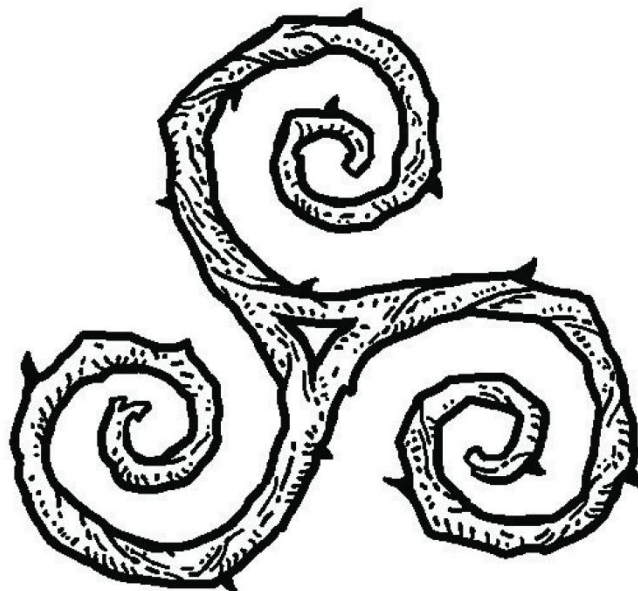


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Leśne Elfy

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 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 znaczników Celu Drugorzędneho. 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 modeli posiada swój środek wewnątrz Lasu.

Dzieci Lasu (Forest Walker)

Model otrzymuje zasadę Obieżyświat (Lasy). Jeśli oddział składający się w całości modeli z zasadą Dzieci Lasu rozpoczyna Rundę Walki, a ponad połowa jego modeli posiada swój środek wewnątrz lasu, wszystkie części modelu bez zasady Ograniczony, w czasie tej Rundy Walki muszą przerzucić '1' na zranienie swoimi Atakami w Walce w Zwarcu.

Duchy Puszczy (Sylvan Spirit)

Model otrzymuje zasady: Magiczne Ataki oraz Nieustraszony. 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 robi, 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 do 6" w linii prostej. Ruch ten dobiega końca tuż przed wejściem w kontakt z jakimkolwiek oddziałem lub inną Formą Terenu. Każdy Las może zostać poruszony przy użyciu zasady 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, które posiadają zasadę 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, Marsz i Strzał. 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)

Broń Strzelecka.

0-55 Modeli z Długim łukiem Puszczy na Armię.

Podlega zasadom Długiego Łuku. Dodatkowo, ataki wykonane tą bronią otrzymują Penetracje 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>Efekty</i> | <i>Typ</i> | <i>Czas Trwania</i> | <i>Efekty</i> |
|-------------------------|--------------------------------------|--------------|---------------------|---|
| R | Objęcia Lasu (Forest Embrace) | | | |
| (4+) [7+] | 18" | Wzmacniający | Jedna Tura | Umieść Las pod celem (lub oznacz oddział znacznikiem). Ten Las zawsze rozszerza się do krawędzi Granicy Oddziału (nawet jeśli oddział porusza się lub zmienia formację). [Wrogie oddziały w kontakcie podstawek w celem muszą przerzucić naturalne '6' rzutów na trafienie.] |

POKREWIEŃSTWA

Pokrewieństwa mogą występować w armii dwa razy.

Zmiennokształtny (100pkt)

(Shapeshifter)

Tylko Modele Pieszce.

Ruch modelu jest równy 6", a jego Marsz jest równy 18". Model otrzymuje +1 Atak, +1 Wytrzymałości i zasady: Trudny Cel (1), Straż Przednia, Strach oraz 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 i Potężnych Łosiach.

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

Tropiciel (60pkt)

(Pathfinder)

Tylko modele piesze. Tylko nie Sztandarowy Armii.

0-2 Modele na Armię.

Model otrzymuje zasady: Zwiadowcy oraz Mistrz Łuku. Długi Łuk Puszczy dzierzony przez model jego Strzały są równe 3. Jeśli jest dzierzony przez Księcia Puszczy, jego Strzały są równe 4.

Obrońca Lasu (50pkt)

(Forest Guardian)

Tylko modele piesze.

Model otrzymuje +1 Atak i +1 Pancerza. **Jedyną Bronią do Walki w Zwarciu...**

Tancerz Ostrzy (45pkt)

(Blade Dancer)

Tylko modele piesze.

Model otrzymuje zasady: Egida (6+), Nieustraszony i Tańce Cenyrru (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 (podstawowego i zakłętego)**.

ASPEKTY NATURY

Aspekty podlegają zasadzie Jedyny w swoim Rodzaju.

Zadrapana Kora (80pkt)

(Scarred Bark)

Wszystkie Driady w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Nienawiść.

Toksyczne Zarodniki (65pkt)

(Toxic Spores)

Każdy model w oddziale posiadacza otrzymuje zasadę Zabójcze Uderzenie.

Oplatające Pnącza (60pkt)

(Entangling Vines)

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

Dębowa Korona (20pkt)

(Oaken Crown)

Posiadacz otrzymuje zasadę Szybka Reorganizacja.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Nasionko Życia Ojców (85pkt)

(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 Pancernia równą 1.
- kiedy cel znajduje się dalej niż 10", ale w 20" od posiadacza, ten Atak Strzelecki posiada Siłę równą 5 i Penetrację Pancernia równą 2.
- kiedy cel znajduje się dalej niż 20", ale w 30" od posiadacza, ten Atak Strzelecki posiada Siłę równą 6, Penetrację Pancernia 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 Pancernia 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 Zwarcu zasadę Dekoncentrowanie.

Duch Huraganu (55pkt)

(Spirit of the Whirlwind)

Zaklęcie Ostrzy Puszczy.

Posiadacz otrzymuje +1 Atak, kiedy używa tej broni. Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły i zasady: Zabójcze Uderzenie oraz Magiczne Ataki.

Drzewo Wycana (90pkt)

(Bough of Wycan)

Zaklęcie Długiego Łuku Puszczy.

Ataki wykonane tym Długim łukiem Puszczy otrzymują +1 do zranienia kiedy wykonywane są na Bliskim Zasięgu oraz otrzymują zasadę Magiczne Ataki.

Zaklęcia Pancerni

Ochronna Kora (65pkt)

(Shielding Bark)

Tylko modele o Typie Piechota.

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancernia oraz zasady: Egida (5+), Nieustraszony, Łatwopalność i Magiczne Ataki.

Klątwa Czarnego Jelenia (40pkt)

(Curse of the Black Stag)

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

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

Zaklęcia Sztandarów

Sztandar Podstępu (60pkt)

(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).

Sztandar Cichej Mgły (40pkt)

(Banner of Silent Mist)

0-2 Sztandary na Armię.

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

Artefakty

Zwierciadło Podróżujących We Mgle (75pkt)

(Mist Walkers Mirror)

Tylko modele piesze.

Jednokrotne Użycie. Jeśli oddział posiadacza w całości składa się z modeli o Klasyfikacji Standardowy 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 **właściciela**. Oddział musi zostać umieszczony w całości w wybranym Lesie i może pojawić się w dowolnej legalnej formacji, ale musi przestrzegać zasady Przestrzeni pomiędzy Oddziałami. Uznaje się, że taki oddział Maszerował.

Grad Strzał (70pkt)

(Hail Shot)

Tylko Książę Puszczy lub Dowódca.

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

Zasięg 30", Strzały: 3K6, Siłą 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.

Święte Nasiona (65pkt)

(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".

Róg Dzikiego Gonu (60pkt)

(Horn of the Wild Hunt)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany kiedy sprzymierzony oddział w 8" nie zda rzutu na Zasięg Szarzy. Ten rzut może zostać przerzucony.

Znak Amrylu (45pkt)

(Glyph of Amryl)

Tylko modele bez zasady Duchy Lasu.

Posiadacz otrzymuje zasadę Nie Do Zdeptania. Dodatkowo, kiedy posiadacz walczy w Pojedynku, otrzymuje +3 UD.

Bębny Cenyrru (40pkt)

(Drums of Cenyrrn)

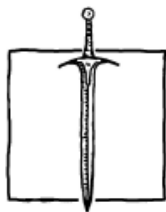
Tylko modele piesze.

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.

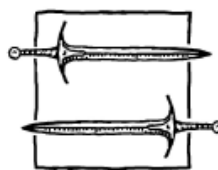
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks. 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Niewidoczne Strzały
maks. 30%

POSTACIE (maks. 40%)



Książę Puszczy

(Forest Prince)

215 pkt

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 | 2 | 9 Błyskawiczny Refleks, Precyzja |

| Opcje | pkt | Wierzchowce | pkt |
|--------------------------|------------|--------------------------------------|-----|
| Pojedyncze Pokrewieństwo | bez limitu | Elficki Koń z zasadą Jednostka Lekka | 50 |
| Wposażenie Specjalne | do 200 | Potężny Łoś | 100 |
| Lekka Broja | 5 | Orzeł Królewski | 130 |
| Tarcza | 5 | Smok | 440 |
| Elficki Płaszcz | 10 | | |
| Długi Łuk Puszczy (0+) | 5 | | |
| Tylko jedno: | | | |
| Włócznia | 5 | | |
| Ostrza Puszczy | 5 | | |
| Wielka Broń | 15 | | |
| Lanca | 15 | | |
| Lanca Puszczy | 15 | | |



Przywódca

(Chieftain)

145 pkt

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 | |
| Przywódca | 3 | 6 | 4 | 1 | 7 | Błyskawiczny Refleks |

| Opcje | pkt | Wierzchowce | pkt |
|--------------------------|------------|--------------------------------------|-----|
| Sztandarowy Armii | 50 | Elficki Koń z zasadą Jednostka Lekka | 50 |
| Pojedyncze Pokrewieństwo | bez limitu | Potężny Łoś | 90 |
| Wposażenie Specjalne | do 100 | Orzeł Królewski | 140 |
| Lekka Broja | 5 | | |
| Tarcza | 5 | | |
| Elficki Płaszcz | 10 | | |
| Długi Łuk Puszczy (0+) | 5 | | |
| Tylko jedno: | | | |
| Włócznia | 5 | | |
| Ostrza Puszczy | 5 | | |
| Wielka Broń | 1 | | |
| Lanca | 10 | | |
| Lanca Puszczy | 10 | | |



Druid

(Druid)

140 pkt

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 | 0 | | |
| Ofensywne | A | UO | S | PP | Z | |
| Druid | 1 | 4 | 3 | 0 | 5 | Błyskawiczny Refleks |

| Opcje | pkt | Wierzchowce | pkt |
|---------------------------|--------|--------------------------------------|-----|
| Wposażenie Specjalne | do 100 | Elficki Koń z zasadą Jednostka Lekka | 30 |
| Jeśli jest Mistrzem Magii | do 200 | Orzeł Królewski | 50 |
| Dług Łuk Puszczy (3+) | 5 | Jednorożec Puszczy | 75 |
| Ostrza Puszczy | 5 | Smok (tylko Mistrz Magii) | 440 |

| Opcje Magii | pkt |
|--------------|-----|
| Adept Magii | 75 |
| Mistrz Magii | 225 |



Druidyzm



Kosmologii



Szamanizm



Prastary Drzewiec

(Treefather Ancient)

470 pkt

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, 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+), Miażdzący Cios |

Opcje

pkt

Opcje Magii

pkt

Pojedynczy Aspekt Natury
Pojedynczy Artefakt* (tylko Mag)
*inny niż Klejnot Smoczego Ognia

bez limitu
do 100

Praktykant Magii
Adept Magii
Mistrz Magii

40
115
265



Druidyzmu



Wróżbiarstwa



Awatar Natury

(Avatar of Nature)

630 pkt

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, 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+), Miażdzący Cios |

Opcje

pkt

Pojedynczy Aspekt Natury

bez limitu



Pradawna Driada

(Dryad Ancient)

110 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

| Globalne | R | M | Ds | Zasady Modelu | | |
|-----------------|----|-----|----|---|------------|-----------|
| | 5" | 10" | 9 | Dzieci Lasu, 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 |

Opcje

pkt

Pojedynczy Aspekt Natury

bez limitu

Opcje Magii

pkt

Praktykant Magii
Adept Magii

40
115



Druidyzmu



Wróżbiarstwa



Opiekun Gęstwiny

(Thicket Shepherd)

250 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddział na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

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

Zasady Modelu

Opiekun Gaju (A Shepherd and its Flock)

Zasada Globalna.

Model nie może dołączyć do oddziału, w którym znajduje się inny model z zasadą Opiekun Gaju.

Opcje

Sztandarowy Armii

Pojedynczy Aspekt Natury

pkt

50

bez limitu

WIERZCHOWCE ELFÓW



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 | | | | Obieżyświat (Lasy) |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> | <i>UD</i> | <i>W</i> | <i>P</i> | | | |
| | P | P | P | P+1 | | | |
| <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 | |



Potężny Łoś (Great Elk)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

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



Jednorożec Puszczy (Sylvan Unicorn)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

| | | | | | | | |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|--|----------------------|
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> | <i>M</i> | <i>Ds</i> | | | | <i>Zasady Modelu</i> |
| | 10" | 20" | P | | | | Obieżyświat (Lasy) |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> | <i>UD</i> | <i>W</i> | <i>P</i> | | | |
| | P | P | 4 | P+1 | | Egida (+1, maks. 4+) | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> | <i>UO</i> | <i>S</i> | <i>PP</i> | <i>Z</i> | | |
| Jednorożec Puszczy | 2 | 5 | 4 | 1 | 5 | Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP), Magiczne Ataki | |



Orzeł Królewski (Eagle King)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm
0-2 Wierzchowce na Armię

| | | | | | | | |
|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|----------------|---|
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> | <i>M</i> | <i>Ds</i> | | | | <i>Zasady Modelu</i> |
| Ziemia | 2" | 4" | | | | | |
| Lot | 9" | 18" | P | | | | Lot (9", 18"), Obieżyświat (Lasy), Jednostka Lekka |
| <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> | | |
| Orzeł Królewski | 3 | 5 | 5 | 1 | 4 | Ograniczony | |





Smok (Dragon)

0-1 Wierzchowiec na Armię
Rozmiar Typ Podstawka
Gigantyczny Bestia 50x100mm

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

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 25%)

| | | | | |
|---|--|--|---|------------------------------------|
|  | Leśna Straż (Forest Guard) |  | <i>Rozmiar</i> <i>Typ</i> <i>Podstawka</i> | Standardowy Piechota 20x20mm |
| 175 pkt + 15 pkt/model | | 15-50 modeli | | |
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> <i>M</i> <i>Ds</i> | <i>Zasady Modelu</i> | | |
| | 5" 10" 8 | Punktujący, Dzieci Lasu | | |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> <i>UD</i> <i>W</i> <i>P</i> | | | |
| | 1 5 3 0 | Lekka Zbroja, Tarcza | | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> <i>UO</i> <i>S</i> <i>PP</i> <i>Z</i> | | | |
| Leśny Strażnik | 1 5 3 0 5 | Włócznia, Błyskawiczny Refleks | | |
| <i>Opcje</i> | | <i>pkt</i> | <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> | |
| Zamiana Tarczy Włóczni i Tarczy na Elficki Płaszcz i Ostrza Puszczy | | 1/model | Dowódca Muzyk Chorąży Zakłęcie Sztandaru | |
| | | | 20 20 20 bez limitu | |

| | | | | |
|---|--|--|--|------------------------------------|
|  | Łucznicz Puszczy (Sylvan Archers) |  | <i>Rozmiar</i> <i>Typ</i> <i>Podstawka</i> | Standardowy Piechota 20x20mm |
| 265 pkt + 24 pkt/model | | 10-30 modeli | | |
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> <i>M</i> <i>Ds</i> | <i>Zasady Modelu</i> | | |
| | 5" 10" 8 | Punktujący, Dzieci Lasu | | |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> <i>UD</i> <i>W</i> <i>P</i> | | | |
| | 1 4 3 0 | | | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> <i>UO</i> <i>S</i> <i>PP</i> <i>Z</i> | | | |
| Łucznicz Puszczy | 1 4 3 0 5 | Długi Łuk Puszczy (3+), Błyskawiczny Refleks | | |
| <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> | | <i>pkt</i> | | |
| Dowódca Muzyk Chorąży Zakłęcie Sztandaru | | 20 20 20 bez limitu | | |



Jeźdźcy Wrzosowisk

(Heath Riders)

180 pkt + 32 pkt/model

5-15 modeli



0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm



Jeśli oddział wykupi zasadę Łowcy Wrzosowisk, zalicza się dodatkowo do kategorii Niewidocznych Strzał.

| 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, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP) |
| Elficki Koń | 1 | 3 | 3 | 0 | 4 | Ograniczony |

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Muszą wykupić jedno z:

Tarcza
Łowcy Wrzosowisk*
Zasadzka (tylko Łowcy Wrzosowisk)

darmowe
5/model
2/model

*0-10 Modeli na Oddział.

Łowcy Wrzosowisk (Heath Hunters)

Zasada Globalna.

Model traci zasady: Punktujący oraz Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP) i otrzymuje Długi Łuk Puszczy (3+) oraz zasady: Pozorowany Odwrót, Jednostka Lekka oraz Straż Przednia.

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca
Muzyk
Chorąży
Zakłęcie Sztandaru

20
20
20
bez limitu



Driady

(Dryads)

150 pkt + 18 pkt/model

8-26 modeli



0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

| Globalne | R | M | Ds | Zasady Modelu | |
|------------|----|-----|----|--|------------|
| | 5" | 10" | 8 | Punktujący, Dzieci Lasu, 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 |

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Duchy Polany*

4/model

Dowódca

20

*0-15 Modeli na Oddział.



Zasady Modelu



Duchy Polany (Clearing Spirits)


Zasada Globalna.

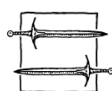
Model z tą zasadą traci zasadę Punktujący, ale otrzymuje zasady: Harcownicy, Jednostka Lekka oraz Trudny Cel (1).

ODDZIAŁY SPECJALNE (bez limitu)

| |  | Leśni Zwiadowcy (Forest Rangers) | |  | <i>Rozmiar</i> | <i>Standardowy</i> | |
|------------------------------|---|--|--------------|--|-------------------------------|-----------------------------------|------------|
| | | 210 pkt + 20 pkt/model | 10-30 modeli | 0-5 Oddziałów na Armię | <i>Typ</i> | Piechota | |
| | | | | | <i>Podstawka</i> | 20x20mm | |
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> | <i>M</i> | <i>Ds</i> | <i>Zasady Modelu</i> | | | |
| | 5" | 10" | 9 | Punktujący, Dzieci Lasu, Nieustraszony | | | |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> | <i>UD</i> | <i>W</i> | <i>P</i> | | | |
| | 1 | 5 | 3 | 0 | Lekka Zbroja, Elficki Płaszcz | | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> | <i>UO</i> | <i>S</i> | <i>PP</i> | <i>Z</i> | | |
| Leśny Zwiadowca | 2 | 5 | 3 | 1 | 5 | Wielka Broń, Błyskawiczny Refleks | |
| <i>Opcje</i> | | | <i>pkt</i> | <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> | | | <i>pkt</i> |
| Straż Przednia oraz +1 Ruchu | | | 3/model | Dowódca | | | 20 |
| | | | | Muzyk | | | 20 |
| | | | | Chorąży | | | 20 |
| | | | | Zakłęcie Sztandaru | | | bez limitu |

| |  | Bestie Gęstwiny (Thicket Beasts) | |  | <i>Rozmiar</i> | <i>Duży</i> |
|-------------------------------|---|--|------------|---|--------------------------|-------------|
| | | 385 pkt + 105 pkt/model | 4-6 modeli | 0-3 Oddziały na Armię | <i>Typ</i> | Piechota |
| | | | | | <i>Podstawka</i> | 40x40mm |
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> | <i>M</i> | <i>Ds</i> | <i>Zasady Modelu</i> | | |
| | 5" | 10" | 8 | Punktujący, Dzieci Lasu, Wspierające Korzenie, Straż Przyboczna (Opiekun Gęstwiny), Duchy Puszczy | | |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> | <i>UD</i> | <i>W</i> | <i>P</i> | | |
| | 3 | 4 | 5 | 3 | Egida (5+), Łatwopalność | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> | <i>UO</i> | <i>S</i> | <i>PP</i> | <i>Z</i> | |
| Bestia Gęstwiny | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | |
| <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> | | | <i>pkt</i> | | | |
| Dowódca | | | 20 | | | |

| |  | Leśne Orły (Forest Eagle) | | | <i>Rozmiar</i> | <i>Duży</i> |
|-------------------|---|-------------------------------------|------------|-----------------------|---|-------------|
| | | 100 pkt + 35 pkt/model | 1-5 modeli | 0-2 Oddziały na Armię | <i>Typ</i> | Bestia |
| | | | | | <i>Podstawka</i> | 50x50mm |
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> | <i>M</i> | <i>Ds</i> | <i>Zasady Modelu</i> | | |
| | Ziemia | 2" | 4" | 8 | Lot (9", 18"), Obieżyświat (Lasy), Jednostka Lekka | |
| | Lot | 9" | 18" | | | |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> | <i>UD</i> | <i>W</i> | <i>P</i> | | |
| | 3 | 5 | 4 | 0 | | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> | <i>UO</i> | <i>S</i> | <i>PP</i> | <i>Z</i> | |
| Leśny Orzeł | 2 | 5 | 4 | 1 | 4 | |



Tancerze Ostrzy

(Blade Dancers)

230 pkt + 32 pkt/model

7-15 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Zasady Modelu

Tańce Cenyrru (Dances of Cenyrru)

Zasada Globalna.

Na początku każdej rundy Walki, oddziały składające się w całości z modeli z tą zasadą muszą **wybrać** jeden z tańców wymienionych poniżej i zastosować jego efekty do końca Rundy Walki. Oddział nie może wybrać danego tańca ponownie do momentu, aż nie spełni przynajmniej jednego z poniższych warunków:

- Oddział nie będzie dłużej zaangażowany w Walkę.
- Oddział wybierze inny taniec.

Opcje Grupy Dowodzenia

| | pkt |
|--------------------|------------|
| Dowódca | 20 |
| Muzyk | 20 |
| Chorąży | 20 |
| Zakłęcie Sztandaru | bez limitu |

Taniec Kąsającego Wiatru
(Dance of the Biting Wind)

+1 Penetracji Pancerza, Zabójcze Uderzenie.

Taniec Koszmarnych Nocy
(Dance of Bedevilments)

Strach, dodatkowo wrogie oddziały w kontakcie z modelem nie otrzymują do Wyniku Walki żadnych Bonusów za Szeregi.

Taniec Rozstępującej Mgły
(Dance of the Parting Mists)

Egida (3+), -1 Siły, -1 Penetracji Pancerza.

Taniec Wirujących Ostrzy
(Dance of Whirling Blades)

+1 Atak.



Drzewiec

(Treefather)

450 pkt

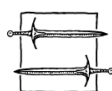
pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię*

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 75x50mm

*0-1 Oddział na Armię, jeśli w armii znajduje się przynajmniej jeden Awatar Natury, Smok i/lub Prastary Drzewiec.

| Globalne | R | M | Ds | Zasady Modelu | | |
|------------|----|-----|----|---|--------------------------|--|
| | 5" | 10" | 8 | Dzieci Lasu, Determinacja, Pieśń Drzew, Duchy Puszczy | | |
| 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+), Miażdżący Cios |



Łowcy Dzikich

(Wild Huntsmen)

300 pkt + 55 pkt/model

5-12 modeli

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 | |
| Łowca Dzikich | 2 | 5 | 4 | 1 | 6 | Lanca Puszczy, Błyskawiczny Refleks, Skupienie Bitewne, Niszczycielska Szarża (+1A) |
| Elficki Jeleń | 1 | 3 | 4 | 1 | 4 | Ograniczony |

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

| | | | |
|---|---------|--------------------|------------|
| Tarcza | 5/model | Dowódca | 20 |
| Zamiana Lancy Puszczy na Ostrza Puszczy | 1/model | Muzyk | 20 |
| | | Chorąży | 20 |
| | | Zakłęcie Sztandaru | bez limitu |



Rycerze na Sokolach

(Kestrel Knights)

310 pkt + 80 pkt/model

3-6 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

| Globalne | R | M | Ds | Zasady Modelu | | |
|---------------|----|-----|----|--|------------------------------|--|
| Ziemia | 2" | 4" | 9 | Dzieci Lasu, Lot (9", 18"), Jednostka Lekka, Straż Przednia, Pozorowany Odwrót | | |
| Lot | 9" | 18" | | | | |
| Defensywne | PŻ | UD | W | P | | |
| | 2 | 5 | 4 | 1 | Lekka Zbroja, Trudny Cel (1) | |
| 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 |

Opcje


pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

| | | | |
|-------------------------------------|---------|--------------------|------------|
| Muszę wykupić jedno z: | | Dowódca | 20 |
| Trudny Cel i Tarcza | darmowe | Muzyk | 20 |
| Harcownicy i Długi Łuk Puszczy (3+) | 2/model | Chorąży | 20 |
| | | Zakłęcie Sztandaru | bez limitu |

NIEWIDOCZNE STRZAŁY (maks. 30%)

|  | Panny Cierni (Briar Maidens) | | | | | | Rozmiar | Standardowy |
|---|--|-----------|-----------|--|------------|---|-------------|-----------------------|
| | 200 pkt + 35 pkt/model | | | | | | 5-10 modeli | 0-2 Oddziały na Armię |
| | | | | | | | Podstawka | 25x50mm |
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> | <i>M</i> | <i>Ds</i> | <i>Zasady Modelu</i> | | | | |
| | 9" | 18" | 9 | Dzieci Lasu, Jednostka Lekka, Mag Konklawe | | | | |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> | <i>UD</i> | <i>W</i> | <i>P</i> | | | | |
| | 1 | 4 | 3 | 1 | Egida (4+) | | | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> | <i>UO</i> | <i>S</i> | <i>PP</i> | <i>Z</i> | | | |
| Panna Cierni | 1 | 4 | 3 | 0 | 5 | Zatrute Ciernie (2+), Błyskawiczny Refleks, Trujące Ataki | | |
| Elficki Jeleń | 1 | 3 | 4 | 1 | 4 | Ograniczony | | |

Zasady Modelu

Zatrute Ciernie (Poisoned Thorn)
Broń Strzelecka.
Zasięg 12", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Pancerza 1, Szybkostrzelny.


Opcje Grupy Dowodzenia

| | pkt |
|--------------------|------------|
| Dowódca | 120 |
| Muzyk | 20 |
| Chorąży | 20 |
| Zakłęcie Sztandaru | bez limitu |

Mag Konklawe

Musi wybrać 2 czary spośród:

- Prawda Czasu (Kosmologia)
- Mistrz Ziemi (Druidyzm)
- Złamanie Morale (Szamanizm)
- Objęcia Lasu (Czar Rasowy)

|  | Obrońcy puszczy (Sylvan Sentinels) | | | | | | Rozmiar | Standardowy |
|---|--|-----------|-----------|---|-----------------------|---|-------------|------------------------|
| | 160 pkt + 35 pkt/model | | | | | | 5-10 modeli | 0-2 Oddziały na Armię* |
| | | | | | | | Podstawka | 20x20mm |
| <i>Globalne</i> | <i>R</i> | <i>M</i> | <i>Ds</i> | <i>Zasady Modelu</i> | | | | |
| | 5" | 10" | 8 | Dzieci Lasu, Harcownicy, Jednostka Lekka | | | | |
| <i>Defensywne</i> | <i>PŻ</i> | <i>UD</i> | <i>W</i> | <i>P</i> | | | | |
| | 1 | 4 | 3 | 0 | Trudny Cel (1) | | | |
| <i>Ofensywne</i> | <i>A</i> | <i>UO</i> | <i>S</i> | <i>PP</i> | <i>Z</i> | | | |
| Obrońca Puszczy | 1 | 4 | 3 | 0 | 5 | Długi Łuk Puszczy (3+), Błyskawiczny Refleks, Trujące Ataki | | |

*0-1 Oddział na Armię, jeśli w armii znajduje się przynajmniej jeden oddział Tropicieli.

Opcje

| | pkt |
|----------------------------------|---------|
| Zwiadowcy (0-1 Oddział na Armię) | 3/model |
| Ostrza Puszczy | 3/model |

Opcje Grupy Dowodzenia

| | pkt |
|---------|-----|
| Dowódca | 20 |



Tropieciele

(Pathfinders)

210 pkt + 50 pkt/model

5-10 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

—— *Opcje Grupy Dowodzenia* ————— *pkt* ———

Dowódca 20