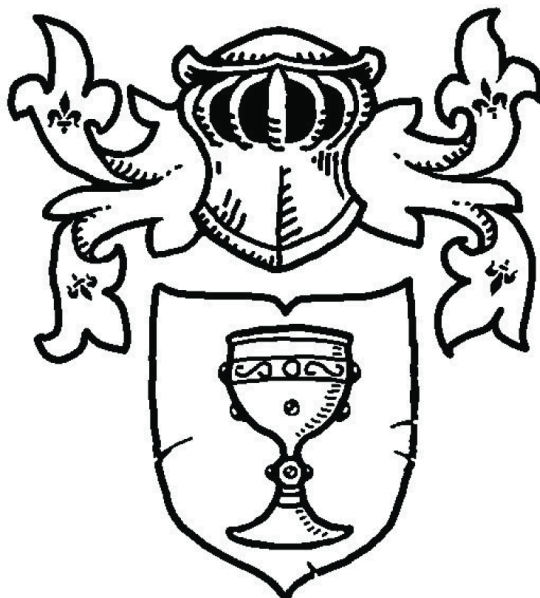


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Królestwo Ekwitanii

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2022 alfa 4- 24 listopada 2022

Zasady Armii	2	Postacie	5
Zasady Modelu Armii	2	Wierzchowce Postaci	9
Czar Rasowy	3	Oddziały Podstawowe	11
Przedmioty Specjalne	4	Oddziały Specjalne	13
Organizacja Armii	5	Zaczarowani	19



The 9th Age: Fantasy Battles jest stworzoną przez społeczność grą bitewną. Wszystkie zasady zapisane w tej księdze stanowią część Zasad Podstawowych do T9A i powinny być możliwe do wykorzystania w każdego rodzaju grze. Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>. Sposób Jak Czytać Profile Oddziałów, można znaleźć w Księdze Zasad. W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja angielskojęzyczna jest nadrzędna.
Tłumaczenie: Oskar "Bela" Belka

Copyright Creative Commons license: theninthage.com/license.html

ZASADY ARMII

Błogosławieństwo (The Blessing)

Profile oddziałów w tej Księdze Armii zawierają dodatkowy Współczynnik, który odpowiada Ochronie Specjalnej Egida danego oddziału, oznaczony jako Eg. Ten Współczynnik jest traktowany tak, jakby oddział posiadał Ochronę Indywidualną Egida (X+), gdzie X jest równy wartości Współczynnika Eg. Należy zauważyć, że nieposiadanie wartości Eg, nie zabrania oddziałowi zostać celem modyfikatora zasady Egida. ~~Modele Księgi...~~

Modlitwy (Orisons)

Każda armia Królestwa Ekwitanii posiada pulę Żetonów Błogosławieństwa, która nigdy nie może zawierać więcej niż 6 żetonów. Na początku kroku 7 Sekwencji Przygotowania do Gry (Wybór Czarów), armia otrzymuje do swojej puli 1 Żeton Błogosławieństwa za każde 3000 Punktów Armii, zaokrąglając w górę.

Na początku każdej Tury Gracza, właściciel może odrzucić swoje Żetony Błogosławieństwa. Za każdy odrzucony Żeton Błogosławieństwa, należy wybrać pojedynczy sprzymierzony oddział i do końca danej Tury gracza zastosować efekty jednej z poniższych opcji:

- Modlitwa Dyscypliny: Dyscyplina oddziału jest równa 9.
- Modlitwa Ochrony: Oddział otrzymuje zasadę Egida (5+).
- Modlitwa Uderzenia: Części modelu bez zasady Ograniczony w oddziale otrzymują +1 do trafienia swoimi Atakami w Walce w Zwarcu.

Pojedynczy oddział może być celem tylko jednej Modlitwy w czasie pojedynczej Tury Gracza, chyba że zapisano inaczej.

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Powietrzne Rycerstwo (X) (Gallantry (X))

Podczas tworzenia Listy Armii, oddział otrzymuje wartość Rycerstwa odpowiadającą wartości podanej w nawiasie (X). Wiele źródeł zasady Powietrzne Rycerstwo (X) w tym samym oddziale nie sumuje się. Suma wartości Rycerstwa wszystkich oddziałów w Liście Armii jest ograniczony do 1 na każde 650 Punktów Armii, zaokrąglając w górę. ~~(oznacza to...~~

Sztandarowy Rycerz (Knight Banneret)

0-2 na Armie.

Model otrzymuje następujące zasady:

- Model otrzymuje +1 Punkt życia, do maksymalnej wartości 3.
 - Model może wykupić pojedyncze Zakłęcie Sztandaru z tej Księgi Armii, na potrzeby którego posiada limit punktowy na Przedmioty Specjalne bez limitu.
 - Podczas obliczania Wyniku Walki, model dodaje +1 do Wyniku Walki po swojej stronie.
- ~~-Model może...~~

Śmiałość (Daring)

Oddział, w którym ponad połowa modeli posiada zasadę Śmiałość nie może dobrowolnie deklarować Reakcji na Szarże Ucieczka i musi przetrzymać nieudane Testy Paniki.

Święty (Sainted)

Jedyny w Swoim Rodzaju. Tylko model inny niż Sztandarowy Armii.

Części modelu bez zasady Ograniczony otrzymują +1 Atak oraz zasadę ~~Modlitwa (1) oraz~~ Nieustraszony. Dodatkowo, model zawsze podlega efektom zasady Modlitwy: Modlitwa Dyscypliny, Modlitwa Ochrony oraz Modlitwa Uderzenia. Nie zabrania to oddziałowi modelu w byciu celem zasady Modlitwa, jednak sam model nie otrzymuje dodatkowych korzyści.

Umocniona Pozycja (Prepared Position)

Podczas wystawienia oddziału, właściciel może umieścić Formę Terenu Mur, której środek będzie znajdował się w 2" od oddziału, ale która nie będzie znajdować się w kontakcie z żadną inną Formą terenu, poza Terenem Otwartym. Ta Forma terenu Mur może mieć maksymalnie 8" szerokości i maksymalnie 1" głębokości i podlega standardowym zasadom Formy Terenu Mur, z tym wyjątkiem, że zapewnia zasadę Lekka Osłona, zamiast zasady Ciężka Osłona.

Wysłannik Ordo (Ordos Minister)

0-2 na Armie.

~~Model otrzymuje +1 Punkt życia, do maksymalnej wartości 3.~~ Na początku każdej sprzymierzonej Fazy Magii, każdy oddział zawierający przynajmniej jeden model z zasadą Wysłannik Ordo może usunąć pojedynczy żeton ze swojej puli Żetonów Błogosławieństwa. Jeśli to zrobi, oddział lub model w tym oddziale może Przywrócić 1 Punkt Życia. ~~z następującymi...~~

Wyświęcony (Ordained)

Na początku kroku 7 Sekwencji Przygotowania do Gry (Wybór Czarów), właściciel otrzymuje 1 Żeton Błogosławieństwa do swojej puli Żetonów Błogosławieństwa za każdy model z zasadą Wyświęcony w swojej Liście Armii.

Zaczarowane Duchy (Fey Spirit)

OCHRONA INDYWIDUALNA

Czystość (Honesty)

Model otrzymuje Egida (5+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki).

Doświadczenie (Ordeal)

~~Podczas obliczania Wyniku Walki, jeśli przynajmniej jeden sprzymierzony model z zasadą Doświadczenie jest Zaangażowany w tę samą Walkę co przynajmniej jeden sprzymierzony model z zasadą Czystość lub Odwaga, znajdujący się w innym oddziale, właściciel dodaje +2 do Wyniku tej Walki po swojej stronie. Model otrzymuje zasadę Egida (5+), kiedy jego oddział jest Zaangażowany w tę samą Walkę co przynajmniej jeden inny sprzymierzony oddział.~~

Odwaga (Courage)

Model otrzymuje Egida (5+) z następującym ograniczeniem: efekt może zostać użyty tylko przeciwko ranom przeciwko którym model nie może wykonać swojej Ochrony Pancerza lub przeciwko którym automatycznie nie zdałby swojej Ochrony Pancerza.

Na potrzeby Testów Paniki, oddział, którego ponad połowa modeli posiada zasadę Odwaga, ignoruje sprzymierzone oddziały składające się w całości z modeli z zasadą Doświadczenie.

ATRYBUTY ATAKU

Formacja Lancy (Lance Formation)

W Walce w Zwarciu.

~~Model otrzymuje zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu, a maksymalna liczba jego Ataków Wspierających zostaje zwiększona o 1. Dodatkowo, jeśli model posiada rozmiar Standardowy, otrzymuje zasadę Dodatkowe Wsparcie (2). Jeśli ponad połowa modeli oddziału posiada zasadę Formacja Lancy, a oddział ten jest szeroki na 3 lub 4 modele, jest uznawany za znajdujący się w Formacji Linii i potrzebuje tylko 3 modeli w szeregu, aby uformować Pełny Szereg.~~

Wsparcie Wierzchowca (Mount Support)

W Walce w Zwarciu.

Na potrzeby zasady Ataki Wspierające, część modelu ignoruje zasadę Ograniczony.

ZBROJOWNIA

Miecz Półtoraręczny (Bastard Sword)

Broń do Walki w Zwarciu.

~~Broń Ręczna. W Pierwszej Rundzie Walki, jeśli dzierżyciel posiada typ Piechota, Miecz Półtoraręczny może być użyty jako Włócznia, a jeżeli dzierżyciel posiada typ inny niż Piechota, Miecz Półtoraręczny może być użyty jako Lekka Lanca. Jeśli ta broń zostanie użyta jako Włócznia lub Lekka Lanca, nadal jest uznawana za Broń Ręczną, a wszelkie Zakłęcia Broni są stosowane bez względu na sposób użycia. Wszystkie Modele Szeregowe w oddziale muszą użyć tej broni w taki sam sposób. Ataki wykonane Mieczem Półtoraręcznym otrzymują +1 Siły oraz zasadę Niszczycielska Szarża (+1 PP), chyba że jest ona używana jako Włócznia lub Lekka Lanca.~~

CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R 7+	Rzucający		Natychmiastowy	Właściciel Rzucającego dodaje 2 Żetony Błogosławieństwa do swojej puli Żetonów Błogosławieństwa.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Boski Osąd (Divine Judgement) 65 pkt

Zaklęcie Lancy lub Lekkiej Lancy.

Gdy dzierżyciel ukończy Szarżę, ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Siły oraz +2 Penetracji Pancerza do momentu, aż dzierżyciel nie będzie dłużej Zaangażowany w Walkę.

Determinacja Tristana (Tristan's Resolve) 55 pkt

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, kiedy używa tej broni, a ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Penetracji Pancerza. Po skutecznym rzucie na trafienie, atakujący może odrzucić jedno trafienie zadane tą bronią i wybrać zaklętą broń posiadaną przez model, przeciwko któremu dany atak był przydzielony. Zaklęcie Broni wybranej broni jest ignorowane do końca gry.

Przypomnienie Śmiertelności (Mortal Reminder) 50 pkt

Zaklęcie Halabardy lub Wielkiej Broni.

Dzierżyciel otrzymuje zasady: Strach oraz Terror Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Zapał Utera (Uther's Mettle) 35 pkt

Zaklęcie Lancy lub Lekkiej Lancy.

Ataki wykonane tą bronią ignorują zasadę Parowanie.

Na początku Poziomu Inicjatywy, w którym dzierżyciel będzie wykonywał swoje Ataki w Walce w Zwarcu, należy wybrać jeden wrogi oddział Zaangażowany z Przodem dzierżyciela. Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, do maksymalnie +5:

- Za każdy szereg wybranego oddziału, nie licząc pierwszego szeregu, jeżeli dzierżyciel jest Zaangażowany z jego Przodem lub Tyłem.
- Za każdy rząd wybranego oddziału, nie licząc pierwszego rzędu, jeżeli dzierżyciel jest Zaangażowany z jego Bokiem.

Dodatkowe ataki muszą być przydzielone przeciwko Modelom Szeregowym wybranego oddziału (ale nie przeciwko Dowódcy tego oddziału). Jeśli nie jest to możliwe, dodatkowe ataki są ignorowane.

Zaklęcia Pancerzy

Wryta Modlitwa (Prayer Etched) 90 pkt

Dominujący.

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Nosiciel otrzymuje +1 oraz zasadę Egida (+1, maks. 4+).

Panoplia Parsifala (Percival's Panoply) 72 pkt

Tylko modele o typie Kawaleria bez zasady Górujący.

Zaklęcie Ciężkiej Zbroi.

Nosiciel otrzymuje +2 Pancerza.

Obrońca Wiary (Fortress of Faith) 35 pkt

Zaklęcie Tarczy.

Nosiciel musi przerzucić rzuty na Ochronę Pancerza z wynikiem '1', kiedy używa tej Tarczy.

Zaklęcia Sztandarów

Calun Relikwia (Relic Shroud) 55 pkt

Tylko modele z zasadą Czystość lub Odwaga.

Posiadacz może rzucać *Tchnienie Pani* (Czar Rasowy) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Oriflamme (Oriflamme) 50 pkt

Tylko oddziały inne niż Oddziały Podstawowe.

Posiadacz otrzymuje zasadę Strach, kiedy jest Zaangażowany w Walkę. Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z oddziałem posiadacza nie mogą korzystać z efektów zasady Zbiórka Wokół Sztandaru.

Sztandar Rolanda (Banner of Roland) 50 pkt

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Egida (+1, maks. 4+, przeciwko Atakom Zasięgowym). Dodatkowo, wrogie oddziały nie mogą wybrać Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj przeciwko Szarży deklarowanej przez oddział posiadacza.

Herb Kasztelana (Castellan's Crest) 35 pkt

0-3 na Armię. Tylko modele o typie Kawaleria.

Jednokrotne Użycie. Może być aktywowany natychmiast przed zadeklarowaniem Szarży posiadaczem lub oddziałem posiadacza w Fazie Szarż. Do końca danej fazy, nieudane rzuty na Zasięg Szarży posiadacza lub oddziału posiadacza muszą zostać przerzucone. Inne Postacie Szarżujące z Oddziału posiadacza nie podlegają tym efektom.

Sztandar Aspiranta (Banner of Elan) 25 pkt

Ataki w Walce w Zwarcu wykonane Lancą przez oddział posiadacza otrzymują +2 Siły i +2 Penetracji Pancerza w Pierwszej Rundzie Walki, jeśli spełnione zostaną następujące warunki:

- Oddział posiadacza jest Zaangażowany tylko od swojego Przodu.
- Oddział posiadacza nie Szarżuje.
- Oddziałowi posiadacza nie udało się Szarża w jego poprzedniej Fazie Szarż.

Artefakty

Tabar Czarnego Rycerza (Black Knight's Tabard) 70 pkt

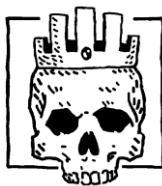
Model posiadacza otrzymuje zasadę Niewrażliwość (Wielokrotne Rany).

Święty Kielich (Sacred Chalice) 20 pkt

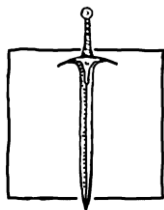
~~Tylko modele z zasadą Modlitwa (X).~~

Posiadacz otrzymuje zasadę Odporność na Magię (1). Kiedy oddział posiadacza jest celem Próby Rzucenia wrogiego czaru, wliczając Czar Przypisany, właściciel modelu otrzymuje 1 Znacznik Zasłony.

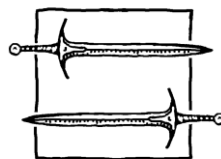
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
Maks. 40%



Oddziały Podstawowe
Min 25%



Oddziały Specjalne
Bez limitu



Zaczarowani
Maks. 20%

POSTACIE (Maks. 40%)



Panna
(Damsel)
110 pkt

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

pojedynczy model

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Modlitwa (1), Praktykant Magii, Ukochana		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	3	3	0	5+	Czystość
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Panna	1	3	3	0	3	

Zasady Modelu

Ukochana (Beloved)

Zasada Globalna.

Gdy model znajduje się w oddziale z przynajmniej jednym Pełnym Szeregiem, otrzymuje zasadę Bezpieczna Pozycja.

Opcje

Święty	40
Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Mistrzem Magii lub Świętym	do 200

Wierzchowce

Heraldyczny Wierzchowiec*	20
Pegazi Bucefał*	25
Zaczarowany Rumak*	45
Destrier	55
Czcigodny Jednorożec	80

Opcje Magii

Tylko jedno:

Adept Magii	95
Mistrz Magii	265



Druidyzm



Szamanizm



Wróżbiarstwo

*Tylko Adept Magii lub Mistrz Magii.



Lord Ekwitanii

(Equitian Lord)

135 pkt

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	9			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	6	4	0	6+	Ciężka Zbroja, Odwaga
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Lord Ekwitanii	4	6	4	1	6	Formacja Lancy

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Pojedyncza Cnota Rycerska	bez limitu	Czcigodny Jednorożec (tylko Święty)	80
Tylko jedno:		Destrier	85
Sztandarowym Armii	50	Pegazi Bucefał	140
Święty	100	Zaczarowany Rumak (tylko Święty)	155
Przedmioty Specjalne	do 150	Hipogryf	205
Jeśli jest Sztandarowym Armii	do 100		
Jeśli jest Generałem lub Świętym	do 200	*Tylko Święty i/lub Paladyn.	
Tarcza	20		
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	5		
Halabarda	5		
Lanca	15		
Miecz Półtoraręczny	20		
Wielka Broń	40		

Dodatkowe Zasady Modelu

Cnoty Rycerskie (Knightly Principles)

Każda Cnota Rycerska podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.

Dzielność (Valour)	70 pkt	Sprawiedliwość (Justice)	55 pkt
Atrybut Ataku.		Atrybut Ataku.	
Model otrzymuje zasadę Nieustraszony, a Ataki w Walce w Zwarcu części modelu otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (2, przeciwko modelom z zasada Strach).		Zawsze, gdy inny model w oddziale posiadacza otrzyma niewybrzoną ranę na skutek wrogiego Ataku w Zwarcu (wliczając Poziom Inicjatywy 0), posiadacz musi wykonać pojedynczy Atak w Walce w Zwarcu na Poziomie Inicjatywy 0 przeciwko wrogiemu modelowi w kontakcie podstawek. Jeśli nie jest to możliwe, efekt jest ignorowany. Liczba dodatkowych ataków, jaką wykonuje część modelu, nigdy nie może być większa niż 3.	
Doskonałość (Excellence)	60 pkt	Wiara (Faith)	40 pkt
Atrybut Ataku.		Zasada Globalna.	
Wyzwania do Pojedynku rzucane przez model muszą (jeśli jest to możliwe) zostać przyjęte przez wrogą Postać, chyba że Dowódca przyjmie je jako pierwszy. Dodatkowo, tak długo jak walczy w pojedynku, Ataki w Walce w Zwarcu części modelu otrzymują +2 Penetracji Pancerza.		Część modelu otrzymuje zasadę Boskie Ataki. Dodatkowo, jeśli Zaangażowany w Walkę oddział modelu jest celem zasady Modlitwy, właściciel dodaje 1 Żeton Błogosławieństwa do swojej puli. Dodatkowo,---	
Honor (Honour)	60 pkt	Wyrozumiałość (Forbearance)	40 pkt
Atrybut Ataku.		Ochrona Indywidualna.	
Rzuty modelu na Zasięg Szarży podlegają zasadom Rzutu Maksymalizującego. Dodatkowo, kiedy model jest Zaangażowany jest z Przodem wrogiego oddziału, część modelu otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+2 A).		Model otrzymuje zasadę Dekoncentrowanie, kiedy używa Tarczy.	
		Hojność (Generosity)	25 pkt
		Zasada Globalna.	
		Model otrzymuje zasady Przydzielony oraz Wyłączność (Modele Szeregowe). Modele Szeregowe z zasadą Odwaga w oddziale, w którym model został wystawiony, otrzymują Miecz Półtoraręczny oraz zasadę Mistrz Broni do końca gry.	



Paladyn

(Paladin)

150 pkt

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	9	Nie Jest Przywódca		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	7	4	0	6+	Ciężka Zbroja, Czystość
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Paladyn	4	7	4	1	6	Formacja Lancy, Magiczne Ataki, Sprawiedliwe Uderzenie

Zasady Modelu	Wierzchowce	pkt
Sprawiedliwe Uderzenie (Righteous Smite)	Czcigodny Jednorożec	85
Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.	Destrier	85
Nieudane rzuty na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu przeciwko którym cel posiada Ochronę Specjalną, muszą zostać przerzucone.	Pegazi Bucefał	140
	Zaczarowany Rumak	155
	Hipogryf	205

Opcje	pkt
Święty	100
Przedmioty Specjalne	do 150
Jeśli jest Świętym	do 200
Tarcza	20
Tylko jedno:	
Dwie Bronie	5
Halabarda	5
Lanca	15
Miecz Półtoraręczny	20
Wielka Broń	40



Bohater Ludu

(Folk Hero)

85 pkt

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	8	Cechy Bohatera		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	5	4	0	6+	Doświadczenie, Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bohater	1	5	4	1	4	

Zasady Modelu

Cechy Bohatera (Traits of a Hero)

Zasada Globalna.

Część modelu Bohater musi wykupić od 1 do 2 różnych Bohaterskich Cech.

Opcje

Święty (tylko modele inne niż Sztandarowy)	40
Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Świętym	do 150
Ciężka Zbroja	10
Tarcza	10
Tylko jedno:	
Długi Łuk (3+) i Strzały: 3*	5
Dwie bronie	5
Halabarda	5
Lekka Lanca	5
Włócznia	5
Lanca (Tylko Kasztelan)	10
Miecz Półtoraręczny (tylko Kasztelan)	10
Wielka Broń	10

*0-1 Oddział na Armię.

Dodatkowe Zasady Modelu

Bohaterskie Cechy (Heroic Traits)

Kuin (Quin)	120 pkt	Sztandarowy (Bannerman)	50 pkt
Zasada Globalna.		Zasada Globalna.	
Liczony jako dwie Cechy Bohatera.		Model otrzymuje zasadę Sztandarowy Armii.	
Model otrzymuje zasadę Adept Magii i musi wybrać Czarną Magię jako swoją Ścieżkę Magii. Jeśli model jest pieszy, dodatkowo otrzymuje zasadę Zwiadowcy.		Kasztelan (Castellan)	35 pkt
Kleryk (Cleric)	75 pkt	Zasada Globalna.	
Zasada Globalna.		Część modelu otrzymuje +2 Atak., +1 Umiejętności Ofensywnych, +1 Umiejętności Defensywnych oraz Miecz Półtoraręczny. Dodatkowo, część modelu musi wykupić jedną Cnotę Rycerską.	
Model traci zasadę Doświadczenie i otrzymuje zasady: Czystość, Modlitwa (+) , Wysłannik Ordo oraz Wyświęcony.		Trubadur (Minstrel)	25 pkt
		Zasada Globalna.	
		Model otrzymuje zasady: Muzyk oraz Praktykant Magii i musi wybrać Wróżbiarstwo jako swoją Ścieżkę Magii.	

WIERZCHOWCE POSTACI



Destrier (Destrier)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	P	P+2	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Destrier	1	3	4	0	3	Ograniczony



Heraldyczny Wierzchowiec (Heraldic Steed)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm
0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia Lot	7" 10"	14" 14"	P	Jednostka Lekka, Lot (10", 14"), Powietrzne Rycerstwo (1), Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	P	P+2	P	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Heraldyczny Wierzchowiec	1	4	4	1	3	Niszczycielska Szarża (+2 Ataki, Dodatkowe Wsparcie (3), Wsparcie Wierzchowca), Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (1)



Czcigodny Jednorożec (Revered Unicorn)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm
0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	10"	20"	P	Leśny Przewodnik, Obieżyświat, Odporność na Magię (2)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	4	P+1	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Czcigodny Jednorożec	2	5	4	1	5	Magiczne Ataki, Ograniczony

Zasady Modelu

Leśny Przewodnik (Forest Guide)

Zasada Globalna.

Oddział modelu otrzymuje zasady: Magiczne Ataki oraz Obieżyświat (Las).



Pegazi Bucefał

(Pegasus Charger)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Powietrzne Rycerstwo (2)		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	4	P+2	P	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pegazi Bucefał	2	4	4	1	4	Ograniczony



Hipogryf

(Hippogriff)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Górujący, Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Nieustępliwy, Powietrzne Rycerstwo (2), Strach		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	P	5	P+1	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Hipogryf	4	4	5	3	4	Ograniczony

Zasady Modelu

Nieustępliwy (Relentless,)

Zasada Globalna.

Kiedy jest Zaangażowany w Walkę, Testy Dyscypliny modelu podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.



Zaczarowany Wierzchowiec

(Fey Steed)

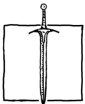

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

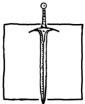

0-2 Wierzchowce na Armię*

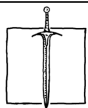
*Za każdy oddział Zaczarowanego Rycerza w armii, maksymalna liczba wierzchowców Zaczarowany Wierzchowiec zostaje zmniejszona o 1.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	P	Nieustraszony, Strach, Widmowy Krok, Zaczarowane Duchy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	P	4	P+1	C	Egida (+1, maks. 4+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zaczarowany Wierzchowiec	2	4	4	1	4	Ograniczony, Zionięcie (S4, AP 0, Magiczne Ataki)

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)

	Feudalni Rycerze (Feudal Knights)			Rozmiar		
	260 pkt + 30 pkt/model	6-15 modeli		Typ	Standardowy	
			0-4 Oddziały na Armię	Podstawka	Kawaleria 25x50mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	8"	16"	8	Punktujący		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>	
	1	4	3	2	6+	Ciężka Zbroja, Odwaga, Tarcza
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Feudalny Jeździec	1	4	4	1	3	Formacja Lancy, Lanca
Destrier	1	3	4	0	3	Ograniczony
<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		
Dowódca			10	Muzyk	10	
Sztandarowy Rycerz			30	Chorąży	10	
				Zakłęcie Sztandaru	bez limitu	

	Sierżanci Ordo (Ordo Sergeants)			Rozmiar		
	230 pkt + 21 pkt/model	8-15 modeli		Typ	Standardowy	
			0-30 modeli na Armię	Podstawka	Kawaleria 25x50mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	8"	16"	7	Modlitwa (0) , Punktujący, Wysłannik Ordo		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>	
	1	3	3	2	6+	Ciężka Zbroja, Czystość, Tarcza
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Sierżanta Ordo	1	3	3	0	3	Nienawiść
Szkapa	1	3	3	0	3	Ograniczony
<i>Opcje</i>			<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		
Muszą wybrać tylko jedno:				Dowódca	10	
Lekka Lanca i Tarcza			darmowe	Wysłannik Ordo	30	
Wielka Broń			darmowe	Muzyk	10	
				Chorąży	10	



Poborowi Niskiego Stanu

(Lowborn Levies)

190 pkt + 6 pkt/model

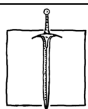
30-50 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	6	Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	2	3	0	6+	Doświadczenie, Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Poborowy	1	2	3	0	3	

Opcje	pkt		Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	
Muszą wybrać tylko jedno:			Dowódca		10
Dwie Bronie		darmowe	Muzyk		10
Halabarda i Tarcza		1/model	Chorąży		10
Włócznia i Tarcza		1/model			
Tarcza		4/model			



Łucznicy Niskiego Stanu

(Lowborn Archers)

125 pkt + 10 pkt/model

10-30 modeli



0-3 Oddziały na Armię*



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

*Za każdy model Machiny Oblężniczej w armii, maksymalna liczba oddziałów Łuczników Niskiego Stanu zostaje zmniejszona o 1.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	6	Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	2	3	0	6+	Doświadczenie
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Łucznik	1	2	3	0	3	

Opcje	pkt		Dodatkowe Zasady Modelu	
Muszą wybrać tylko jedno:			Szkolenie Łucznicze (Archery Drills)	
Długi Łuk (4+) oraz Szkolenie Łucznicze		darmowe	Zasada Globalna.	
Kusza (4+)		darmowe	Jeśli w czasie danej Tury Gracza model nie wykonał	
Umocniona Pozycja		20	ruchu, a oddział modelu posiada przynajmniej jeden	
			Pełny Szereg, model otrzymuje dwa źródła zasady Strzał	
			z Dodatkowego Szeregu.	
Opcje Grupy Dowodzenia	pkt			
Dowódca		10		
Muzyk		10		
Chorąży		10		

ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)

 Zbrojni (Men-at-Arms)								Rozmiar	Standardowy
175 pkt + 16 pkt/model		15-30 modeli				0-2 Oddziałów na Armię		Typ	Piechota
								Podstawka	20x20mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>					
	4"	8"	8	Niezlomna Defensywa, Punktujący					
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>				
	1	4	3	0	6+	Ciężka Zbroja, Tarcza			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Zbrojni	1	4	4	1	3				

Zasady Modelu

Niezlomna Defensywa (Stalwart Defense)

Zasada Globalna.

Na potrzeby zasady Niszczycielska Szarża, wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z zasadą Niezlomna Defensywa, nie są uznawane jako Szarżujące.

Opcje

Muszą wybrać tylko jedno

Doświadczeni Żołnierze	darmowe
Obrońcy Ordo	2/model
Samotni Rycerze	2/model

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca	10
Sztandarowy Rycerz*	15
Wysłannik Ordo (tylko Obrońcy Ordo)	30
Muzyk	10
Chorąży	10
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*Tylko Samotni Rycerze.

Dodatkowe Zasady Modelu

Doświadczeni Żołnierze (Avowed Armsmen)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje **Włócznie** i zasadę Doświadczenie.

Obrońcy Ordo (Ordo Wardens)


Zasada Globalna.

Model otrzymuje Wielką Broń i zasadę Czystość.

Samotni Rycerze (Knights Forlorn)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje Miecz Półtoraręczny i zasadę Odwaga.

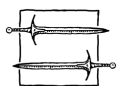
 Konni Kmiecie (Yeoman Outriders)								Rozmiar	Standardowy
135 pkt + 8 pkt/model		5-15 modeli				0-4 Oddziały na Armię		Typ	Kawaleria
								Podstawka	25x50mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>					
	8"	16"	7	Jednostka Lekka, Pozorowany Odwrót, Straż Przednia					
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>				
	1	3	3	1	6+	Doświadczenie, Lekka Zbroja			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Konny Kmieć	1	3	3	0	3	Lekka Lanca			
Rumak	1	3	3	0	3	Ograniczony			

Opcje

Tarcza	1/model
Muszą wybrać tylko jedno:	
Broń Miotana (5+)	darmowe
Łuk (4+)	darmowe

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10



Święty Relikwiarz

(Sacred Reliquary)

200 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 40x60mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Nie Jest Przywódcą, Najświętszy Relikt, Platforma Wojenna, Przydzielony, Wyłączność (Modele Szeregowe o typie Piechota), Wysoki, Wyświęcony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	4	4	2	5+	Ciężka Zbroja, Czystość
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Święty Relikwiarz	4	4	4	1	3	

Zasady Modelu

Najświętszy Relikt (Sacred Relic)

Zasada Globalna.

Modele oddziału otrzymują następujące efekty:

- Zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu.
- Testy Dyscypliny oddziału podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.
- Jeśli oddział modelu jest Zaangażowany w Walkę i jest celem efektów zasady Modlitwa, właściciel dodaje jeden Żeton Modlitwy do swojej puli Żetonów Modlitwy. Efekt jest ignorowany, jeśli w oddziale znajduje się Postać z zasadą Wiara.



Rycerze Łśnienia

(Knights Resplendent)

330 pkt + 45 pkt/model

6-12 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	8	Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	4	3	2	6+	Ciężka Zbroja, Odwaga, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rycerz Łśnienia	1	5	4	1	4	Formacja Lancy, Lanca, Niszczycielska Szarża (+1"R, +1A)
Destrier	1	3	4	0	3	Ograniczony

Opcje

Rycerze Dworu (0-1 Oddział na Armię) 4/model

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca 10
Sztandarowy Rycerz 35
Muzyk 10
Chorąży 10
Zakłęcie Sztandaru bez limitu

Dodatkowe Zasady Modelu

Rycerze Dworu (Knights of the Court)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Straż Przyboczna (Święty lub Generał z zasadą Odwaga).

Dodatkowo, Postacie w oddziale z przynajmniej jednym modelem z zasadą Rycerze Dworu, otrzymują zasadę Niszczycielska Szarża (+1"R) (efekt jest ignorowany, jeżeli Postać Szarżuje z Oddziału).



Rycerze Pokuty

(Knights Penitent)

250 pkt + 60 pkt/model

4-9 modeli



0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Niestabilność, Punktujący, Śmiałość		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	2	4	4	2	6+	Ciężka Zbroja, Odwaga
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rycerz Pokuty	1	4	4	1	4	Formacja Lancy, Wielka Broń
Perszeron	1	3	4	0	3	Ograniczony

Opcje Grupy Dowodzenia		pkt	Opcje Grupy Dowodzenia		pkt
Dowódca		10	Chorąży		10
Wysłannik Ordo i Modlitwa (0)		55	Zakłęcie Sztandaru		bez limitu
Muzyk		10			



Rycerze Poszukiwania

(Knights of the Quest)

385 pkt + 75 pkt/model

6-10 modeli



0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	8	Nieustraszony, Punktujący, Wyzwanie		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	5	4	2	6+	Ciężka Zbroja, Odwaga, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rycerz Poszukiwania	2	5	4	1	4	Formacja Lancy, Miecz Półtoraręczny
Destrier	1	3	4	1	3	Ograniczony

Zasady Modelu	Opcje Grupy Dowodzenia		pkt
Wyzwanie (The Quest)	Dowódca		10
Zasada Globalna.	Sztandarowy Rycerz		30
Natychmiast po wystawieniu pierwszego sprzymierzonego oddziału Rycerzy Poszukiwania w Fazie Wystawiania, właściciel musi wybrać jeden profil oddziału z Księgi Armii przeciwnika (może to być Postać, ale nie Wierzchowiec Postaci). Modele wszystkich oddziałów z wybranego profilu oddziału we wrogiej armii (nawet jeśli jest ich więcej niż jeden taki oddział), zostają uznane za "oznaczone". Dla ataków przydzielonych przeciwko oznaczonym modelom lub przeciwko modelom, które dołączyły do oddziału z ponad połową oznaczonych modeli, części modelu Rycerze Poszukiwania otrzymują zasadę Zabójcze Uderzenie oraz muszą przerzucić nieudane rzuty na zranienie.	Muzyk		10
	Chorąży		10
	Zakłęcie Sztandaru		bez limitu



Błędni Rycerze

(Hedge Knights)

250 pkt + 28 pkt/model

6-9 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	8"	16"	8	Jednostka Lekka, Śmiałość							
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg						
	1	4	3	1	6+	Ciężka Zbroja, Odwaga, Tarcza					
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Błądny Rycerz	2	4	4	1	3	Dwie Bronie, Formacja Lancy, Lekka Lanca, Niszczycielska Szarża (Nienawiść, Nieustraszone, Skupienie Bitewne, Szał)					
Cob	1	3	4	0	3	Ograniczony					
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Dowódca			10			Muzyk			10		
Sztandarowy Rycerz			30			Chorąży			10		



Zakapturzeni

(Hooded Men)

120 pkt + 8 pkt/model

8-15 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu				
	4"	8"	7	Doświadczenie, Jednostka Lekka, Niestabilność, Śmiałość, Zwiadowcy				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg			
	1	3	3	0	6+			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z			
Zakapturzony	1	3	3	1	3	Długi Łuk (3+), Dwie Bronie		
Opcje			pkt			Dodatkowe Zasady Modelu		
Zwerbowni Banici			darmowe			Zwerbowni Banici (Enlisted Outlaws)		
Umocniona Pozycja			35			Zasada Globalna.		
Muszą wybrać tylko jedno:						Model traci zasady: Niestabilność oraz Śmiałość		
Długi Łuk (3+)			darmowe			i otrzymuje zasady: Harcownicy oraz Trudny Cel (1).		
Kusza (3+)			3/model			Kiedy oddział...		



Machina Wojenna

(Siege Weapon)

140 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 75mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	0"	0"	7	Machina Wojenna		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	1	4	0	6+	Czystość
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	4	2	3	0	3	Ruch lub Strzał

— Opcje — pkt —

Musi wybrać tylko jedno:

Skorpion (4+) darmowe
Trebusz (4+) 30

— Dodatkowe Zasady Modelu —

Skorpion (Scorpion)

Broń Artyleryjska.

Zasięg 48", Strzały: 1, S 3 [6], PP 10, Atak Obszarowy (1×5), [Wielokrotne Rany (K3+, Podcięcie Skrzydeł)].

Trebusz (Trebuchet)

Broń Artyleryjska. Katapulta (4×4).

Zasięg 12-72", Strzały: 1, S 4, PP 1. Model zmienia rozmiar na Duży.



Rycerze na Pegazach

(Pegasus Knights)

335 pkt + 85 pkt/model

3-5 modeli

0-12 Modeli na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	8	Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Powietrzne Rycerstwo (2)		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	4	4	2	6+	Ciężka Zbroja, Odwaga, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pegazi Rycerz	2	4	4	1	4	Lanca
Pegaz	2	4	4	1	4	Ograniczony

— Opcje Grupy Dowodzenia — pkt —

Dowódca 10 Chorąży 10
Sztandarowy Rycerz 20 Zakłęcie Sztandaru bez limitu
Muzyk 10



Podniebni Heroldzi

(Sky Heralds)

210 pkt + 40 pkt/model

3-6 modeli

0-10 Modeli na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	8	Harcownicy, Jednostka Lekka, Lot (10", 14"), Powietrzne Rycerstwo (1), Straż Przednia		
Lot	10"	14"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	Doświadczenie, Lekka Zbroja, Tarcza, Trudny Cel (1)
	2	4	3	2	6+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	Niszczycielska Szarża (+2 Ataki, Dodatkowe Wsparcie (3), Wsparcie Wierzchowca), Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (-1)
Herold	1	4	4	1	3	
Heraldyczny Wierzchowiec	1	4	4	1	3	

Opcje	pkt		Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	
Muszą wybrać tylko jedno:			Dowódca		10
Dwie Bronie		darmowe	Muzyk		10
Lekka Lanca		darmowe	Chorąży		10

ZACZAROWANI (Maks. 20%)



Błędne Ogniki

(Friar's Lantern)

125 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armii

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	4"	8"	7	Harcownicy, Iluzje, Lot (8", 16"), Nieistotny, Niestabilność, Nieustraszony, Pozorowany Odwrót, Światła we Mgle, Widmowy Krok, Zaczarowane Duchy , Zwiadowcy		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	1	1	0	5+	Trudny Cel (2)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Błędne Ogniki			1	0	10	Roztrzaskanie (1)

—Zasady Modelu—

Iluzje (Illusions)

Zasada Globalna.

Model musi zawsze wybrać Reakcję na Szarżę Ucieczka, jeśli jest to możliwe, nawet jeśli posiada zasadę Nieustraszony i nigdy nie podlega zasadzie ~~Wstrząśnięcie po zdaniu Testu Zbiórki. Wykonanie Reorganizacji po Zebraniu nie zabrania modelowi wykonania ruchu.~~

Światła we Mgle (Lights in the Mist)

Zasada Globalna.

Model może wykonać Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje 1 trafienie z Siłą 1, Penetracją Panczerza 0 i zasadą Magiczne Ataki. Wrogi oddział, który otrzymał przynajmniej jedno trafienie pochodzące z zasady Roztrzaskanie lub Zamaszysty Atak modelu otrzymuje następujące efekty, działające do końca następnej Tury Gracza:

- 2" Ruchu, do minimalnej wartości 3".
- 2" Marszu, do minimalnej wartości 3".
- ~~—2" Dystansu Pogoni.~~



Dworzanin Pani

(The Lady's Courtier)

425 pkt

pojedynczy model Jedyny w Swoim Rodzaju

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	9	Nadnaturalny, Nieustraszony, Strach, Zaczarowane Duchy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	5	5	3	5+	Egida (+1, przeciwko Atakom w Zwarcu)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dworzanin Pani	5	5	5	4	7	

—Opcje Magii—



Czarna Magia



Druidyzm

—Opcje—

pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Dworzanin Świtu

Dworzanin Zmierzchu

darmowe

25

—Dodatkowe Zasady Modelu—

Dworzanin Świtu (Courtier of the Dawn)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Lot (8", 16"), Powietrzne Rycerstwo (2) oraz Praktykant Magii i zawsze musi wybrać czar *Przebudzenie Bestii* (Szamanizm). Nadpisuje to podstawowe zasady Wyboru Czarów wynikające z bycia Praktykantem Magii. ~~Dodatkowo,...~~

Dworzanin Zmierzchu (Courtier of the Dusk)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Adept Magii i musi wybrać Czarną Magię lub Druidyzm jako swoją Ścieżkę Magii i nie może wybrać Czarę Rasowego. ~~Dodatkowo,...~~



Najdy

(Naiads)

155 pkt + 22 pkt/model

5-10 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8	Jednostka Lekka, Mag Konklawe, Nieustraszony, Obieżyświat (Woda), Specjalna Zasadzka (Woda), Wodne Duchy , Zaczarowane Duchy , Zwiadowcy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	2	4	3	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Najda			3	3	5	Roztrzaskanie (2)

Mag Konklawe

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Musi wybrać 2 czary spośród następujących:

Dowódca

100

- Dzika Furia (Szamanizm)
- Przepowiednia (Wróżbiarstwo)
- Uzdrowiająca Woda (Druidyzm)
- Zwodnicze Piękno (Czarna Magia)



Zaczarowany Rycerz

(Fey Knight)

340 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	8	Nadnaturalny, Nieustraszony, Specjalna Zasadzka (Woda lub Las), Strach, Przywiązany do Ziemi , Widmowy Krok, Zaczarowane Duchy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	6	4	1	5+	Ciężka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zaczarowany Jeździec	4	6	5	3	6	
Zaczarowany Rumak	2	4	4	1	4	Ograniczony, Zionięcie (S4, AP0, Magiczne Ataki)

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Musi wybrać tylko jedno:

- Czempion Zielonego Rycerza*
- Obrońca Łowczego*
- Wybraniec Dziecka Mrozu*

darmowe

darmowe

5

*Jedyny w Swoim Rodzaju.

Czempion Zielonego Rycerza (Champion of the Green Knight)

Zasada Globalna.

Część modelu Zaczarowany Jeździec otrzymuje Miecz Półtoraręczny. Dodatkowo, model otrzymuje zasady: Egida (4+) oraz Niezłomność i jest traktowany jako Dowódca na potrzeby rzucania i przyjmowania wyzwań do Pojedynku.

Obrońca Łowczego (Warden of the Hooded Man)

Zasada Globalna.

Część modelu Zaczarowany Jeździec otrzymuje Lekką Lancę, a jego ataki otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (2, przeciwko Górującym). Dodatkowo, model otrzymuje zasadę Terror.

Wybraniec Dziecka Mrozu (Chosen of the Snow Child)

Zasada Globalna.

Część modelu Zaczarowany Jeździec otrzymuje +1 Atak za każdy wrogi model w kontakcie podstawek, a jego ataki ignorują zasadę Parowanie.