

Alti Elfi

PATTUGLIA DEL MARE

I modelli di questa Lista seguiranno tutte le linee guida del Libro Alti Elfi, in aggiunta avranno delle regole speciali qui a seguito riportate.

Regole Speciali di Armata

- I Personaggi non possono cavalcare destrieri elfici né possono viaggiare a bordo di carri di alcun tipo
- Occorre includere almeno un'unità di guardie del mare ogni 1000 punti di esercito
- Il Sire del Mare o Alith anar potranno avere per 40 punti la regola Speciale "Sire delle Nebbie" con il seguente effetto: subito dopo che entrambi gli eserciti hanno schierato, ciascuna unità di guardie del mare, arcieri, ranger del mare e multibaliste beneficiano di un turno speciale di tiro: durante tale turno di tiro, le unità che tirano ignorano tutti i modificatori negativi per colpire e possono scegliere come bersaglio qualsiasi unità nemica sul campo senza restrizioni di gittata e linea di vista.
- Guardia del Mare di Lothorn: il campione può avere fino a 25 punti di oggetti magici, un'unità dell'esercito può avere uno stendardo magico dal valore massimo di 50 punti
- Vigè un obbligo per lo schieramento di alcune truppe qui sotto riportato:

Punteggio	Scelte
0-999	1+ guardie del mare 1+ guerrieri ombra
1000-1999	1+ guardie del mare 2+ guerrieri ombra
2000-2999	2+ guardie del mare 2+ guerrieri ombra
3000+	3+ guardie del mare 2+ guerrieri ombra

Corde e Rampini: contano come due armi bianche, hanno al regola speciale Penetrazione, durante una carica nemica permettono di infliggere, nel primo turno di corpo a corpo, un malus di -1 AC al nemico

Abbordatori: se il Generale ha l'onorificenza Sire del Mare, le truppe con questa regola possono effettuare un movimento di 5" durante il turno 0 di tiro dell'armata

Temprati dal Mare: la truppa è immune al panico e nel caso vi si unisse un Sire o un Commodoro diventa Determinata

GRANDI EROI

Sire del mare* (*principe*)
Tessitore di tempesta (*arcimago*)
Alith Anar*

EROI

Commodoro (*nobile*)
Mago della nebbia (*mago*)

TRUPPA

Guardia del mare di Lothorn
Predatori

TRUPPE SPECIALI

Ranger del mare di Lothorn (*guerrieri ombra*)
Grandi aquile
Figli del mare di Finubar il navigatore

TRUPPE RARE

Multibalista
Merwyrm

Predatori

Pti 14

Predatore

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
5	4	4	3	3	1	1	5	8

Modelli 8/16

Equipaggiamento: Armatura leggera, corde e rampini

Regole speciali: Valore delle Ere, Velocità di Asuryan, Schermagliatori, Abbordatori

Figli del Mare di Finubar il Navigatore

Pti 16

Figlio del Mare

Primogenito del Mare

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
5	5	4	3	3	1	1	5	9
5	5	5	3	3	1	1	5	9

Modelli 5+

Equipaggiamento: Arco lungo, Armatura pesante, Alabarda

Regole speciali: Valore delle Ere, Velocità di Asuryan, Temprati dal Mare

Un Figlio del Mare può essere promosso a Musicista per 6 Pti

Un Figlio del Mare può essere promosso a Primogenito per 12 Pti

Un Figlio del Mare può essere promosso ad Alfiere per 12 Pti

Il Primogenito del Mare può acquistare oggetti magici per un massimo di 25 Pti

L'alfiere può portare uno stendardo magico da un massimo di 50 Pti

Merwyrn

Pti 200

Merwyrn

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
6	6	0	5	5	5	5	3	7

Regole speciali: Terrore, Bersaglio Grande, Pelle a Scaglie (3+), Rigenerazione, Anfibia (in elementi acquatici il movimento diventa 10" e non viene più considerato bersaglio grande)

Evocato dagli abissi: si possono prendere tanti Merwyrn quanti sono i Tessitori di Tempesta e Maghi delle Nebbie, attenendoti alle limitazioni per le rare. Ciascun Merwyrn è vincolato ad un singolo mago (annotato a inizio partita). In qualsiasi momento un Merwyrn fallisce un tiro rigenerazione, deve effettuare un test di Disciplina, usando la disciplina del mago a cui è legato. Se fallisce il test effettua un tiro sulla tabella reazione ai mostri. Se il mago viene ucciso, il Merwyrn deve testare sulla Disciplina ogni turno, se lo fallisce l'effetto sulla tabella dura fino a termine partita

INCANTESIMI UNICI

Se un mago nella lista della *Pattuglia del Mare* sceglie la sfera dell'Alta Magia conoscerà uno dei seguenti incantesimi (a scelta del giocatore) al posto di Prosciuga Magia descritto sul libro degli Alti Elfi

LE SPIRE DELLA NEBBIA 7+

Rimane in gioco

Ha una gittata di 24" e può essere lanciato su qualsiasi unità amica, anche sulle unità in copro a corpo. Tutti gli attacchi da tiro o effettuati in copro a corpo contro l'unità bersaglio dell'incantesimo subiscono un -1 per colpire

SIGNORA DELLE PROFONDITÀ 9+

Rimane in gioco

Colloca un segnalino entro 6" dal mago per rappresentare l'Oceanina. Questo modello viene considerato come un ostacolo e non può essere mosso o compiere nessun azione. Ogni volta che un'unità nemica desidera tirare o caricare un'unità dell'armata della Guardia del Mare, si misura la distanza di questa dall'oceanina; se questa è minore dell'unità amica bersaglio, l'unità nemica deve fare un test di Disciplina (anche se immune alla psicologia): se lo fallisce il nemico è distratto e l'azione non viene risolta.

L'oceanina rimane in gioco finché l'incantesimo non viene disperso, il mago decide di lanciare un altro incantesimo o decide di terminarlo (può farlo in qualsiasi momento)

Questo documento è completamente NON ufficiale e in nessun modo appoggiato dalla Games Workshop Limited. L'uso di qualsivoglia contenuto all'interno del documento corrente e il cui copyright appartiene alla Games Workshop Limited, è fattoo amatorialmente e senza scopo di lucro. E' ASSOLUTAMENTE e TASSATIVAMENTE vietata la commercializzazione di questo documento.