

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Najwyższe Elfy

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Modelu Armii

Zbrojownia

Tytuły

Wyposażenie Specjalne

Postacie

Wierzchowce Postaci

Oddziały Podstawowe

Oddziały Specjalne

Służba Królowej

Morska Artyleria

Pradawny Sojusz



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: Oskar "Bela" Belka

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

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Wojenna Dyscyplina (Martial Discipline)

Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada zasadę Wojenna Dyscyplina, jego Testy Dyscypliny, inne niż Testy Paniki lub Testy Złamania, podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.

Mistrz Czarowania (Master of Spellcreafting)

Wartość Rzucenia czarów rzucanych przez Maga zostaje obniżona o 1. Podczas rzucania czaru jedną Kością Magii, naturalne '1' lub '2' na Kości Magii zawsze powoduje nieudaną Próbę Rzucenia, bez względu na jakiegokolwiek modyfikator.

Odwaga (Valiant)

Model jest odporny na efekty działania zasady Strach. Jeśli ponad połowa modelu w oddziale posiada zasadę Odwaga, oddział automatycznie zdaje Testy Paniki spowodowane zasadą Terror.

ATRYBUTY ATAKU

Księżycowe Strzały (Moonlight Arrows)

Podczas Strzelania.

Ten Atrybut Ataku może być używany jedynie z Łukiem lub Długim Łukiem bez żadnego Zaklęcia Broni. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki i posiadają Siłę równą 4 i Penetrację Panczerza równą 1.

Czarodziejskie Miazmaty (Far Miasma)

Ten Atrybut Ataku może być używany jedynie z Długim Łukiem lub Dwoma Broniami.

Kiedy oddział zostanie trafiony atakami z zasadą Czarodziejskie Miazmaty, musi wykonać Test Wytrzymałości za każde takie trafienie, używając Wytrzymałości największej grupy modeli w oddziale (użyj wyższej wartości w przypadku remisu). Jeśli przynajmniej jeden Test Wytrzymałości nie zostanie zdany, wszystkie modele w tym oddziale podlegają efektom działania zasady Czarodziejskie Miazmaty do końca początku następczej Tury Gracza Aktywnego Gracza. Model, który podlega efektom działania zasady Czarodziejskie Miazmaty (z przynajmniej jednego źródła) otrzymuje -1 do trafienia (zarówno do Ataków Strzeleckich oraz Ataków w Walce w Zwarciu).

PANCERZE

Smocza Zbroja (Dragonforged Armour)

Podlega zasadom Ciężkiej Zbroi (może być zaklinana tak jakby była Ciężką Zbroją). Dodatkowo, posiadacz otrzymuje zasady: Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki) oraz Egida (6+) i **automatycznie nie zdaje Ochrony Specjalnej Odporność**.

Lwie Futro (Lion's Fur)

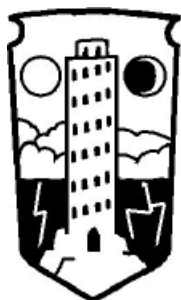
Jeśli pieszo, posiadacz otrzymuje +1 Panczerza, który zostaje zwiększony do +2 Panczerza przeciwko Atakom Strzeleckim.

CZAR RASOWY

	<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R	Łaska Meladysa (Favour of Meladys)			Natychmiast po skutecznym rzuceniu czaru, dodaj jeden Znacznik Zasłony do swojej puli Znaczników Zasłony. Kiedy sprzymierzony oddział w 18" od Rzucającego straci Punkt Życia, może on w zamian odrzucić Znacznik Zasłony ze swojej puli Znaczników Zasłony (wykonuje się to przed wykonaniem Ochron Specjalnych) i zignorować utratę Punktu Życia. Ataki z zasadą Wielokrotne Rany zadają jedną ranę mniej niż normalnie, a nie zostają zignorowane całkowicie. Dla oddziałów o Klasyfikacji Standardowy Piechota, za jeden znacznik można zignorować utratę do 2 Punktów Życia (o ile utrata nastąpiła jednocześnie). Na potrzeby tego czaru, maksymalnie dwa Znaczniki Zasłony mogą zostać odrzucone w trakcie każdej fazy. Postacie i modele o Rozmiarze Gigantyczny mogą zignorować w ten sposób maksymalnie jeden Punk Życia na fazę.
	10+	Rzucający	Jedna Tura	

TYTUŁY

TYTUŁY WYSOKICH KSIĄŻĄT I KOMANDORÓW



Mistrz Wieży Canreig (135pkt)

(Master of Canreig Tower)

Tylko modele piesze.

Model zostaje Adeptem Magii i otrzymuje zasady Zmienna Magia, Mistrz Czarowania i Przysięga Miecza (patrz oddział Mistrzowie Miecza). Model ma dostęp do Ścieżek: Alchemii, Czarnej Magii, Druidyzmu, Kosmologii oraz Szamanizmu. Zna on 3 czary i zawsze zna *Dębowy Tron* (Druidyzm) jako dodatkowy do tych czarów. *Fontanna Młodości* (Druidyzm) staje się Czarem Przypisanym wszystkich Czarów Nauczonych (ale nie Zaklętych Czarów) rzucających przez ten model (poza *Dębowym Tronem*), zastępując odpowiednie Czary Przypisane tych czarów, które je posiadają.



Wierzchowce:

- brak dostępnych Wierzchowców -

Dodatkowe Opcje:

Wysoki Książę musi wykupić

2 dodatkowe Czary Nauczone

pkt

80



Starszy Opiekun Płomieni (105pkt)

(High Warden of the Flame)

Tylko modele piesze.

Posiadacz otrzymuje zasady: Egida (4+), Nieustraszony, Odporność na Magię (1) oraz Ogniste Ataki i nie może zostać wyposażony w Tarczę.

Wierzchowce:

- brak dostępnych Wierzchowców -



Oficer Floty (75pkt)

(Fleet Officer)

Posiadacz otrzymuje zasady: Pewna Celność i Salwa Osłaniająca (patrz oddział Morskich Strażników) oraz +2 do trafienia, kiedy używa Podniebnej Artylerii. Armia z przynajmniej jednym Oficerem Floty może dodać +1 do swojego rzutu na wybór Strefy Wystawienia. Wszystkie modele z zasadą Wojenna Dyscyplina, które znajdują się w zasięgu efektów działania zasad: Zbiórka Wokół Sztandaru lub Obecność Dowódcy modelu (jeśli je posiada) otrzymują zasadę Rzutu Minimalizującego dla swoich Testów Paniki.

Wierzchowce:

pkt

Może dosiadać tylko następujące wierzchowce:

Wielki Orzeł

60

Gryf (PS)

200

Podniebny Słup (MA)

300



Królewski Łowczy (60pkt)

(Royal Huntsman)

Model otrzymuje Lwie Futro, a oddział posiadacza otrzymuje zasadę Odwaga. Używając Wielkiej Broni, posiadacz otrzymuje zasadę Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży Bestia, Duży Kawaleria, Gigantyczny).

Wierzchowce:

pkt

Może wykupić tylko Lwi Rydwan

120



Rycerz Królowej (50pkt)

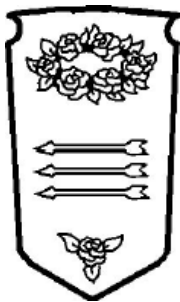
(Queen's Cavalier)

Posiadacz otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1A, Strach).

Jeśli model posiadacza ma Rozmiar Duży lub Gigantyczny:

Limit kategorii Pradawnego Sojuszu zostaje zwiększony do "maks. 25%", limit kategorii Postaci zostaje zwiększony do "maks. 50%", a wszystkie Postacie w Armii muszą posiadać Duży Kawaleria lub Gigantyczny Bestia. Smok polega ograniczeniu 0-2 Wierzchowce na Armię. Armia nie może posiadać żadnej Balisty Straży Morskiej ani Podniebnej Słupy.

<i>Wierzchowce:</i>	<i>pkt</i>
Może dosiadać tylko następujące wierzchowce:	
Elficki Koń	70
Młody Smok (PS)	290
Smok (PS)	460
Pradawny Smok (PS)	660



Towarzysz Królowej (40pkt)

(Queen's Companion)

0-2 Tytuły na Armię. Tylko modele piesze.

Oddział modelu otrzymuje zasadę Szybkostrzelny. Strzelając z Długiego Łuku bez Zakłęcia Broni, broń otrzymuje Strzałę: 3.

<i>Wierzchowce:</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
- brak dostępnych Wierzchowców -	Księżycowe Strzały	15
	Czarodziejskie Miazmaty* i Zwiadowcy	40

*Towarzysz Królowej z zasadą Czarodziejskie Miazmaty może dołączyć jedynie do oddziału Szarych Strażników.

TYTUŁY MAGÓW



Uczony Asfadu (90pkt)

(Asfard Scholar)

Tylko Mistrz Magii.

Zasięg czarów rzucanych przez Maga zostaje zwiększony o 6", z wyjątkiem czarów o Typie Aura, których zasięg zostaje zwiększony tylko o 3". Czary o typie Rzucający lub Oddział Rzucającego oraz Zakłęte Czary nie podlegają tym efektom. Mag może rzucać *Drenaż Magii* jako Zakłęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Drenaż Magii (Drain Magic):

Zasięg 18", Typ: Uniwersalny, Czas Trwania: Natychmiastowy.

Wszystkie czary o Czasie Trwania: **Jedna Tura**, które działają na cel, natychmiast dobiegają końca. Jeśli któryś z czarów posiadał więcej niż jeden cel, jego efekty dobiegają końca dla pozostałych celów.

Wierzchowce:
Może dosiadać wierzchowca według normalnych ograniczeń.



Zakonnik Ognistego Serca (30pkt)

(Order of the Fiery Heart)

Model posiadacza otrzymuje zasadę Ogniste Ataki. Posiadacz musi wybrać czary ze Ścieżki Alchemii lub Piromancji (zamiast spośród Ścieżek, do których normalnie ma dostęp) i ignoruje Typy czarów: Pocisk i Ofensywny dla czaru *Topniejąca Miedź* (Alchemia) i czarów Piromancji, ale tylko, gdy oddział będący celem jest Zaangażowany w Walce z modelem.

Za pierwszym razem w każdej Fazie Magii, kiedy posiadacz skutecznie rzuci Czar Nauczony, jego wierzchowiec (jeśli go posiada), otrzymuje +1 Ruchu, +2 Marszu i +2 Ataki. Efekty trwają do początku następnej Fazy Magii właściciela.

<i>Wierzchowce:</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może dosiadać tylko następujące wierzchowce:		
Młody Smok (PS)		330
Smok (PS) (tylko Mistrz Magii)		540
	Tarcza	5
	Ciężka Zbroja	15
	Smocza Zbroja	30
	Dwie Bronie	5



WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Srebro Palącego Świtu (100pkt)

(Silver of the Blazing Dawn)

Zaklęcie Włóczni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły, +2 Penetracji Pancerza i zasadę Magiczne Ataki. Każdy skuteczny rzut na trafienie tą bronią powoduje dwa trafienia, zamiast jednego.

Blask Novy (90pkt)

(Nova Flare)

Zaklęcie Lancy.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Boskie Ataki, Magiczne Ataki, Zabójcze Uderzenie oraz Niszczycielska Szarża (+1A).

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej Rundy Walki. Na potrzeby zasady Niszczycielska Szarża, dzierżyciel uznawany jest jak Szarżujący.

Rdzeń Drzewa Elu (75pkt)

(Elu's Heartwood)

Zaklęcie Długiego Łuku.

Ta broń otrzymuje Strzały: 3, Siłę użytkownika +1, Penetrację Pancerza użytkownika +1 oraz zasadę Magiczne Ataki.

Zaklęcia Pancerzy

Lśniaca Szata (90pkt)

(Gleaming Robe)

Tylko Magowie o Rozmiarze Standardowy.

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (3+), a jej Pancerz jest równy 1 i nie może zostać zwiększony. Jeśli posiadacz zostanie Przepełniony Mocą i wyrzuci Przeklęty Ogień lub Magiczne Inferno, otrzymuje tylko połowę trafień (wynik zaokrąglij do góry).

Ochrona Doraca (65pkt)

(Protection of Dorac)

Tylko modele piesze.

Zaklęcie Ciężkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +2 Pancerza i +2 Umiejętności Defensywnych.

Stop Gwiezdnego Metalu (40pkt)

(Star Metal Alloy)

Zaklęcie Tarczy.

Za pierwszym razem, gdy **podczas używania tej tarczy** model posiadacza otrzyma niewybronioną Ranę atakiem z zasadą Wielokrotne Rany, otrzymuje tylko połowę Ran zadanych tym atakiem, zaokrąglając w górę.

Zmora Demonów (20pkt)

(Daemon's Bane)

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +2 Pancerza przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki.

Zaklęcia Sztandarów

Sztandar Nawigatora (75pkt)

(Navigator's Banner)

Modele Szeregowe w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Dekoncentrowanie w Pierwszej Rundzie Walki przeciwko atakom wykonanym przez wrogów Zaangażowanych z oddziałem posiadacza od Przodu.

Sztandar Uspokojenia (70pkt)

(Banner of Becalming)

Tylko nie Oddziały Podstawowe.

We wrogiej Fazie Magii, podczas Skupiania Zasłony, przed zamianą Znaczników Zasłony w Kości Magii, usuń jeden Znacznik Zasłony z puli Znaczników Zasłony przeciwnika i dodaj jeden Znacznik Zasłony do swojej puli Znaczników Zasłony.

Wojenny Sztandar Rymy (60pkt)

(War Banner of Ryma)

0-2 Sztandary na Armię.

Modele Szeregowe w oddziale z przynajmniej jednym Wojennym Sztandarem Rymy otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1S). Efekty nie działają na części modelu z zasadą Ograniczony. Dodatkowo, wszystkie modele w oddziale o Typie Piechota otrzymują zasadę Niszczycielska Szarża (+1R).

Artefakty

Księga Meladysa (100pkt)

(Book of Meladys)

Dominujący.

Raz na Fazę Magii, posiadacz może przerzucić pojedynczą Kość Magii podczas rzucania czaru, o ile czar nie spowodował Przepełnienia Mocą. Jeśli przerzucono naturalne '1', przerzucona Kość Magii podlega zasadzie Fiasko (przy nieudanej Próbie Rzucenia), bez względu na wartość po przerzuceniu.

Pierścień Perłowego Tronu (90pkt)

(Ring of the Pearl Throne)

Tylko nie modele o Rozmiarze Gigantyczny.

Artefakty wrogich modeli w kontakcie podstawek Po kroku 4 Sekwencji Rundy Walki (po rzucaniu wyzwania do Pojedynku i jego przyjmowaniu), wybierz pojedynczy Przedmiot Specjalny lub pojedynczą Krasnoludzką Runę modelu w kontakcie podstawek z posiadaczem. **Wybrany Przedmiot Specjalny lub Krasnoludzka Runa** nie może zostać użyta tak długo, jak jej posiadacz znajduje się w kontakcie podstawek z posiadaczem Pierścienia Perłowego Tronu. W danym czasie tylko jeden Przedmiot Specjalny lub Krasnoludzka Runa może podlegać działaniom tego Artefaktu. Jeśli model posiada różne części wybranego przedmiotu, efekty działają tylko na jedną część.

Diadem Ochrony (85pkt)

(Diadem of Protection)

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (+2, maks. 4+).

Ametystowy Kryształ (70pkt)

(Amethyst Crystal)

Tylko Magowie.

Rzuty na Rozproszenie, wykonane przez Armię posiadacza, otrzymują modyfikator +1.

Błyszczący Lakier (40pkt)

(Glittering Lacquer)

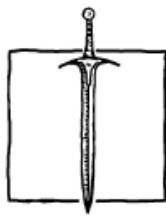
Tylko modele o Typie Kawaleria.

Posiadacz otrzymuje zasadę Trudny Cel (1).

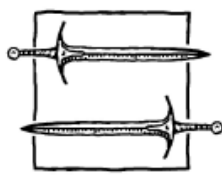
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks. 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Służba Królowej
maks. 30%



Morska Artyleria
maks. 15%



Pradawny Sojusz
maks. 20%

POSTACIE (maks. 40%)



Wysoki Książę

(High Prince)

250 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawa 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (PS) zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	10	Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	7	3	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wysoki Książę	4	7	4	1	8	Błyskawiczny Refleks

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Pojedynczy Tytuł	bez limitu	Elficki Koń	60
Wyposażenie Specjalne	do 200	Rydwan Grabieży	60
Tarcza	5	Wielki Orzeł	60
Ciężka Zbroja	15	Gryf (PS)	200
Smocza Zbroja	25	Młody Smok (PS)	290
Długi Łuk (0+)	5	Smok (PS)	460
Tylko jedno:		Pradawny Smok (PS)	660
Lekka Lanca	5		
Dwie Bronie	5		
Włócznia	5		
Wielka Broń	15		
Halabarda	15		
Lanca	20		



Komandor

(Commander)

150 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (PS) zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	3	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Komandor	3	6	4	1	7	Błyskawiczny Refleks

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Sztandarowy Arni	50	Elficki Koń	50
Pojedynczy Tytuł	bez limitu	Rydwan Grabieży	50
Wyposażenie Specjalne	do 100	Wielki Orzeł	60
Tarcza	5	Gryf (PS)	200
Ciężka Zbroja	10		
Smocza Zbroja	20		
Długi Łuk (1+)	5		
Tylko jedno:			
Lekka Lanca	5		
Dwie Bronie	5		
Włócznia	5		
Wielka Broń	10		
Halabarda	10		
Lanca	10		



Mag

(Mage)

225 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (PS) zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Adept Magii, Wojenna Dyscyplina, Mistrz Czarowania		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mag	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Pojedynczy Tytuł	bez limitu	Elficki Koń	20
Wyposażenie Specjalne	do 100	Rydwan Grabieży	20
Jeśli jest Generałem	do 200	Wielki Orzeł	25
Lekka Zbroja	5	Gryf (PS) (tylko Mistrz Magii)	100
		Młody Smok (PS) (tylko Mistrz Magii)	170
		Smok (PS) (tylko Mistrz Magii)	460

Opcje Magii	pkt
Mistrz Magii	150



Kosmologia



Piromancja



Wróżbiarstwo

WIERZCHOWCE POSTACI



Elficki Koń (Elven Horse)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	9"	18"	P			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	P	P	P	P+2		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony



Wielki Orzeł (Great Eagle)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	Ziemia 2"	4"	P	Lot (9", 18"), Jednostka Lekka		
	Lot 9"	18"				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	P	P	4	P+1		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Wielki Orzeł	2	5	4	1	4	Ograniczony



Gryf (Griffon)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	Ziemia 6"	12"	P	Górujący, Lot (8", 16"), Strach, Jednostka Lekka		
	Lot 8"	16"				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	4	P	5	P		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Gryf	4	5	5	3	5	Błyskawiczny Refleks, Niszczycielska Szarża (+1A, +1S, +1PP), Ograniczony



Młody Smok (Young Dragon)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	Ziemia 6"	12"	P	Górujący, Lot (7", 14"), Strach, Jednostka Lekka		
	Lot 7"	14"				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	4	P	5	P+1		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Młody Smok	4	5	5	2	3	Ograniczony, Deptanie (K3), Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)



Smok (Dragon)

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

0-1 Wierzchowiec na Armię*

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.

*Smok oraz Pradawny Smok dzielą wspólną pulę limitu 0-1 Wierzchowiec na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	6"	12"				
Lot	7"	14"	P	Lot (7", 14"), Jednostka Lekka		
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)



Pradawny Smok (Ancient Dragon)

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 100x150mm

0-1 Wierzchowiec na Armię*

Jedyny w swoim Rodzaju

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.

*Smok oraz Pradawny Smok dzielą wspólną pulę limitu 0-1 Wierzchowiec na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	6"	12"				
Lot	7"	16"	P	Lot (7", 16"), Jednostka Lekka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	8	6	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pradawny Smok	6	6	7	4	3	Ograniczony, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)



Rydwan Grabieży (Reaver Chariot)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	14"	P	Szybki Krok, Jednostka Lekka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	P	4	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant (2)	1	4	3	0	5	Lekka Lanca, Długi Łuk (3+), Błyskawiczny Refleks
Elficki Koń (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)



Lwi Rydwan (Lion Chariot)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	8"	P	Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	4	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant	1	5	4	1	5	Wielka Broń, Błyskawiczny Refleks, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży Bestia, Duży, Kawaleria, Gigantyczny)
Lew (2)	2	5	5	2	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)



Podniebny Słup

(Sky Sloop)

Rozmiar	Duży
Typ	Konstrukcja
Podstawka	50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
 Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Pradawnego Sojuszu.

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
Ziemia	2"	2"	P	Lot (9", 9"), Jednostka Lekka, Szybki Krok		
Lot	9"	9"				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	4	P	4	P+1	Trudny Cel (1)	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Załogant (2)	1	4	3	0	5	Lekka Lanca, Błyskawiczny Refleks
Jastrząb	2	4	4	1	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Podniebna Artyleria (3+), Trafienia z Uderzenia (K6)



— *Zasady Modelu* —




Podniebna Artyleria (Sky Reaper)

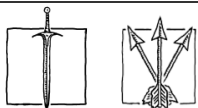
Broń Artyleryjska.

Zasięg 24", Strzały: 4, S 5, PP 3, Szybkostrzelny.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 25%)

	Włócznicy Miejscy (Citizen Spears)							Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Piechota 20x20mm
	240 pkt + 16 pkt/model		20-50 modeli						
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>				<i>Zasady Modelu</i>		
	5"	10"	8				Punktujący, Wojenna Dyscyplina		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	4	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Włócznik Miejski	1	4	3	0	5	Włócznia, Błyskawiczny Refleks, Walka z Dodatkowego Szeregu			
——— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> ——— <i>pkt</i> ———									
Dowódca						20			
Muzyk						20			
Chorąży						20			
Zakłęcie Sztandaru						bez limitu			

 	Łucznicz Miejscy (Citizen Archers)							Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Piechota 20x20mm
	170 pkt + 18 pkt/model		10-30 modeli						
<i>Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Służby Królowej.</i>									
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>				<i>Zasady Modelu</i>		
	5"	10"	8				Punktujący, Wojenna Dyscyplina		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	4	3	0	Lekka Zbroja				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Łucznicz Miejski	1	4	3	0	5	Długi Łuk (3+), Błyskawiczny Refleks			
——— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> ——— <i>pkt</i> ———									
Dowódca						20			
Muzyk						20			
Chorąży						20			
Zakłęcie Sztandaru						bez limitu			



Morscy Strażnicy

(Sea Guard)

300 pkt + 21 pkt/model 15-30 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Służby Królowej.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Punktujący, Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Morski Strażnik	1	4	3	0	5	Włócznia, Łuk (3+), Błyskawiczny Refleks, Pewna Celność, Salwa Oslaniająca

Zasady Modelu

Salwa Oslaniająca (Cover Volley)

Atrybut Ataku - podczas Strzelania.

Kiedy wrogi oddział Deklaruje Szarżę przeciwko oddziałowi z zasadą Wojenna Dyscyplina, jeden sprzymierzony oddział z zasadą Salwa Oslaniająca może natychmiast wykonać Reakcję na Szarżę Stój i Strzelaj z następującymi warunkami:

- Dystans pomiędzy szarżującym i szarżowanym oddziałem musi być większa niż Ruch szarżującego (użyj najniższej wartości spośród wszystkich szarżujących modeli, jeśli jest ich więcej niż jedna).
- Oddział z zasadą Salwa Oslaniająca znajduje się w 12" od szarżowanego oddziału.
- Tylko modele z zasadą Salwa Oslaniająca mogą strzelić.
- Oddział musi użyć Stój i Strzelaj zanim szarżowany oddział zadeklaruje swoją Reakcję na Szarżę.
- Reakcja na Szarżę Stój i Strzelaj jest wykonywana tak, jakby wrogi oddział deklarował Szarżę przeciwko oddziałowi z zasadą Salwa Oslaniająca, ze swojej obecnej pozycji (zastosuj podstawowe zasady Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj, np. Szarżujący musi być **Zlokalizowany** w Strefie Przedniej oddziału z zasadą Salwa Oslaniająca, oddział z zasadą Salwa Oslaniająca nie może Uciekać, ani znajdować się pod wpływem zasady Wstrząśnięcie, itp.).

Pewna Celność (Steady Aim)

Atrybut Ataku - podczas Strzelania.

Model może strzelać z trzeciego szeregu (jako dodatkowego do pierwszego i drugiego) i nie otrzymuje kary do trafienia wynikającej z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj.'

Opcje Grupy Dowodzenia

	pkt
Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Wysocy Lansjerzy

(Highborn Lancers)

240 pkt + 40 pkt/model

5-15 modeli



0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	8	Punktujący, Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Ciężka Zbroja, Tarcza	
	1	4	3	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wysoki Lansjer	1	4	3	0	5	Lanca, Błyskawiczny Refleks
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Grabieżcy Elein

(Elein Reavers)

180 pkt + 18 pkt/model

5-10 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Służby Królowej.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	8	Wojenna Dyscyplina, Pozorowany Odwrot, Straż Przednia, Jednostka Lekka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja	
	1	4	3	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Grabieżca Elein	1	4	3	0	5	Lekka Lanca, Błyskawiczny Refleks
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony

Opcje



pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Łuk (3+)	2/model	Dowódca	20
		Muzyk	20
		Chorąży	20

ODDZIAŁY SPECJALNE

	Mistrzowie Miecza (Sword Masters)							Rozmiar	Standardowy
	130 pkt + 23 pkt/model	5-30 modeli			0-4 Oddziały na Armię			Typ	Piechota
Podstawka									20x20mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	5"	10"	8		Punktujący, Wojenna Dyscyplina				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	6	3	0	Ciężka Zbroja				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Mistrz Miecza	2	6	3	0	6	Wielka Broń, Błyskawiczny refleks, Przysięga Miecza			

— *Zasady Modelu* —

Przysięga Miecza (Sword Sworn)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Część modelu otrzymuje +1 do trafienia atakami Wielką Bronią.

— *Opcje Grupy Dowodzenia* —

Dowódca

Muzyk

Chorąży

Zakłęcie Sztandaru

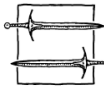

pkt

20

20

20

bez limitu

	Lwi Strażnicy (Lion Guard)							Rozmiar	Standardowy
	225 pkt + 28 pkt/model	10-30 modeli			0-5 Oddziałów na Armię			Typ	Piechota
Podstawka									20x20mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	5"	10"	8		Punktujący, Wojenna Dyscyplina, Obieżyświat (Lasy), Odwaga, Straż Przyboczna (Wysoki Książę Generał)				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	5	3	0	Ciężka Zbroja, Lwie Futro				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Lwi Strażnik	1	5	4	1	5	Wielka Broń, Błyskawiczny Refleks, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży Bestia, Duży Kawaleria, Gigantyczny)			

— *Opcje* —

Górale Baleig*

2/model

— *Opcje Grupy Dowodzenia* —

Dowódca

Muzyk

Chorąży

Zakłęcie Sztandaru

pkt

20

20

20

bez limitu

*0-15 Modeli na Oddział. 0-1 Wybór na Armię.

— *Zasady Modelu* —

Górale Baleig (Baleig Highlanders)

Zasada Globalna.

Model z tą zasadą traci zasadę Punktujący, ale otrzymuje zasady: Harcownicy, Jednostka Lekka oraz Trudny Cel (1).



Opiekunowie Płomieni

(Flame Wardens)

360 pkt + 28 pkt/model

15-25 modeli



0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Punktujący, Wojenna Dyscyplina, Nieustraszeni		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	3	0	Ciężka Zbroja, Egida (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Opiekun Płomieni	1	5	3	0	6	Halabarda, Błyskawiczny refleks, Walka z Dodatkowego Szeregu

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Rycerze Rymy

(Knights of Ryma)

340 pkt + 54 pkt/model

5-12 modeli



0-4 Oddziały na Armię

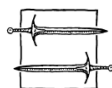
Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	9	Punktujący, Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	3	2	Smocza Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rycerz Rymy	1	5	4	1	6	Lanca, Błyskawiczny Refleks, Niszczycielska Szarża (+1A)
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Rydwan Grabieży

(Reaver Chariot)

110 pkt + 100 pkt/model

1-4 modele

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	14"	8	Wojenna Dyscyplina, Szybki Krok, Jednostka Lekka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	4	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant (2)	1	4	3	0	5	Lekka Lanca, Długi Łuk (3+), Błyskawiczny Refleks
Elficki Koń (2)	1	3	3	0	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Muzyk	20
Choraży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Lwi Rydwan

(Lion Chariot)

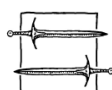
215 pkt

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	8"	8	Wojenna Dyscyplina, Szybki Krok, Odwaga		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	4	2	Ciężka Zbroja,	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant (2)	1	5	4	1	5	Wielka Broń, Błyskawiczny Refleks, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży Bestia, Duży Kawaleria, Gigantyczny)
Lew (2)	2	5	5	2	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)



Wielkie Orły

(Giant Eagle)

100 pkt + 35 pkt/model



1-5 modeli


0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

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

ŚLUŻBA KRÓLOWEJ (maks. 30%)

	Straż Królowej (Queen's Guard)						Rozmiar	Standardowy	
	140 pkt + 29 pkt/model		5-20 modeli		0-3 Oddziały na Armię 0-20 Modeli na Armię		Typ	Piechota	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	5"	10"	8		Punktujący, Wojenna Dyscyplina				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	5	3	0	Lekka Zbroja				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Strażnik Królowej	1	5	3	0	5	Długi Łuk (2+), Błyskawiczny Refleks, Księżycowe Strzały			
<i>Opcje</i>		<i>pkt</i>			<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		<i>pkt</i>		
Włócznia		1/model			Dowódca		20		
					Muzyk		20		
					Chorąży		20		
					Zakłęcie Sztandaru		bez limitu		

	Szarzy Zwiadowcy (Grey Watchers)						Rozmiar	Standardowy	
	150 pkt + 26 pkt/model		5-10 modeli		0-2 Oddziały na Armię		Typ	Piechota	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	5"	10"	8		Wojenna Dyscyplina, Harcownicy, Jednostka Lekka				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	4	3	0	Lekka Zbroja, Trudny Cel (1)				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Szary Strażnik	1	4	3	0	5	Długi Łuk (2+), Błyskawiczny Refleks, Czarodziejskie Miazmaty, Precyzja			
<i>Opcje</i>		<i>pkt</i>			<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		<i>pkt</i>		
Zwiadowcy*		3/model			Dowódca		20		
Tarcza		1/model							
Dwie Bronie		2/model							

*0-1 Oddział na Armię.

MORSKA ARTYLERIA (maks. 15%)



Balista Straży Morskiej

(Sea Guard Reaper)

180 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawa 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
	5"	5"	8		Machina Wojenna, Wojenna Dyscyplina
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	1	4	0	Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Załoga	2	4	3	0	5 Elficka Balista (3+), Błyskawiczny Refleks, Ruch lub Strzał

Zasady Modelu

Elficka Balista (Elven Bolt Thrower)

Broń Artyleryjska.

Może strzelać na dwa sposoby:

- Zasięg 48", Strzał: 1, S 3[6], PP 10, **Atak Obszarowy (1x5)**, [Wielokrotne Rany (K3)].
- Zasięg 48", Strzał: 6, S 4, PP 2.



Podniebny Słup

(Sky Sloop)

265 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawa 50x100

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
Ziemia	2"	2"	8		Lot (9", 9"), Wojenna Dyscyplina, Jednostka Lekka, Szybki Krok
Lot	9"	9"			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	4	4	1	Lekka Zbroja, Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Załogant (2)	1	4	3	0	5 Lekka Lanca, Błyskawiczny Refleks
Jastrząb	2	4	4	1	4 Ograniczony
Platforma			5	2	Nieożywiony, Podniebna Artyleria (3+), Trafienia z Uderzenia (K6)

Zasady Modelu

Podniebna Artyleria (Sky Reaper)

Broń Artyleryjska.

Zasięg 24", Strzały: 4, S 5, PP 3, Szybkostrzelny.

PRADAWNY SOJUSZ (maks. 20%)



Feniks

(Phoenix)

375 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
Ziemia	2"	4"	8		Lot (9", 18"), Odrodzenie, Jednostka Lekka
Lot	9"	18"			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	5	5	5	3	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Feniks	4	5	5	2	4

Zasady Modelu

Odrodzenie (Rebirth)

Zasada Globalna.

Za pierwszym razem, gdy Feniks straci ostatni Punkt Życia, właściciel musi rzucić K6. Rzut ten uznaje się za skuteczny przy wyniku 5+ (lub 3+ jeśli model posiada Związane Strażnika):

- Usuń model jako poległy tak jak zwykle, ale umieść znacznik na środku ostatniej pozycji modelu.
- W następnej Turze Gracza, na początku kroku 3 Sekwencji Fazy Ruchu (po Zebraniu Uciekających Oddziałów), model Feniksa zostaje umieszczony z powrotem na Pole Bitwy. Środek modelu musi zostać umieszczony w 3" od znacznika, model musi zostać umieszczony dalej niż 1" od innych oddziałów i terenów Nieprzeitych oraz może być zwrócony w dowolnym kierunku.
- Jeśli model nie może zostać umieszczony według powyższych zasad, nie może wrócić do końca gry.
- Jeśli Powracający model jest tym samym modelem, który opuścił grę, wliczając wszelkie działające na niego efekty (takie jak efekty czarów rzuconych na ten model), z tym wyjątkiem, że powraca on zawsze z tylko 1 Punktem Życia i uznawany jest za Zebrany, jeśli ostatni Punkt Życia stracił podczas Ucieczki (i podlega zasadzie Wstrząśnięcie do końca Tury Gracza).
- Model nie oddaje żadnych Punktów Zwycięstwa za bycie Zniszczonym, jeśli na koniec gry posiada jakiegokolwiek Punkty Życia.

Jeśli rzut zakończy się porażką, postępuj według podstawowych zasad (tj. model zostaje usunięty jako poległy).

Opcje

pkt

Opcje

pkt

Musi zostać jednym z:

Lodowym Feniksem

Ognistym Feniksem

darmowe

45

Związany Strażnik

75

Dodatkowe Zasady Modelu

Lodowy Feniks (Frost Phoenix)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Egida (5+), **Demoniczność** oraz Nieustraszony. Dodatkowo, wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym Lodowym Feniksem otrzymuje -2 Zręczności, -2 UO oraz -2 UD.

Ognisty Feniks (Fire Phoenix)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Ogniste Ataki, Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki) oraz Roztrzaskanie (K6).

Model może wykonać Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje K6 trafień i dodatkowe K3 trafienia za każdy szereg po pierwszym. Roztrzaskanie oraz Zamaszysty Atak są rozpatrywane z Siłą 4, Penetracją Panczerza 1 i zasadą Ogniste Ataki.

Związany Strażnik (Warden's Bond)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje +1 Dyscypliny i zasadę Wojenna Dyscyplina, a rzut na Odrodzenie zalicza przy wyniku 3+, zamiast 5+.

Część modelu: Feniks otrzymuje zasadę Ograniczony. Model otrzymuje dodatkową część modelu:

Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Związany Strażnik	2	5	3	0	6	Halabarda, Błyskawiczny Refleks