

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Najwyższe Elfy

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2023 beta 1 - 08 grudnia 2022

Zasady Modelu Armii.....	2	Postacie	6
Czar Rasowy	3	Wierzchowce Postaci	8
Tytuły.....	3	Oddziały Podstawowe.....	11
Przedmioty Specjalne.....	5	Oddziały Specjalne	13
Organizacja Armii.....	6	Służba Królowej.....	18



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

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

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Męstwo (Valiant)

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

Mistrz Sztuk Magicznych (Master of Spellcreafting)

Wartość Rzucenia wszystkich czarów Maga, zostaje obniżona o 1. [Podczas Prób Rzucenia](#)

Pradawne Przymierze (X) (Ancient Allies (X))

Łączna wartość zasady Pradawne Przymierze, podana w nawiasie wszystkich modeli w armii, jest ograniczona do 1 na każde 1500 Punktów Armii, zaokrąglając w górę.

Spotkanie Umysłów (Meeting of Minds)

Część modelu Młody Smok, Smok lub Pradawny Smok otrzymuje zasadę Skupianie (1).

Wojenna Dyscyplina (Martial Discipline)

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

ATRYBUTY ATAKU

Czarodziejskie Miazmaty (Fae Miasma)

W Walce w Zwarciu, oraz podczas Strzelania.

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, a w przypadku remisu należy użyć wyższej wartości. Jeśli przynajmniej jeden Test Wytrzymałości nie zostanie zdany, wszystkie modele w danym oddziale podlegają efektom działania zasady Czarodziejskie Miazmaty do początku następnej Tury Gracza Aktywnego Gracza. Model, który podlega przynajmniej jednym efektom działania zasady Czarodziejskie Miazmaty, otrzymuje -1 do trafienia (do Ataków Strzeleckich oraz do Ataków w Walce w Zwarciu).

Księżycowe Strzały (Moonlight Arrows)

Podczas Strzelania.

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

ZBROJOWNIA

Lwie Futro (Lion's Fur)

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

Smocza Zbroja (Dragonforged Armour)

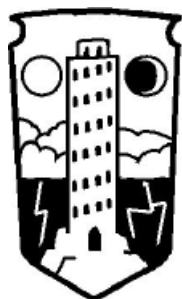
Ciężka Zbroja. Dodatkowo, posiadacz otrzymuje zasady: [Egida \(3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki\)](#) oraz [Egida \(6+\)](#) i automatycznie nie zdaje Ochrony Specjalnej Odporność.

CZAR RASOWY

Wartość Rzucenia	Typ	Czas Trwania	Efekty
R	Laska Meladysa (Favour of Meladys)		<p>Właściciel otrzymuje jeden Znacznik Woalu, który nie jest usuwany, kiedy czar dobiega końca. Kiedy sprzymierzony oddział w 18" od Rzucającego otrzyma ranę, ale przed wykonaniem Ochrony Specjalnej, właściciel może odrzucić Znacznik Woalu ze swojej puli Znaczników Woalu i zastosować następujące efekty:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nie wykonuje się żadnej Ochrony Specjalnej. - Jeśli atak, który zadał ranę posiada zasadę Wielokrotne Rany, zadaje jedną ranę mniej niż powinien. W pozostałych przypadkach rana jest ignorowana. <p>Dla modeli o klasyfikacji Standardowy Piechota, można zignorować do 2 ran za pojedynczy znacznik, pod warunkiem, że zostały zadane jednocześnie. Na potrzeby tego czaru, w pojedynczej fazie można odrzucić maksymalnie do dwóch Znaczników Woalu. Postacie i modele o rozmiarze Gigantyczny mogą zignorować w ten sposób tylko pojedynczą ranę w pojedynczej fazie.</p>
10+	Rzucający	Jedna Tura	

TYTUŁY

TYTUŁY WYSOKICH KSIĄŻĄT I KOMANDORÓW



Mistrz Wieży Kanreig (Master of Canreig Tower)

150 pkt

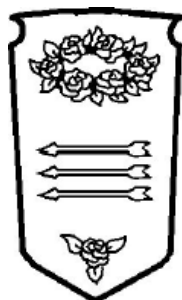
Tylko modele piesze.

Model otrzymuje zasady Adeptem Magii, Mistrz Sztuk Magicznych, ~~Przysięga Miecza~~ (patrz oddział ~~Mistrzowie Miecza~~) oraz Zmienna Magia. Model otrzymuje dostęp do następujących Ścieżek: Alchemia, Czarna Magia, Druidyzm, Kosmologia oraz Szamanizm. ~~Model zna 2 czary...~~

— *Dodatkowe Opcje* ————— pkt ———

Wysoki Książę musi otrzymać

3 dodatkowe Czary Nauczane 30



Towarzysz Królowej (Queen's Companion)

65 pkt

0-2 Tytuły na Armię. Tylko modele piesze.

Oddział modelu otrzymuje zasadę Szybkostrzelny, a podczas strzelania z Długiego Łuku bez Zakłęcia Broni, broń otrzymuje Strzały: 3.

— *Dodatkowe Opcje* ————— pkt ———

Tylko jedno:

Czarodziejskie Miazmaty,
Wylącznieść (Szarzy Zwiadowcy)

oraz Zwiadowcy* 25

Księżycowe Strzały 30



Starszy Opiekun Płomieni (High Warden of the Flame)

60 pkt

Tylko modele piesze.

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



Kawaler Królowej (Queen's Cavalier)

35pkt

Tylko modele piesze lub dosiadające Elfickiego Konia, Młodego Smoka, Pradawnego Smoka lub Smoka.

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

Jeśli armia zawiera przynajmniej jeden model o rozmiarze Duży lub Gigantyczny z zasadą Kawaler Królowej, maksymalna łączna wartość zasady Pradawne Przymierze w armii zostaje zwiększona o 2, limit kategorii Postaci zostaje zwiększony do "Maks. 50%", a wszystkie Postacie w Armii muszą posiadać klasyfikację Duży Kawaleria lub Gigantyczny Bestia. Smok oraz Pradawny Smok otrzymują ograniczenie 0-2 Wierzchowce na Armię. Armia nie może posiadać żadnej Balisty Straży Morskiej ani Podniebnej Słupy.



Oficer Floty (Fleet Officer)

20 pkt

Tylko modele piesze lub dosiadające Gryfa, Podniebny Słup lub Wielkiego Orła.

Część modelu otrzymuje ~~zasadę Przygotowanie do Strzału i Salwa Oslaniająca (patrz oddział Morsey Strażnicy)~~, a kiedy używa Podniebnej Artylerii otrzymuje +2 do trafienia. Armia z przynajmniej jednym Oficerem Floty może dodać +1 do swojego rzutu na wybór Strefy Wystawienia. Testy Paniki wykonywane przez modele z zasadą Wojenna Dyscyplina, które znajdują się w zasięgu działania efektów zasad: Zbiórka Wokół Sztandaru lub Obecność Dowódcy Oficera Floty (jeśli je posiada), podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.



Królewski Łowczy (Royal Huntsman)

15 pkt

Tylko modele piesze lub dosiadające Lwi Rydwan.

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

TYTUŁY MAGÓW



Uczony Asfadu (Asfad Scholar)

95 pkt

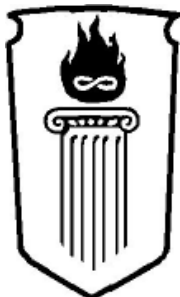
Tylko Mistrz Magii.

Zasięg czarów (ale nie Zaklętych Czarów) rzucanych przez Maga zostaje zwiększony o 6". Czary o typie Aura otrzymują tylko +3" zasięgu. Czary o typie Rzucający nie podlegają tym efektom. Mag może rzucać Drenaż Magii jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Drenaż Magii (Drain Magic):

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

Wszystkie czary o Czasie Trwania: Jedna Tura, których **celem był cel**, natychmiast dobiegają końca. Należy zauważyć, że jeśli któryś z czarów posiadał więcej niż jeden cel, jego efekty dobiegają końca dla pozostałych celów.



Zakonnik Ognistego Serca (Order of the Fiery Heart) 15 pkt / 95 pkt jeśli na wierzchowcu

Tylko modele piesze lub dosiadające Młodego Smoka lub Smoka.

Model otrzymuje zasadę Ogniste Ataki. Model **zamienia dostępne Ścieżki na Alchemię oraz Piromancję** i ignoruje typy czarów: Pocisk oraz Ofensywny dla czaru *Topniejąca Miedź* (Alchemia) i wszystkich czarów Piromancji, ale tylko, gdy oddział będący celem jest Zaangażowany w Walkę z modelem.

W każdej Fazie Magii, za pierwszym razem, kiedy model skutecznie rzuci Czar Nauczony, jego wierzchowiec (jeśli go posiada), otrzymuje +1" Ruchu, +2" Marszu oraz +2 Ataki. Efekty trwają do początku następnego Fazy Magii właściciela.

Dodatkowe Opcje	pkt
Tarcza	5
Ciężka Zbroja	65
Smocza Zbroja	80
Dwie Bronie	5

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Srebro Palącego Świtu (Silver of the Blazing Dawn) 120 pkt
Zaklęcie Włóczni.

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

Blask Nowy (Nova Flare) 75 pkt
Zaklęcie Lancy.

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

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

Rdzeń Drzewa Elu (Elu's Heartwood) 75 pkt
Zaklęcie Długiego Łuku.

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

Zaklęcia Panczerzy

Lśniąca Szata (Gleaming Robe) 60 pkt
Tylko Magowie o rozmiarze Standardowy.

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Nosiciel otrzymuje zasadę Egida (3+). Dodatkowo, jego Pancerz jest równy 1 i nigdy nie może zostać zwiększony powyżej tej wartości. Jeśli posiadacz zostanie Przepelniony Mocą i wyrzuci Przeklęty Ogień lub Magiczne Inferno, otrzymuje tylko połowę trafień, zaokrąglając w górę.

Ochrona Doraka (Protection of Dorac) 55 pkt
Tylko modele piesze.

Zaklęcie Ciężkiej Zbroi.

Nosiciel otrzymuje +2 Pancerza i +2 Umiejętności Defensywnych.

Stop Gwiazdowego Metalu (Star Metal Alloy) 30 pkt
Zaklęcie Tarczy.

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

Zmora Demonów (Daemon's Bane) 20 pkt
Zaklęcie Zestawu Pancerza.

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

Zaklęcia Sztandarów

Sztandar Uspokojenia (Banner of Becalming) 90 pkt
Tylko oddziały inne niż Oddziały Podstawowe.

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

Sztandar Nawigatora (Navigator's Banner) 75 pkt
Modele Szeregowie w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Dekoncentrowanie w Pierwszej Rundzie Walki przeciwko atakom wykonanym przez wrogów Zaangażowanych z oddziałem posiadacza od Przodu.

Wojenny Sztandar Rymy (War Banner of Ryma) 60 pkt
0-2 na Armię.

Modele Szeregowie w oddziale z przynajmniej jednym Wojennym Sztandarem Rymy otrzymują 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 (Book of Meladys) 100 pkt
Dominujący.

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

Diadem Ochrony (Diadem of Protection) 80 pkt
Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (+2, maks. 4+).

Pierścień Perłowego Tronu 40 pkt
(Ring of the Pearl Throne)

Tylko modele inne niż z zasadą Górujący.

Zaklęcia Broni w oddziale posiadacza oraz w oddziałach w kontakcie podstawek z posiadaczem są ignorowane.

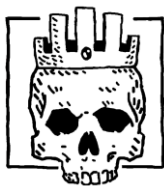
Ametystowy Kryształ (Amethyst Crystal) 50 pkt
Tylko Magowie.

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

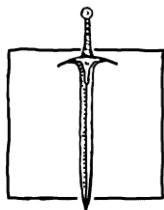
Błyszczący Lakier (Glittering Lacquer) 35 pkt
Tylko modele o typie Kawaleria.

Posiadacz otrzymuje zasadę Trudny Cel (1).

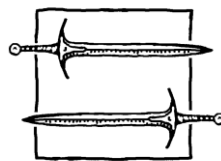
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
Maks. 40%



Oddziały Podstawowe
Min. 25%



Oddziały Specjalne
Bez limitu



Służba Królowej
Maks. 30%

POSTACIE (Maks. 40%)



Wysoki Książę

(High Prince)

235 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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	Rydwan Grabieży	35
Przedmioty Specjalne	do 200	Elficki Koń	40
Tarcza	5	Wielki Orzeł	50
Ciężka Zbroja	10	Lwi Rydwan (tylko Królewski Łowczy)	155
Smocza Zbroja	30	Podniebny Słup (tylko Oficer Floty)	240
Długi Łuk (0+)	5	Gryf	250
Tylko jedno:		Młody Smok	250
Dwie Bronie	5	Smok	450
Lekka Lanca	5	Pradawny Smok	610
Halabarda	10		
Wielka Broń	10		
Lanca	15		
Włócznia	15		



Komandor

(Commander)

130 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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	25
Pojedynczy Tytuł	bez limitu	Rydwan Grabieży	30
Przedmioty Specjalne	do 100	Wielki Orzeł	45
Tarcza	5	Lwi Rydwan (tylko Królewski Łowczy)	155
Ciężka Zbroja	10	Gryf	215
Smocza Zbroja	25	Młody Smok (tylko Kawaler Królowej)	215
Długi Łuk (1+)	5	Podniebny Słup (tylko Oficer Floty)	240
Tylko jedno:		Smok (tylko Kawaler Królowej)	450
Dwie Bronie	5		
Lekka Lanca	5		
Włócznia	5		
Halabarda	10		
Lanca	10		
Wielka Broń	10		



Mag

(Mage)

230 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Adept Magii, Mistrz Sztuk Magicznych, Wojenna Dyscyplina		
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	10
Przedmioty Specjalne	do 100	Rydwan Grabieży	20
Jeśli jest Mistrzem Magii	do 200	Wielki Orzeł	25
Lekka Zbroja	5	Gryf (tylko Mistrz Magii)	60
		Młody Smok*	120
		Smok (tylko Mistrz Magii)	425

Opcje Magii	pkt
Mistrz Magii	170



Kosmologia



Piromancja



Wróżbiarstwo

*Tylko Mistrz Magii i/lub Zakonnik Ognistego Serca.

WIERZCHOWCE POSTACI



Elficki Koń (Elven Horse)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

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



Wielki Orzeł (Great Eagle)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm
0-3 Wierzchowce na Armię

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



Gryf (Griffon)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm
0-3 Wierzchowce na Armię

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



Młody Smok (Young Dragon)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm
0-2 Wierzchowce na Armię

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



Smok (Dragon)

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

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Jednostka Lekka, Lot (7", 14"), Pradawne Przymierze (2)), Spotkanie Umysłów		
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)



Pradawny Smok (Ancient Dragon)

Jedyny w swoim Rodzaju
 0-1 Wierzchowiec na Armię*
Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 100x150mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Jednostka Lekka, Lot (7", 16"), Pradawne Przymierze (2)), Spotkanie Umysłów		
Lot	7"	14"				
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)

0-3 Wierzchowce na Armię
Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

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



Lwi Rydwan

(Lion Chariot)

0-3 Wierzchowce na Armię

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	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załogant	1	5	4	1	5	Błyskawiczny Refleks, Wielka Broń, 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)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Ten model zalicza się do maksymalnej liczby Podniebnych Słupów z kategorii Oddziałów Specjalnych.

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



—Zasady Modelu —



Podniebna Artyleria (Sky Reaper)

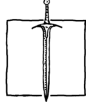


Broń Artyleryjska.

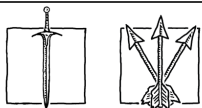
Zasięg 24", Strzały: 4, S 5, PP 3, Szybkostrzelny.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)

		Miejsy Włócznicy (Citizen Spears)						Rozmiar	Standardowy	
		260 pkt + 12 pkt/model		20-50 modeli				Typ	Piechota	
								Podstawka	20x20mm	
<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>					
Miejski Włócznik	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks, Walka z Dodatkowego Szeregu, Włócznia				
<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>			<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>	
Dowódca				10			Chorąży	10		
Muzyk				10			Zakłęcie Sztandaru	bez limitu		

		Wysocy Lansjerzy (Highborn Lancers)						Rozmiar	Standardowy	
		210 pkt + 60 pkt/model		5-15 modeli		0-4 Oddziały na Armię		Typ	Kawaleria	
								Podstawka	25x50mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>						
	9"	18"	8	Punktujący, Wojenna Dyscyplina						
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>						
	1	4	3	2	Ciężka Zbroja, Tarcza					
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>					
Wysoki Lansjer	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks, Lanca				
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony				
<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>			<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>	
Dowódca				10			Chorąży	10		
Muzyk				10			Zakłęcie Sztandaru	bez limitu		

				Grabieżcy Elein (Elein Reavers)						Rozmiar	Standardowy
				180 pkt + 14 pkt/model		5-10 modeli		0-4 Oddziały na Armię		Typ	Kawaleria
										Podstawka	25x50mm
<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>							
	9"	18"	8	Jednostka Lekka, Pozorowany Odwrót, Straż Przednia, Wojenna Dyscyplina							
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>							
	1	4	3	1	Lekka Zbroja						
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>						
Grabieżca Elein	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks, Lekka Lanca					
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony					
<i>Opcje</i>			<i>pkt</i>			<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>		
Łuk (3+)				1/model			Dowódca	10			
							Muzyk	10			
							Chorąży	10			



Miejscy Łucznicy

(Citizen Archers)

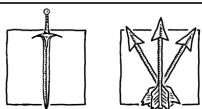
150 pkt + 14 pkt/model 10-30 modeli



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	4	3	0	Lekka Zbroja						
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Miejski Łucznik	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks, Długi Łuk (3+)					
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Dowódca			10			Chorąży			10		
Muzyk			10			Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		



Morscy Strażnicy

(Sea Guard)

240 pkt + 22 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	Błyskawiczny Refleks, Łuk (3+), Morski Trening , Przygotowanie do Strzału , Salwa Oslaniająca , Włócznia		
Zasady Modelu			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Morski Trening (Marine Training): Atrybut Ataku - podczas Strzelania. Część modelu może wykonać Atak Strzelecki z dowolnego szeregu.			Dowódca			10		
			Muzyk			10		
			Chorąży			10		
			Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		

ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)

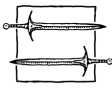

	Mistrzowie Miecza (Sword Masters)						Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Piechota 20x20mm
	125 pkt + 20 pkt/model		5-30 modeli		0-4 Oddziały na Armię			
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	5"	10"	8		Punktujący, Wojenna Dyscyplina			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<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	Błyskawiczny Refleks, Przysięga Miecza, Wielka Broń		

— *Zasady Modelu* —

Przysięga Miecza (Sword Sworn)
 Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.
 Część modelu otrzymuje +1 do trafienia, kiedy wykonuje ataki Wielką Bronią.

— *Opcje Grupy Dowodzenia* —

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

	Lwi Strażnicy (Lion Guard)						Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Piechota 20x20mm
	220 pkt + 27 pkt/model		10-30 modeli		0-5 Oddziałów na Armię			
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	5"	10"	8		Męstwo, Obieżyświat (Las), Punktujący, Wojenna Dyscyplina, Straż Przyboczna (Wysoki Książę będący Generałem)			
<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	Błyskawiczny Refleks, Wielka Broń, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży Bestia, Duży Kawaleria, Gigantyczny)		

— *Opcje* —

Balegijscy Górale* 1/model

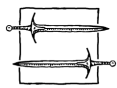
*0-15 Modeli na Oddział. 0-1 Wybór na Armię.

— *Dodatkowe Zasady Modelu* —

Balegijscy Górale (Baleig Highlanders)
 Zasada Globalna.
 Model traci zasadę Punktujący i otrzymuje zasady: Harcownicy, Jednostka Lekka oraz Trudny Cel (1).

— *Opcje Grupy Dowodzenia* —

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



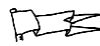
Opiekunowie Płomienia

(Flame Wardens)

260 pkt + 26 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	Nieustraszony. Punktujący, Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	3	0	Ciężka Zbroja, Egida (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Opiekun Płomienia	1	5	3	0	6	Błyskawiczny Refleks, Halabarda, Walka z Dodatkowego Szeregu

Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Dowódca	10	Chorąży	10
Muzyk	10	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



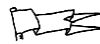
Rycerze Rymy

(Knights of Ryma)

320 pkt + 35 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	2	5	4	1	6	Błyskawiczny Refleks, Lanca, Niszczycielska Szarża (+1A)
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony

Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Dowódca	10	Chorąży	10
Muzyk	10	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Rydwan Grabieży

(Reaver Chariot)

110 pkt + 90 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	Szybki Krok, Jednostka Lekka, Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	4	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant (2)	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks, Długi Łuk (3+), Lekka Lanca
Elficki Koń (2)	1	3	3	0	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Dowódca	10	Chorąży	10
Muzyk	10		



Lwi Rydwan

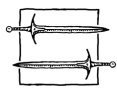
(Lion Chariot)

205 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	8"	8	Męstwo, Szybki Krok, Wojenna Dyscyplina		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	4	2	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant (2)	1	5	4	1	5	Błyskawiczny Refleks, Wielka Broń, 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 + 30 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	Jednostka Lekka, Lot (9", 18")		
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	



Wtajemniczony Ognistego Serca

(Initiate of the Fiery Heart)

320 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
Ziemia	7"	14"	9	Adept Magii, Górujący, Lot (7", 14"), Pradawne Przymierze (1), Spotkanie Umysłów, Wojenna Dyscyplina		
Lot	7"	14"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	3	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Smoczy Mag	1	4	3	0	5	Błyskawiczny Refleks, Ogniste Ataki
Młody Smok	4	5	5	2	3	Deptanie (K3), Ogniste Ataki, Ograniczony, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)

Opcje Magii ————— pkt



Alchemia



Piromancja



Feniks

(Phoenix)

300 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
Ziemia	2"	4"	8		Jednostka Lekka, Lot (9", 18"), Odrodzenie, Pradawne Przymierze (1)
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.

Kiedy model straci ostatni Punkt Życia, chyba że jest Przyzwanym modelem, właściciel musi wykonać rzut K6. Rzut uznaje się za skuteczny przy wyniku 5+, lub przy wyniku 3+ jeśli model posiada zasadę Więzi Strażnika.

- Przed usunięciem modelu jako poległego, należy oznaczyć środek jego ostatecznej pozycji.
- Na początku następnej sprzymierzonej Fazy Ruchu, w 3" od oznaczonego punktu Przyzwany zostaje nowy model Feniksa. Przyzwany model posiada te same ulepszenia co oryginalny model Feniksa, a jego Punkty Życia są równe 1.

Jeśli rzut nie uda się, model zostaje usunięty jako poległy w normalny sposób.

Opcje

pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Lodowy Feniks	darmowe
Ognisty Feniks	45
Więzi Strażnika	40

Dodatkowe Zasady Modelu

Lodowy Feniks (Frost Phoenix)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Egida (5+), Nadnaturalny oraz Nieustraszony. Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym Lodowym Feniksem otrzymują -2 Zręczności, -2 Umiejętności Ofensywnych oraz -2 Umiejętności Defensywnych.

Ognisty Feniks (Fire Phoenix)

Zasada Globalna.

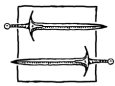
Część modelu Feniks otrzymuje zasady: Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki), Ogniste Ataki oraz Roztrzaskanie (K6), a model może wykonać Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje K6 trafień i dodatkowe K3 trafienia za każdy szereg, nie licząc pierwszego. Powyższe Roztrzaskanie oraz Zamaszysty Atak są rozpatrywane z Siłą 4, Penetracją Panczerza 1 i zasadą Ogniste Ataki.

Więzi Strażnika (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	
Strażnik	2	5	3	0	6	Błyskawiczny Refleks, Halabarda



Balista Straży Morskiej

(Sea Guard Reaper)

190 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię*

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

*Za każdy model Podniebego Słupa w armii jako Wierzchowca Postaci lub z kategorii Oddziału Specjalnego, maksymalna liczba oddziałów Balisty Straży Morskiej zostaje zmniejszona o 1.

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	Błyskawiczny Refleks, Elficka Balista (3+), 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 (1×5), [Wielokrotne Rany (K3)].
- Zasięg 48", Strzał: 6, S 4, PP 2.



Podniebny Słup

(Sky Sloop)

235 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100

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



Zasady Modelu


Podniebna Artyleria (Sky Reaper)

Broń Artyleryjska.

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

ŚLUŻBA KRÓLOWEJ (Maks. 30%)

		Straż Królowej (Queen's Guard)						Rozmiar	Standardowy
135 pkt + 28 pkt/model		5-20 modeli				0-3 Oddziały na Armię 0-20 Modeli 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	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	Błyskawiczny Refleks, Długi Łuk (2+), Księżycowe Strzały			
<i>Opcje</i>					<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>
Włócznia					1/model	Dowódca			10
						Muzyk			10
						Chorąży			10
						Zakłęcie Sztandaru			bez limitu

		Szarzy Zwiadowcy (Grey Watchers)						Rozmiar	Standardowy
135 pkt + 18 pkt/model		5-10 modeli				0-2 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		Harcownicy, Jednostka Lekka, Wojenna Dyscyplina				
<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	Błyskawiczny Refleks, Czarodziejskie Miazmaty, Długi Łuk (2+), Precyzja			
<i>Opcje</i>					<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>
Zwiadowcy (0-1 Oddział na Armię)					2/model	Dowódca			10
Tarcza					1/model				
Dwie Bronie					1/model				