere dotato di turboreattori, al costo indicato nel libro dei Veicoli – "Dotazioni dei Veicoli".

Cacciacarri leggero

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	35	-4	-4	-2	-2	md	1	1	7	1	8	59

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- Deve essere armato con due cannoni laser pesanti.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Composizione Unità:

- L'Unità può essere composta da 1 a 5 veicoli.

Regole Speciali:

- Se l'Unità è formata da più di un modello, segue la regola speciale "Squadroni".
- Segue la regola speciale "Agile".

Cacciacarri d'assalto

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	35	-4	-4	-3	-2	md	1	1	6	1	7	56

Tipo:

- Veicolo A-Grav.

Armi:

- Deve essere armato con un cannone pesante a canna lunga e un fucile mitragliatore.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Composizione Unità:

- L'Unità può essere composta da 1 a 2 veicoli.

Regole Speciali:

- Se l'Unità è formata da più di un modello, segue la regola speciale "Squadroni".

Camminatore da supporto Bathol

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	20	-2	-2	-2	-2	lg	1	1	7	1	7	39

Tipo:

- Veicolo A-Grav – Veicolo scoperto.

Armi:

- Può essere armato con massimo 2 armi speciali o pesanti scelte dall'Arsenale generico (non dall'Arsenale dei veicoli).
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Composizione Unità:

- L'Unità di Bathol può essere composta da 1 a 3 veicoli.

Regole Speciali:

- Se l'Unità è formata da più di un Bathol, segue la regola speciale "Squadroni".
- Segue la regola speciale "**Fiancheggiamento**".

Vimaniel, carro da guerra degli Eroi

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	37	-5	-4	-2	-2	lg	1	1	7	1	7	56

Tipo:

- Veicolo A-Grav – Veicolo scoperto.

Armi:

- Può essere armato con una Mitragliatrice Leggera e un'arma speciale/pesante scelta dall'Arsenale.
- Non può montare armi in batteria, né l'obice né il cannone pesante né il lanciarazzi multiplo d'artiglieria.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Regole Speciali:

- Segue le regole speciale "**Fiancheggiamento**" e "**Agile**".

Capacità di trasporto:

- Deve imbarcare un Eroe, un Comandante o un Ufficiale a piedi.
- Se il veicolo effettua un travolgimento potrà combattere anche il personaggio ma se gli avversari volessero bersagliare lui piuttosto che il veicolo potranno colpirlo di base solo con un risultato di 6 su 1D6.
- Se si schiera un Comandante su Vimaniel le Unità di Guerrieri Elfi su Moto AGrav saranno considerate Truppe di base.
- Il Vimaniel può essere aggregato ad uno squadrone di Emlin, ad una Unità di Guerrieri elfi su moto A-Grav o a una di Lancieri Elfi su moto AGrav.

Veicoli Giganti

Supercarro armato da battaglia

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
10	35	-8	-6	-4	-3	med.	4	4	6	4	7	202

Tipo:

- Veicolo A-Grav, Veicolo Gigante.

Armi:

- Deve essere armato con due Cannoni Pesanti a canna lunga oppure un cannone titano, il cui costo deve essere preso dall'Arsenale delle armi.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Robot Gigante da battaglia

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
10	15	-8	-7	-6	-5	p	0	4	6	4	6	234

Tipo:

- Camminatore, Veicolo Gigante.

Armi:

- Deve essere armato con due cannoni titano.
- Il costo delle armi, ricavato dall'Arsenale, deve essere aggiunto a quello del veicolo indicato nel profilo.

Forze Aeree

Bombardiere d'assalto "Fenice"

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
5	50	-5	-4	-3	-1	md	2	1	6	1	7	152

Tipo:

- Veicolo volante.

Armi:

- 2 cannoni laser e fino a 8 bombe a frammentazione.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale "Agile".

Note:

- Può essere dotato di turboreattori, al costo indicato nel libro dei Veicoli – "Dotazioni dei Veicoli".

Cannoniera volante "Falce di Luna"

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	40	-6	-5	-4	-2	ps	2	1	6	1	6	137

Tipo:

- Veicolo volante.

Armi:

- 2 cannoni titano.

Note:

- Può essere dotato di turboreattori, al costo indicato nel libro dei Veicoli – "Dotazioni dei Veicoli".

Intercettore "Vento Notturmo"

VAL	MOV	RCF	RCL	RCP	RCAB	COR	Equip.	PDS	TSS	PDP	TSP	Costo
4	50	-4	-3	-2	-1	md	1	1	6	1	7	107

Tipo:

- Veicolo volante.

Armi:

- 2 cannoni laser.

Composizione Unità:

- L'Unità può essere composta da 1 a 2 veicoli.

Regole Speciali:

- Segue la regola speciale "Agile".
- Se l'Unità è formata da più di un modello, segue la regola speciale "Squadroni".

Note:

- Può essere dotato di turboreattori, al costo indicato nel libro dei Veicoli – "Dotazioni dei Veicoli".

VERSIONE AGGIORNATA DICEMBRE 2011