

Эльфы LITE - древняя и высокомерная нация, прекрасные стрелки, мечники и бегуны.

Особенно бегуны. Почти все модели имеют Fast и Reflex

Бегство - вариант. Это первое, что вам стоит усвоить при игре Эльфами.

Кому вы мёртвый нужен такой?

Эльфы - от природы маги, и не ограничены школами, которыми могут пользоваться.

В начале боя маг обязан выбрать одну из школ.

Эльфы не применяют Смерть, Кровь, Дхар.

Однако выбравший Высокую Школу эльф получает доступ к нитям судеб, и может перебрасывать 1 куб в ход

Эльфы так высокомерны, что их герои не переходят в отступление, даже когда это уже стоит сделать и когда миссия этого требует. Честь или смерть.

Spearmen						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
12	11	9	1	2	11	1	foot	4 - 2	all
Reflex 1; Fast 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S	C
Spear + Shield							11		0
Spear + Shield		Arm +1					11		0.5
Spear + Shield		Ws +1		Leader 1			12		1
Spear + Tower Shield							12		0.5
Spear + Tower Shield		Arm +1					12		1
Spear + Tower Shield		Arm +1 Ph +1					13		1

Эльфийское ополчение обучается двум дисциплинам - стрельбе из эльфийского лука и строевой работе с копьями и щитами. Копейщики - ваша наковальня.

Копья и щиты позволяют формировать карманы сопротивления, прикрывая товарищей и за счёт длины копья прикрывая товарищей даже на дистанции двух баз

Башенные щиты позволяют иметь непревзойдённую защиту, однако их эффективность против врагов с двумя кубами атаки низка

Archers						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
11	12	9	1	0	12	1	foot	5 - 2	all
Reflex 2; Fast 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S	C
Bow + Knife							11		0
Bow + Knife		Arm +1					11		0.5
Ap Bow + Knife							13		0
Ap Bow + Knife		Arm +1					13		0.5
Mag Bow + Knife		Prec +1					13		0
Mag Bow + Knife		Arm +1					12		0.5
Mag LongBow + Knife		Prec +1		Marksman 1			14		1
Mag LongBow + Knife		Arm +1		Marksman 1			14		1

Эльфийское ополчение обучается двум дисциплинам - стрельбе из эльфийского лука и строевой работе с копьями и щитами. Копейщики - ваша наковальня.

Эльфийский лук - древний и проверенный дизайн, позволяющий поражать цели на высоких дистанциях и реализовывать ваши природные таланты. Бронестрелы не редкость, и не так дороги.

зачарованные стрелы может и уступают бронестрелам в эффективности по смертным, но превосходят в войне с нечистой. Длинный лук выдаётся только самым одарённым, и разит даже латников

Sea Guard						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
12	12	10	2	2	12	2	foot	5 - 3	5
Reflex 2; Fast 1; Veteran 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S	C
Spear + Shortbow							12		0
Spear + Ap Shortbow		Shield					13		0,5
Spear + Shortbow		Shield		Leader 1			15		1,5
Ap Spear + Bow							15		0,5
AP Spear + Bow		Shield					16		1
Ap Spear + Bow		Shield		Leader 1			18		1,5

Морская стража - Лотернские ополченцы, вынужденные познать навык как владения копьем так и луком. Не все пережили конец времён, но выжившие - суровые ветераны Копьё и короткий лук позволяют иметь потрясающую гибкость на поле боя, а наличие щита даёт возможность давать товарищам переносное укрытие. Нередко морская стража порождает офицеров, прирождённых лидеров.

Длинный лук редко применяется, и в основном используется более опытными бойцами.

Shadow warriors						Disciplined		Skirmisher	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
13	12	10	2	2	12	2	foot	5 - 3	all
Reflex 2; Fast 1; Forward 1; Stealth 2; Veteran 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S	C
Short bow + Knife		Scout					13		0
Short bow + Knife				Stealth 3			15		0
Bow; Sword		Scout					15		0
Bow; Sword				Veteran 2			15		0
Bow; Sword				Stealth 3			17		0.5
Sword+Knife				Brawler 1			12		0
Sword+Buckler							11		0
Sword+Buckler				Brawler 1			13		0
DA Sword+Buckler		Arm +1		Leader 1 Brawler 1			14		0.5
Mag Sword+Buckler		Arm +1		Veteran 2			14		0.5

Воины тени - обесчещенные и обездоленные, столетиями выживали в суровых условиях презрения и набегов буйных тёмных сородичей

Воины тени привыкли работать в тени, они не могут себе позволить бряцать щитами и латами. В основном рабочими инструментами являются луки, мечи, кинжалы и короткие луки.

Кому-то же ближе более "близкий" подход к работе. Мечи и баклеры различной формы и сплава дают возможность изрядно потрепать врага.

Sisters of avelorn						Disciplined		Line infantry	
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
9	13	9	2	1	12	1	foot	5 - 2	2
Reflex 1; Fast 1; Marksman 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S	C
Bow		Stealth 1					16		0
Ap Bow		Marksman 2					21		0.5
DA Bow		Stealth 1		Keen sight			23		0.5
Mag Bow		Marksman 2					24		0.5
DA Mag Bow		Stealth 2		Keen sight			23		1
AP Mag Bow		Marksman 2		Keen sight			24		1
AP LongBow		Stealth 2					25		1
AP Mag LongBow				Keen sight			25		1.5

Сёстры авелорна - когда-то элитное подразделение охранников вечной царицы, после конца времён изрядно утратившее в численности и доступу к магическим источникам

Магия по-разному влияет на сестёр, кто-то учится видеть полёт стрелы, кто-то с первого взгляда способен увидеть укрытие, а кто-то и вовсе пронизывает взглядом и туман и ночь

Те, кого вечная царица учила лично способны пропитывать стрелы магией даже без усилий.

Длинные луки - редкое и дорогое оружие, нечасто применяемое в бою

Ellyrian Reavers					Disciplined		Skirmisher Cavalry		
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava
12	11	9	4	2	12	2	foot	9 - 3	2
Forward 2; Charge 2; Scout; Duelist 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S	C
Spear							22		0
Short bow + Sword							30		0
Spear + Short bow							29		0
Sword + Short bow		Prec +1		Veteran 1			33		0.5
Spear + Short bow		Ws +2		Veteran 1			28		0.5
Ap Spear + Short bow		Martial 2		Veteran 1			35		0.5

Элирианские похитители - быть может самая искусная лёгкая конница в старом свете. Скакуны дадут фору лучшим породам, выведенным людьми.

Копьё и лук дают пугающий простор для манёвра, атакуя в проходе и возвращаясь назад, вне радиуса поражения кривых рук врага.

Более опытные бойцы нередко владеют своими техниками езды и боя,

Shadow warrior warlocks					Disciplined		Mage Solo		
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	ava
12	12	10	3	2	12	2	foot	5 - 3	1
Reflex 2; Fast 1; Forward 1; Stealth 1; Mage 1									
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S	C
Mag sword + Bow		Arm +1					23		0.5
Mag sword + Bow				Mage 2			28		1
Mag Bow + Sword		Arm +1					25		0.5
Mag Bow + Sword				Mage 2			30		1
Mag AP Lance				Duelist 2			23		0.5
Mag DA Lance				Mage 2			30		1
Mag DA Lance		Mag Sword		Mage 2			32		1

Без доступа к библиотекам белой башни, магия для воинов тени стала чем-то таинственным и зловещим.

Колдуны научились обуздывать врождённую эльфийскую способность к магии путём дисциплины и лишений, и некоторые даже достигают высот магии

Магические стрелы их луков загасили сотни нежитней духов и вурдалаков

Лёгкие лены нередко используются самыми отчаянными и горячими варлоками.

Silver helms					Disciplined		Heavy Cavalry			
WS	Prec	Ph	T	Arm	Mor	Her	Move	Speed	ava	
15	12	11	4	4	13	2	foot	8 - 2	2	
Martial 2; Charge 1; Duelist 2; Veteran 2										
Weapon		Wargear		Extra rules			Points	S C		
Lance + Sword							30	0.5		
Lance + Sword		Arm +1					39	0.5		
Lance + Sword		Shield					39	0.5		
Lance + Sword		Shield		Leader 2			40	1		
Lance + DA Sword		Arm +1		Martial 3			38	1,5		
Da Lance + Sword		Shield		Leader 2			45	1,5		

Серебряные шлемы - тяжёлая кавалерия эльфов, эксперты проламывания самых тяжёлых и крупных врагов

Быть может людские рыцари и обвешивают себя безумным количеством стали, но им никогда не сравниться с эльфийской скоростью и мастерством

Многие шлемы используют щиты в бою, поскольку невозможно вечно полагаться на лены, и в какой-то момент придётся войти в грязь рукопашного боя

Зачарованное оружие способно разрывать плоть и сталь с одинаковым успехом

Swordmaster of Hoeth					Disciplined		Elite Infantry			
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	ava	
16	11	12	4	4	13	4	foot	4 - 3	1	
Valor; Fast 1 Martial 3; Veteran 3; Duelist 2										
Weapon		Wargear		Extra rules			Cost	S C		
Greatsword							35	0.5		
Greatsword		Leader 1		Tactician 1			35	1		
Mag Greatsword		Sixth sense 1		Mage 1			35	1		
DA Greatsword							40	1.5		
Halberd							35	0.5		
Halberd		Leader 1		Tactician 1			35	1		
Mag Halberd		Sixth sense 1		Mage 1			35	1.5		
Mag DA Greatsword		Sixth sense 2		Mage 1 Mage 1			48	2.5		

Мастера клинка - замкнутое и скрытое сообщество, не пускающее в башню непрошенных гостей.

Мастерство владения оружием их так велико, что стало нарицательным

Двуручные клинки идеально сбалансированы, а все шаги разучены до совершенства. Каждый выпад и пируэт выверен годами тренировок. Когда изучение подходит к концу, многие начинают изучать магию или тактику

Вопреки расхожему мнению, мечи - не единственное оружие в арсенале. Алебарды нередко применяются в сочетании с клинками.

Lore master					Disciplined		Elite Mage			
WS	Prec	Ph	T	Arm	WIP	Her	Move	Speed	№	
16	12	12	4	4	14	4	foot	4 - 3	1	
Valor; Fast 1 Martial 3; Veteran 3; Duelist 2; Mage 1										
Weapon		Wargear		Extra rules			points	S C		
Staff + Sword							35	1		
Mag Staff		Sixth sense 1		Mage 1+ Mage 1			40	1.5		
AP Greatsword				Mage 2			39	2		
DA Greatsword		Sixth sense 1		Mage 1 + Mage 1			44	1.5		

Новости о существовании древней цивилизации дошли до Белой Башни, и вам выслали подкрепление

Мастерами знания нарекают тех, кто познал все таинства тактики и войны, и уже ничего кроме магии изучать не может от скуки

Это не просто маги, каждый мастер знания остаётся мастером меча, даже если сменил меч на посох.