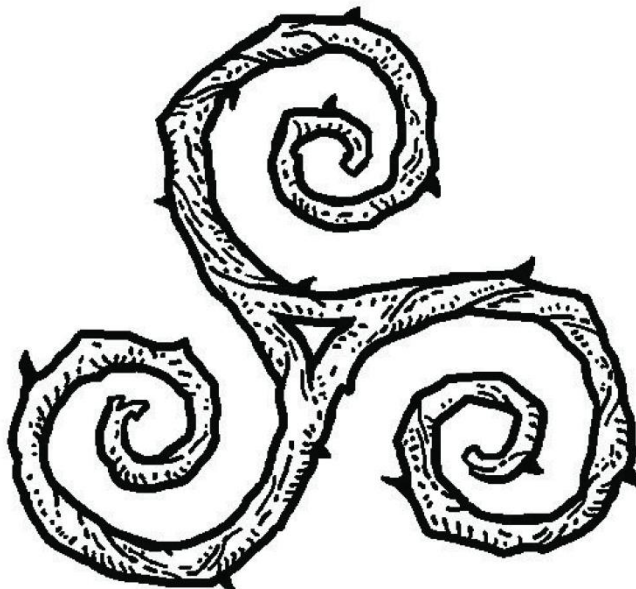


The 9th Age Fantasy Battles



Leśne Elfy

Księga Armii

Edycja druga, wersja beta 0.203.0 - 15 marca 2018

Zasady Armii
Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Pokrewieństwa
Aspekty Natury
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Elfów
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Niewidoczne Strzały



The 9th Age: Fantasy Battles jest stworzoną przez społeczność grą bitewną.
Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>
Niniejszy dokument jest tłumaczeniem angielskiej wersji językowej.
W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja angielska jest nadrzędna.
Tłumaczenie: Kanadian / Oskar "Bela" Belka

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

ZASADY ARMII

Podążający Las (The Forest Follows)

Tuż po ustaleniu, kto wystawia pierwszy (po Skroku 1 Sekwencji Fazy Wystawiania), musisz umieścić pojedynczą Formę Terenu Las tak, aby w całości znajdował się na twojej połowie Pola Bitwy, nie znajdował się w kontakcie z innymi Forami Terenu i znajdował się w odległości większej niż 6" od Celów Drugorzędnych. Jeśli obaj gracze wystawiają Armię Leśnych Elfów gracz, który wybierał Strefę Wystawiania, umieszcza swój Las jako pierwszy. Maksymalne wymiary tego Lasu to 27cm długości oraz 19cm szerokości. Dodatkowo, wszelkie Lasy na polu bitwy są uznawane za Niebezpieczny Teren (1) dla wszystkich oddziałów, które nie posiadają zasady Obieżyświat lub Obieżyświat (Lasy).

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Wspierające Korzenie (Emboldening Boughs)

Oddział, którego ponad połowa modeli posiada zasadę Wspierające Korzenie, otrzymuje zasadę Determinacja, kiedy ponad połowa jego Powierzchni znajduje się w Lesie.

Dzieci Lasu (Forest Walker)

Model otrzymuje zasadę Obieżyświat (Lasy). Jeśli oddział składający się w całości modeli z zasadą Dzieci Lasu rozpoczyna Fazę w Zwarcu z ponad połową swojej Powierzchni w Lesie, wszystkie części modelu z zasadą Dzieci Lasu, ale bez zasady Ograniczony, w czasie tej fazy muszą przetrwać '1' na zranienie swoimi Atakami w Walce w Zwarcu.

Duchy Puszczy (Sylvan Spirit)

Modele z zasadą Duchy Puszczy mogą dołączyć jedynie do oddziałów z zasadą Duchy Puszczy. Do oddziału z zasadą Duchy Puszczy mogą dołączyć jedynie modele z zasadą Duchy Puszczy.

Pieśń Drzew (Tree Singing)

Każdy model z zasadą Pieśń Drzew może odrzucić 1 Znacznik Zasłony raz na każdą sprzymierzona Fazę Magii, zaraz po Skupianiu Zasłony. Jeśli model to zrobi, wybierz Formę Terenu Las, który nie jest w kontakcie z żadnym oddziałem i znajduje się w 24" od modelu z zasadą Pieśń Drzew. Porusz Las maksymalnie o 6" w linii prostej. Ruch ten dobiega końca tuż przed wejściem w kontakt w jakimkolwiek oddziałem lub inną Formą Terenu. Każdy Las może zostać poruszony przy użyciu Pieśni Drzew tylko raz na każdą Fazę Magii.

ATRYBUTY ATAKU

Mistrz Łuku (Master Archers)

Podczas Strzelania.

Strzelając z Długiego Łuku Puszczy, wszystkie modele w oddziale z zasadą Mistrz Łuku muszą wybrać czy otrzymują +2 Penetracji Pancerza czy +2 do trafienia.

BRONIE

Przebijające Korzenie (Impaling Roots)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: K6+1, Siła 4, Penetracja Pancerza 1, Szybkostrzelny. Ataki wykonane tą bronią ignorują kary do trafienia wynikające z Zasłony i można je wykonać nawet po Marszu. Jeśli cel znajduje się w kontakcie z Lesie, Siła jest równa 5, a Penetracja Pancerza 2.

Długi Łuk Puszczy (Sylvan Longbow)

Podlega zasadom Długiego Łuku. Dodatkowo, ataki wykonane tą bronią otrzymują Penetrację Pancerza 1 i zasadę Szybkostrzelny. Strzelając na Krótkim Zasięgu, Siła ataków wykonywanych tą bronią jest równa 4.

Ostrza Puszczy (Sylvan Blades)

Broń do Walki w Zwarcu.

Podlega zasadom Dwóch broni. Dodatkowo, ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Penetracji Pancerza.

Lanca Puszczy (Sylvan Lance)

Broń do Walki w Zwarcu.

Podlega zasadom Lekkiej Lancy. Dodatkowo, ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Penetracji Pancerza.

PANCERZE

Elficki Płaszcz (Elven Cloak)

Kiedy połączony z Lekką Zbroją, posiadacz otrzymuje +1 Pancerza. Elficki Płaszcz nie może zostać zakłęty.

CZAR RASOWY

	<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R					
Podróż we Mgle (Mist Walker)					
pow	(6+) [9+]	(12") [24"]	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje zasadę Egida (+2, maks 4+, przeciwko Atakom Zasięgowym). Natychmiast po skutecznym rzuceniu tego czaru, cel może wykonać 6" Magicznego Ruchu.

POKREWIEŃSTWA

Pokrewieństwa mogą występować w armii dwa razy.

Zmiennokształtny (95pkt)

(Shapeshifter)

Tylko Modele Piesze.

Ruch modelu jest równy 6", a jego Marsz jest równy 18". Model otrzymuje +1 Atak, +1 Wytrzymałości i zasady: Trudny Cel, Straż Przednia, Strach, Szybki Krok. Model nigdy nie może dołączyć do oddziału, a żadna postać nie może dołączyć do niego.

Dziki Łowca (90pkt)

(Wild Hunter)

Tylko modele na Elfickich Koniach lub Potężnych Łosiach.

Model posiadacza otrzymuje +1 Atak, -2 Umiejętności Defensywnych oraz zasady: Szał, Skupienie Bitewne, Niszczycielska Szarża (+1A, Strach) i Jednostka Lekka.

Tropiciel (75pkt)

(Pathfinder)

Tylko modele piesze. 0-2 Wybory na Armię.

Model otrzymuje zasady: Zwiadowcy oraz Mistrz Łuku. Długi Łuk Puszczy dzierzony przez model otrzymuje Strzały: 4.

Obrońca Lasu (50pkt)

(Forest Guardian)

Tylko modele piesze.

Model otrzymuje +1 Atak i +1 Pancerza. Jedyne Bronie do Walki w Zwarciu, w jakie model może zostać wyposażony to: Włócznia, Wielka Broń, Ostrza Puszczy lub Broń Ręczna.

Tancerz Ostrzy (45pkt)

(Blade Dancer)

Tylko modele piesze.

Model otrzymuje zasady: Egida (6+), Nieustraszony i Tańce Cenyrmu (patrz oddział Tancerzy Ostrzy). Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Szybki Krok. Model może dołączyć (i do niego mogą dołączyć) tylko do Postaci z Pokrewieństwem Tancerz Ostrzy lub do oddziałów Tancerzy Ostrzy. Model nie może korzystać z Broni Strzeleckich i z Pancerza.

ASPEKTY NATURY

Aspekty podlegają zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.

Zadrapana Kora (80pkt)

(Scarred Bark)

Wszystkie Driady w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Nienawiść.

Oplatające Pnącza (70pkt)

(Entangling Vines)

W Pojedynku, wrogowie muszą przerzucić skuteczne rzuty na trafienie przeciwko modelowi posiadacza.

Toksyczne Zarodniki (50pkt)

(Toxic Spores)

Każdy model w oddziale posiadacza otrzymuje Broń Strzelecką Toksyczne Zarodniki (3+) o profilu: Zasięg 12", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Pancerza 0, Zabójcze Uderzenie.

Splecione Korzenie (10pkt)

(Entwined Roots)

Podczas tworzenie Armii, ulepsz jeden oddział Bestii Gęstwiny. Ten oddział tarczy zasadę Punktujący, ale otrzymuje +1 Siły i +1 Penetracji Pancerza za +12pkt/model. Bonus do Siły i Penetracji Pancerza działa tak długi, jak posiadacz tego Aspektu Natury żyje. Koszt Punktowy tego ulepszenia zostaje dodany do Kosztu Punktowego oddziału.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Drzewo Wycana (90pkt)

(Bough of Wycan)

Zaklęcie Długiego Łuku Puszczy.

Zamień profil tego Długiego Łuku Puszczy na:

Zasięg 30", Strzały: jak Broń Strzelecka użytkownika, Siła 3, Penetracja Pancerza 0, Salwa, Magiczne Ataki. Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 do zranienia na Dalekim Zasięgu lub +2 do zranienia na Bliskim Zasięgu (może być łączone z zasadą Mistrz Łuku).

Nasionko Życia Ojców (90pkt)

(Lifeseed Fathers)

Zaklęcie Długiego Łuku Puszczy.

Strzały: zawsze 1. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Magiczne Ataki.

Zamiast strzelać z tego Długiego Łuku Puszczy w normalny sposób, dzierżyciel może zastosować następujące zasady:

- kiedy cel znajduje się w 10" od posiadacza, ten Atak Strzelecki posiada Siłę równą 4 i Penetrację Pancerza równą 1.
- kiedy cel znajduje się dalej niż 10", ale w 20" od posiadacza, ten Atak Strzelecki posiada Siłę równą 5 i Penetrację Pancerza równą 2.
- kiedy cel znajduje się dalej niż 20", ale w 30" od posiadacza, ten Atak Strzelecki posiada Siłę równą 6, Penetrację Pancerza równą 3 i otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (2).

Honor Łowcy (75pkt)

(Hunter's Honour)

Zaklęcie Włóczni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza oraz zasadę Magiczne Ataki. Jeśli posiadacz zada tą bronią przynajmniej jedną niewybronioną ranę, posiadacz i wszystkie Modele Szeregowe w oddziale posiadacza otrzymują do końca Fazy w Zwarciu zasadę Dekoncentrowanie.

Duch Huraganu (60pkt)

(Spirit of the Whirlwind)

Zaklęcie Ostrzy Puszczy.

Posiadacz otrzymuje +1 Atak. Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły i zasady: Zabójcze Uderzenie oraz Magiczne Ataki.

Zaklęcia Pancerzy

Ochronna Kora (70pkt)

(Shielding Bark)

Tylko modele o Typie Piechota.

Tylko modele bez Elfickiego Płaszczka.

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +2 Pancerza oraz zasady: Egida (5+), Nieustraszony, Łatwopalność i Magiczne Ataki.

Klątwa Czarnego Jelenia (50pkt)

(Curse of the Black Stag)

Tylko modele bez Elfickiego Płaszczka.

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza i zasadę Niszczycielska Szarża (+1S, +1A).

Artefakty

Grad Strzał (80pkt)

(Hail Shot)

Tylko modele, które nie są Druidami.

Jednokrotne Użycie. Kiedy ten artefakt zostanie użyty, staje się Bronią Strzelecką o następującym profilu:

Zasięg 30", Strzały: 3K6, Siła 4, Penetracja Pancerza 1, Magiczne Ataki. Celności jest równa 2+.

Podczas strzelania na Krótkim Zasięgu, ataki te otrzymują +1 Penetracji Pancerza. Użycia tego Artefaktu nie można łączyć z zasadą Mistrz Łuku.

Zwierciadło Podróżujących We Mgle (75pkt)

(Mist Walkers Mirror)

Tylko modele piesze.

Jednokrotne Użycie. Jeśli oddział posiadacza w całości składa się z modeli o Typie Piechota, nie jest Zaangażowany w Walkę i w całości znajduje się w lesie, w którym nie ma żadnego wrogiego modelu, oddział może zostać przeniesiony do dowolnego innego Lasu na Polu Bitwy. Ten Ruch jest wykonywany na koniec Fazy Ruchu gracza. Oddział musi zostać umieszczony w całości w wybranym lesie i może pojawić się w dowolnej legalnej formacji, ale musi przestrzegać zasady 1" Przestrzeni. Uznaje się, że taki oddział Maszerował.

Święte Nasiona (70pkt)

(Sacred Seeds)

Tylko modele piesze.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na końcu dowolnej twojej Fazy Ruchu. Jeśli tak, umieść Las w kontakcie z posiadaczem i przynajmniej 1" od wszelkich wrogich oddziałów i innych Form Terenu. Maksymalna średnica tego Lasu to 6".

Bębny Cenyrru (45pkt)

(Drums of Cenyrrn)

Tylko modele piesze.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany, kiedy oddział posiadacza Deklaruje Szarżę. Jediną Reakcją na tę Szarżę, jaką może zadeklarować cel, jest Przyjęcie chyba, że cel już ucieka. Wrogi oddział może wciąż zadeklarować Reakcję na Szarżę w normalny sposób, kiedy jest równocześnie szarżowany przez inne oddziały.

Róg Dzikiego Gonu (45pkt)

(Horn of the Wild Hunt)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku twojej dowolnej Fazy Szarży. Wybierz jeden sprzymierzony oddział w 12" od posiadacza. Wszelkie nieudane rzuty na Zasięg Szarży, wykonane przez wybrany oddział, mogą zostać w trakcie tej fazy przerwane.

Znak Amrylu (40pkt)

(Glyph of Amryl)

Tylko modele bez zasady Duchy Lasu.

Posiadacz trzyma zasadę Egida (+1, maks. 4+).

Zaklęcia Sztandarów

Sztandar Cichej Mgły (50pkt)

(Banner of Silent Mist)

0-2 Sztandary na Armię.

Oddział posiadacza otrzymuje Lekką Zasłonę. Wrogi oddziały w 3" od oddziału posiadacza nie mogą korzystać z Muzyka.

Sztandar Podstępu (50pkt)

(Banner of Deception)

Na koniec kroku 4 Sekwencji Fazy Wystawiania (przed wystawieniem Zwiadowców), właściciel może usunąć oddział posiadacza z Pola Bitwy i wystawić go ponownie w innym miejscu (wszelkie Postacie w tym oddziale muszą pozostać w tym oddziale; czynność ta nie wlicza się do Liczby Niewystawionych Oddziałów podczas rzutu na rozpoczęcie gry).

Proporzec Drapieżnika (50pkt)

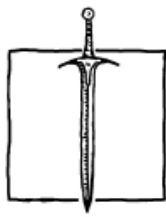
(Predator Pennant)

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (Dekoncentrowanie), jeśli na początku lub końcu Ruchu Szarży znajdował się w kontakcie z dowolnym Lasem.

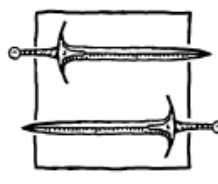
ORGANIZACJA ARMII



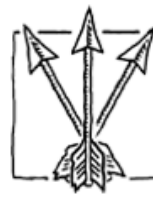
Postacie
maks 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Niewidoczne Strzały
maks 35%

POSTACIE



Książę Puszczy 200pkt
(Forest Prince)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Dzieci Lasu		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	7	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Książę Puszczy	4	7	4	1	9	Błyskawiczny Refleks, Precyzja

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 200
Może wykupić Pokrewieństwo	bez limitu
Może wykupić:	
Lekką Zbroję	5
Tarczę	5
Elficki Płaszcz	10
Może wykupić Długi Łuk Puszczy (0+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarciu (tylko jedną):	
Włócznie	5
Ostrza Puszczy	5
Wielką Broń	15
Lancę	15
Lancę Puszczy	20
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Elfickiego Konia z zasadą Jednostka Lekka	70
Potężnego Łosia	110
Orła Królewskiego	140
Smoka	475



Dowódca 145pkt
(Chieftain)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	9				Dzieci Lasu
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	3	6	3	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Dowódca	3	6	4	1	7	Błyskawiczny Refleks	

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armi	pkt
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	50
Może wykupić Pokrewieństwo	do 100
Może wykupić:	bez limitu
Lekką Zbroję	5
Tarczę	5
Elficki Płaszcz	10
Może wykupić Długi Łuk Puszczy (1+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Włócznie	5
Ostrza Puszczy	5
Wielką Broń	10
Lancę	10
Lancę Puszczy	10
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Elfickiego Konia z zasadą Jednostka Lekka*	70
Potężnego Łosia	110
Orla Królewskiego	140



Druid 145pkt
(Druid)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	8			Praktykant Magii, Dzieci Lasu, Pieśń Drzew
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	3			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Druid	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Druidyźmu



Szamanizmu



Kosmologii

Dodatkowe Opcje:

Może zostać (tylko jednym):

Adeptem Magii

pkt

75

Mistrzem Magii

225

Mistrz Magii może wykupić zasadę Ścieżka Cienia

darmowe

Może wykupić Wyposażenie Specjalne

do 100

jeśli jest Mistrzem Magii

do 200

Może wykupić Długi Łuk Puszczy (3+)

5

Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):

Elfickiego Konia

40

Orła Królewskiego

60

Jednorożca

75

Smoka (tylko Mistrz Magii)

475

Ścieżka Cienia (Shadowpath)

Zasada Globalna.

Model zna następujące czary: *Zwodnicze Piękno*, *Wynaturzona Podobizna*, *Błędne Ogniki* (Czarna Magia) oraz *Podróż we Mgle* (Czar Rasowy). Zasada ta nadpisuje standardowe zasady dotyczące Wyboru Czarów związane z byciem Mistrzem Magii.



WIERZCHOWCE ELFÓW

Elficki Koń (Elven Horse)

Standardowy, Kawaleria
25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	18"	P			Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony

Potężny Łoś (Great Elk)

Standardowy, Kawaleria
50x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	16"	P			Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	5	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Potężny Łoś	2	4	4	1	4	Ograniczony

Jednorożec (Unicorn)

Standardowy, Kawaleria
25x50mm

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

Orzeł Królewski 0-2 Wierzchowce na Armię (Eagle King)

Duży, Kawaleria
50x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia Lot	2" 9"	4" 18"	P		Lot (9", 18"), Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	4	P+1		Trudny Cel
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Orzeł Królewski	3	5	5	1	4	Ograniczony

Smok 0-1 Wierzchowiec na Armię (Dragon)

Gigantyczny, Bestia
50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia Lot	6" 7"	12" 14"	P		Lot (7", 14"), Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	5	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Smok	5	5	6	3	3	Ograniczony, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)



Prastary Drzewiec 460pkt

(Treefather Ancient)

pojedynczy model

0-1 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 75x50mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu	
	5"	10"	9		Dzieci Lasu, Determinacja, Nieustraszony, Pieśń Drzew, Duchy Puszczy	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	4	6	4	Egida (5+), Łatwopalność	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Prastary Drzewiec	3	4	5	2	2	Przebijające Korzenie (4+), Miażdżący Cios, Magiczne Ataki

Opcje Magii:

Jeśli został Magiem, musi wybrać czary ze Ścieżki



Druidyzmu

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić pojedynczy Aspekt Natury

Może zostać (tylko jednym):

Praktykantem Magii

Adeptem Magii

Mistrzem Magii

Mistrz Magii może zostać Drzewcem Patriarchą

Jeśli został Magiem,

może wykupić pojedynczy Dominujący Artefakt

pkt

bez limitu

40

115

265

darmowe

do 100

Drzewiec Patriarcha (Treefather Patriarch)

Zasada Globalna.

Model zna następujące czary: *Znajomość Wroga*, *Przepowiednia*, *Ułożenie Gwiazd* (Wróżbiarstwo) oraz *Podróż we Mgle* (Czar Rasowy). Zasada ta nadpisuje standardowe zasady dotyczące Wyboru Czarów związane z byciem Mistrzem Magii.



Awatar Natury 670pkt

(Avatar of Nature)

pojedynczy model

0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 75x50mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu	
	5"	10"	9		Dzieci Lasu, Determinacja, Nieustraszony, Pieśń Drzew, Duchy Puszczy	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	6	6	4	Egida (5+), Łatwopalność	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Awatar Natury	6	6	7	4	3	Przebijające Korzenie (3+), Miażdżący Cios, Magiczne Ataki

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić pojedynczy Aspekt Natury

pkt

bez limitu



Pradawna Driada 110pkt
(Dryad Ancient)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	9			Dzieci Lasu, Nieustraszony, Pieśń Drzew, Duchy Puszczy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	4	0	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pradawna Driada	3	6	4	1	7	Nienawiść, Magiczne Ataki

Opcje Magii:

Jeśli została Magiem, musi wybrać czary ze Ścieżki



Druidyzmu

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić pojedynczy Aspekt Natury

Może zostać (tylko jednym):

Praktykantem Magii

Adeptem Magii

Adept Magii może zostać Matriarchą Driad

pkt

do 100

40

115

darmowe

Matriarcha Driad (Dryad Matriarch)

Zasada Globalna.

Model zna następujące czary: *Znajomość Wroga* (Wróżbiarstwo) oraz *Podróż we Mgle* (Czar Rasowy). Zasada ta nadpisuje standardowe zasady dotyczące Wyboru Czarów związane z byciem Adeptem Magii.



Opiekun Gęstwiny 240pkt
(Thicket Shepherd)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	9			Dzieci Lasu, Nieustraszony, Wspierające Korzenie, Duchy Puszczy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	5	3	Egida (5+), Łatwopalność	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Opiekun Gęstwiny	4	5	5	3	4	

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armii

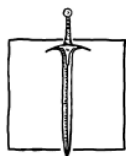
Może wykupić pojedynczy Aspekt Natury

pkt

50

do 100

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Leśni Strażnicy 180pkt

(Forest Guard)

15 modeli, można dodać do 35 modeli po 15pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	8				Punktujący, Dzieci Lasu
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	5	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Leśny Strażnik	1	5	3	0	5	Włócznia, Błyskawiczny Refleks	

Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Włócznie i Tarcze na

Ostrza Puszczy i Elfickie Płaszcze

pkt

1/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

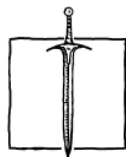
20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Łucznicy Puszczy 250pkt

(Sylvan Archers)

10 modeli, można dodać do 20 modeli po 25pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych i do kategorii Niewidocznych Strzał.

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	8				Punktujący, Dzieci Lasu
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	4	3	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Łucznik Puszczy	1	4	3	0	5	Długi Łuk Puszczy (3+), Błyskawiczny Refleks	

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

pkt

20

Muzyka

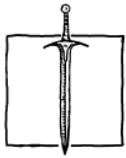
20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Jeźdźcy Wrzosowisk 180pkt (Heath Riders)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 30pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	18"	8			Punktujący, Dzieci Lasu
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec Wrzosowisk	1	4	3	0	5	Lanca Puszczy, Błyskawiczny Refleks
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony

Łowcy Wrzosowisk (Heath Hunters)

Zasada Globalna.

Model traci zasadę Punktujący i otrzymuje Długi Łuk Puszczy (3+) oraz zasady: Pozorowany Odwrót, Jednostka Lekka oraz Straż Przednia.

Dodatkowe Opcje:

Muszą wykupić (tylko jedno):

Tarcze

zasadę Łowcy Wrzosowisk*

Mogą wykupić zasadę Zasadzka**

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

pkt

darmowe

5/model

2/model

20

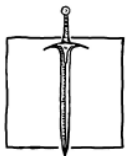
20

20

bez limitu

*Maks. 10 modeli na oddział. Oddział z zasadą Łowcy Wrzosowisk dodatkowo zalicza się do kategorii Niewidocznych Strzał.

**Tylko Łowcy Wrzosowisk.



Driady 150pkt (Dryads)

8 modeli, można dodać do 18 modeli po 18pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	8			Punktujący, Dzieci Lasu, Nieustraszone, Duchy Puszczy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Driada	2	4	4	1	5	Magiczne Ataki

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Harcownicy*

Jeden model można mianować na Dowódcę

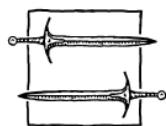
pkt

6/model

20

*Maks. 15 modeli na oddział. Tracą zasadę Punktujący.

ODDZIAŁY SPECJALNE



Leśni Zwiadowcy 230pkt

(Forest Rangers)

10 modeli, można dodać do 20 modeli po 21pkt/model.

0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	10"	9			Punktujący, Dzieci Lasu, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	3	0	Lekka Zbroja, Elficki Płaszcz	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Leśny Zwiadowca	2	5	3	1	5	Wielka Broń, Błyskawiczny Refleks

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Straż Przednia

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

pkt

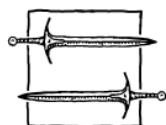
2/model

20

20

20

bez limitu



Bestie Gęstwiny 200pkt

(Thicket Beasts)

3 modele, można dodać do 3 modeli po 70pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

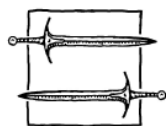
Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	8			Punktujący, Dzieci Lasu, Nieustraszony, Wspierające Korzenie, Straż Przyboczna (Opiekun Gęstwiny), Duchy Puszczy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	3	Egida (5+), Łatwopalność	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bestia Gęstwiny	3	4	4	2	3	Magiczne Ataki

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20



Leśne Orły 100pkt

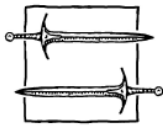
(Forest Eagle)

1 model, można dodać do 4 modeli po 45pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia 2" Lot 9"	4" 18"	8			Lot (9", 18"), Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Leśny Orzeł	2	5	4	1	4	



Tancerze Ostrzy 225pkt

(Blade Dancers)

7 modeli, można dodać do 8 modeli po 30pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	10"	8			Dzieci Lasu, Nieustraszony, Jednostka Lekka, Tańce Cenyrrnu
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	6	3	0	Egida (6+), Odporność na Magię (1), Trudny Cel	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tancerz Ostrzy	1	5	4	1	6	Ostrza Puszcy, Błyskawiczny Refleks

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

Tańce Cenyrrnu (Dances of Cenyrrn)

Zasada Globalna.

Na początku każdej rundy Walki, oddziały składające się w całości z modeli z tą zasadą muszą otrzymać jeden z efektów wymienionych poniżej. Żaden model nie może otrzymać tego samego efektu w dwóch następujących po sobie Rundach Walki. Wszystkie modele w tym samym oddziale muszą otrzymać ten sam efekt. Efekty trwają do końca Rundy Walki.

Taniec Wirujących Ostrzy +1 Atak
(Dance of Whirling Blades)

Taniec Rozstępującej Mgły Egida (3+), -1 Siły, -1 Penetracji Pancerza.
(Dance of the Parting Mists)

Taniec Koszmarnych Nocy Strach, dodatkowo wrogie oddziały w kontakcie z modelem nie otrzymują do Wyniku Walki żadnych Bonusów za Szeregi.
(Dance of Bedevilments)



Drzewiec 465pkt

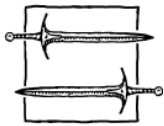
(Treefather)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię, 0-1 Oddział na Armię jeśli zawiera Smoka,
Prastarego Drzewca lub Awatara Natury

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 75x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	8			Dzieci Lasu, Determinacja, Nieustraszony, Pieśń Drzew, Duchy Puszcy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	5	6	4	Egida (5+), Łatwopalność	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Drzewiec	5	5	6	3	2	Przebijające Korzenie (3+), Miażdzący Cios, Magiczne Ataki



Dzicy Łowcy 300pkt

(Wild Huntsmen)

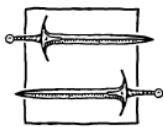
5 modeli, można dodać do 7 modeli po 55pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	18"	9			Dzieci Lasu, Szał, Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	1	Lekka Zbroja, Egida (6+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dziki Łowca	2	5	4	1	6	Lanca Puszczy, Błyskawiczny Refleks, Skupienie Bitewne, Niszczycielska Szarża (+1A)
Elficki Jeleń	1	3	4	1	4	Ograniczony

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Tarcze	pkt
Mogą zamienić Lance Puszczy na Ostrza Puszczy	5/model
Po jednym modelu można mianować na:	2/model
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Rycerze Sokoła 295pkt

(Kestrel Knights)

3 modele, można dodać do 3 modeli po 75pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia Lot	2" 9"	4" 18"	9	Dzieci Lasu, Lot (9", 18"), Jednostka Lekka, Straż Przednia	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	5	4	1	Lekka Zbroja, Tarcza, Trudny Cel	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rycerz Sokoła	1	5	4	1	5	Lanca Puszczy, Błyskawiczny Refleks, Niszczycielska Szarża (+1A)
Sokół	2	5	4	2	4	Ograniczony

Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Tarcze na Długi Łuki Puszczy (3+)	pkt
Po jednym modelu można mianować na:	10/model
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

NIEWIDOCZNE STRZAŁY



Panny Cierni 205pkt

(Briar Maidens)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 41pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	18"	9			Dzieci Lasu, Jednostka Lekka, Mag Konklawe (<i>Mistrz Ziemi - Druidyzm, Złamanie Morale - Szamanizm, Prawda Czasu - Kosmologia, Podróż we Mgle - Czar Rasowy</i>).
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	1	Egida (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Panna Cierni	1	4	3	0	5	Zatrute Ciernie (2+), Błyskawiczny Refleks, Trujące Ataki
Elficki Jeleń	1	3	4	1	4	Ograniczony

Zatrute Ciernie (Poisoned Thorn)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Pancierza 1, Szybkostrzelny.

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Obrońcy Puszczy 170pkt

(Sylvan Sentinels)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 33pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię,

0-1 Oddział na Armię jeśli zawiera przynajmniej dwa oddziały Tropicieli

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	8			Dzieci Lasu, Harcownicy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Obrońca Puszczy	1	4	3	0	5	Długi Łuk Puszczy (3+), Błyskawiczny Refleks, Trujące Ataki

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Zwiadowcy*	3/model
Mogą wykupić Ostrza Puszczy	3/model
Jeden model można mianować na Dowódcę	20

*0-1 Wybór na Armię.



Tropieciele 220pkt (Pathfinders)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 44pkt/model.
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	8			Dzieci Lasu, Zwiadowcy, Harcownicy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tropiciel	1	4	3	0	5	Ostrza Puszczy, Długi Łuk Puszczy (2+), Błyskawiczny Refleks, Mistrz Łuku

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20