

# THE IX AGE FANTASY BATTLES



## Demoniczne Legiony

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2023 beta - 08 grudnia 2022

Zasady Armii .....	2	Postacie .....	6
Zasady Modelu Armii .....	2	Wierzchowce Postaci .....	14
Czar Rasowy .....	2	Oddziały Podstawowe .....	16
Demoniczne Manifestacje .....	3	Oddziały Specjalne .....	18
Organizacja Armii .....	5	Oddziały Latające .....	25



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](http://theninthage.com/license.html)

# ZASADY ARMII

## Egida (Aegis)

Profile oddziałów w tej Księdze Armii zawierają dodatkowy Współczynnik, który odpowiada Ochronie Specjalnej Egida danego oddziału, oznaczony jako Eg. Ten Współczynnik jest traktowany tak, jakby oddział posiadał Ochronę Indywidualną Egida (X+), gdzie X jest równy wartości jego Współczynnika Eg. Należy zauważyć, że nieposiadanie wartości Eg, nie zabrania oddziałowi zostać celem modyfikatora zasady Egida.

## Nieśmiertelne Istoty (Immortal Denizens)

Wszystkie próby rzucenia czaru wykonane przez modele z armii Demonicznych Legionów z użyciem jeden lub dwóch kości, otrzymują Modyfikator Rzucenia Czaru +1. ~~Próby rzucenia czaru wykonywane jedną kością z naturalnym wynikiem '1' lub '2' zawsze uznawane są za nieudane, bez względu na modyfikatory.~~ Dodatkowo, w czasie gry przynajmniej jednej Armii Demonicznych Legionów każdy gracz otrzymuje +2 Znaczniki Woalu do swojej puli Znaczników Woalu w Fазie Magii, podczas Skupiania Woalu, kiedy jest Graczem Aktywnym.

# ZASADY MODELU ARMII

## ZASADY GLOBALNE

### Większe Zwierzchnictwo (Grater Dominion)

Na początku każdej sprzymierzonej Tury Gracza, możesz wybrać jeden sprzymierzony oddział, który znajduje się w zasięgu działania efektów zasady Obecność Dowódcy modelu z zasadą Większe Zwierzchnictwo. Wszystkie Modele Szeregowe w wybranym oddziale ~~muszą przerzucić nieudane rzuty na Ochronę Specjalną Egida z wynikiem '1'.~~ ~~otrzymują zasadę Zwierzchnictwo, podaną w profilu oddziału danej Postaci.~~ Efekty trwają do końca następnej Tury Gracza.

## ATRYBUTY ATAKU

### Duszenie (Smother)

W Walce w Zwarciu.

Jeśli atak jest przydzielony przeciwko **modelowi o tym samym Rozmiarze co atakujący**, otrzymuje +1 do trafienia oraz +1 do zranienia.

## ZBROJOWNIA

### Czarny Ogień (Dark Fire)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 2, Siła 4, Przebicie Panczerza 0.

Rzuty na Ochronę Panczerza z wynikiem '1', '2', '3' oraz '4' zawsze uznawane są za nieudane, kiedy są wykonywane przeciwko ranom z zasadą Czarny Ogień.

# CZAR RASOWY

	<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
<b>R</b>	<b>Włócznia Nieskończoności (Spear of Infinity)</b>				
pow	4+	24"	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje 1 trafienie z Siłą 2 [5], Penetracją Panczerza 2 i zasadami: Atak Obszarowy (1×5), <b>Magiczne Ataki</b> oraz [Wielokrotne Rany (2)]. Za każdy inny Czar (ale nie Czar Przypisany) skutecznie rzucony wcześniej w tej samej Fазie Magii (wliczając inne źródła czaru <b>Włóczni Nieskończoności</b> ), trafienia zadane czarem <b>Włócznia Nieskończoności</b> otrzymują +1 Siły.

# DEMONICZNE MANIFESTACJE

Armie Demonicznych Legionów nie mogą korzystać z listy Podstawowych Przedmiotów Specjalnych. Zamiast tego, posiadają własne wersje Przedmiotów Specjalnych, zwane Demonicznymi Manifestacjami. Manifestacje podlegają zasadom Przedmiotów Specjalnych, z tym wyjątkiem, że nie podlegają zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju, a żaden model nie może podlegać efektom więcej niż z jednego źródła każdej Manifestacji, chyba że zapisano inaczej.

## Manifestacja Przewodnia

Część z Demonicznych Manifestacji posiada możliwość wybrania Przewodniej wersji, która może zostać wybrana tylko przez Postacie. O ile nie zapisano inaczej, używana jest podstawowa wersja Manifestacji. ~~Podczas używania podstawowej wersji, należy zignorować tekst oznaczony (czerwoną kursywą podany w nawiasie). Tylko Postacie mogą wykupić Manifestacje Przewodnie.~~ Jeśli Postać wykupi Przewodnią wersję, musi to zostać zapisane w Liście Armii. Używając wersji Przewodniej, należy użyć tekstu oznaczonego (czerwoną kursywą podanego w nawiasie) ignorując koszt punktowy podany w standardowy sposób. W przypadku podstawowej wersji, należy korzystać ze standardowych zasad danej manifestacji. Dodatkowo, każdy model w oddziale modelu otrzymuje daną Manifestację. Należy zauważyć, że Manifestacja Przewodnia oraz Manifestacja podstawowa, na potrzeby Limitów Powielania stanowią tę samą Manifestację.



## MANIFESTACJE OJCA CHAOSA

<b>Żelazna Łupina</b> (Iron Husk) Wytrzymałość modelu jest równa 6.	95 pkt	<b>Demoniczne Wydzieliny</b> (Brimstone Secretions) (Dominujący)	30 pkt (30 pkt)
<b>Lustrzane Łuski</b> (Mirrored Scales) (Dominujący) Każdy Atak w Walce w Zwarcu, przydzielony przeciwko modelowi, dla którego wynik rzutu na trafienie wyniósł naturalne '1', zostaje przydzielony przeciwko Puli Życia modelu atakującego.	55 pkt (75 pkt)	<b>Nienaturalne Korzenie</b> (Unnatural Roots) Strona z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją, Zaangażowanym w Walkę na koniec Rundy Walki, kiedy obliczany jest Wynik Walki, dodaje 1 do swojego Wyniku Walki.	30 pkt
<b>Błyszcząca Skóra</b> (Kaleidoscopic Flesh) (Dominujący) Model otrzymuje zasadę Trudny Cel (1).	50 pkt (65 pkt)	<b>Żywa Tarcza</b> (Living Shield) (Dominujący) Model otrzymuje zasadę Parowanie.	30 pkt (50 pkt)
<del>Wysuszające Wyziewy</del> (Withering Vapour)		<b>Chitynowe Łuski</b> (Chitinous Scales) Model otrzymuje +2 Pancerza, do maksymalnej wartości 3.	25 pkt
<b>Znak Wiecznego Dowódcy</b> (Mark of the Eternal Champion) Jeśli posiadacz nie jest Magiem, zostaje Praktykantem Magii, który nie wybiera Czarar w normalny sposób, ale zawsze zna czar <i>Włócznia Nieskończoności</i> (Czar Rasowy). Jeśli posiadacz jest Magiem, zna on czar <i>Włócznia Nieskończoności</i> (Czar Rasowy) jako dodatkowy czar, do już znanych i nie może go wybrać w czasie Wyboru Czarów.	50 pkt	<b>Ciemne Futro</b> (Dark Hide) Model otrzymuje zasadę Zwiadowca z następującym wyjątkiem: musi zostać wystawiony w całości w Strefie Wystawienia właściciela, a właściciel musi wystawić przynajmniej jeden oddział w normalny sposób.	25 pkt
<b>Stalowa Kończyna</b> (Hammer Hand) Model otrzymuje +1 Atak.	40 pkt	<b>Dodatkowe Nogi</b> (Centipede Legs) (Dominujący) Model otrzymuje +2" Marszu +1" Ruchu.	20 pkt (30 pkt)
<del>Potężne Kopyta</del> (Cloven Hooves)		<del>Zwinne Macki</del> (Dexterous Tentacles)	
		<del>Ładujące Pnącza</del> (Charged Tendrils)	



## MANIFESTACJE CHCIVOŚCI

**Wielowarstwowa Muszla** (Segmented Shell) 30 pkt (25 pkt)  
(Dominujący)

Kiedy model otrzyma ranę atakiem z zasadą Wielokrotne Rany (X), X zostaje zmniejszony o 1, do minimalnej wartości 1.

**Duszący Dym** (Smothering Coils) 20 pkt (50 pkt)  
(Dominujący)

Model otrzymują +1 do zranienia Atakami w Walce w Zwarcu, wykonanymi przeciwko modelom z zasadą Punktujący.

**Wróżniczy Pysk** (Divining Snout) 20 pkt (35 pkt)  
(Dominujący)

Model otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+2" Ruchu) dla Szarż wykonywanych przeciwko oddziałom posiadającym przynajmniej jeden Przedmiot Specjalny. Efekty stosuje się wyłącznie, jeśli wszystkie modele w oddziale podlegają efektom tej Manifestacji.



## MANIFESTACJE GNIEWU

**Batozący Ogon** (Whipcrack Tail) 50 pkt (75 pkt)  
(Dominujący)

Model otrzymuje zasadę Błyskawiczny Refleks.

**Czerwone Ślepie** (Red Haze) 40 pkt (75 pkt)  
(Dominujący)

Ataki w Walce w Zwarcu modelu otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza, ale każdy jego Atak w Walce w Zwarcu, z naturalnym wynikiem rzutu na trafienie równym '1' zostaje rozdzielony przeciwko Puli Życia modelu atakującego.

**Pałaca Posoka** (Incendiary Ichor) 10 pkt (30 pkt)

Model otrzymuje zasadę Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki). Wszystkie Ataki w Zwarcu (wliczając Ataki Specjalne) i Ataki Strzeleckie wykonane przez model z tą Manifestacją otrzymują zasadę Ogniste Ataki. Model automatycznie nie zdają wszystkich Ochron Specjalnych Odporność.

**Zachlanna Ssawka** (Grasping Proboscis)



## MANIFESTACJE LENISTWA

**Mrożące Ziewnięcie** (Chilling Yawn) 75 pkt  
Dominujący.

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją otrzymują -2 Zręczności.

**Czulka Magii** (Sorcerous Antennae) 40 pkt  
0-2 na Armię.

Na początku Skupiania Woalu w każdej twojej Fazie Magii, wybierz pojedynczą część modelu w każdym oddziale z przynajmniej jednym źródłem tej Manifestacji. Wybrana część modelu otrzymuje zasadę Skupianie (1) do końca Fazy Magii.

**Aura Rozpaczy** (Aura of Despair) 10 pkt (20 pkt)  
Dominujący.

Model otrzymuje zasadę Precyzja.



## MANIFESTACJE OBŻARSTWA

**Trawienne Wymiociny** (Digestive Vomit) 40 pkt (50 pkt)  
(Dominujący)

Za pierwszym razem, gdy model znajduje się po zwycięskiej stronie walki, otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza. Efekty te trwają do końca gry.

**Wyhaczona Szczeka** (Unhinging Jaw) 40 pkt (55 pkt)  
(Dominujący)

Model musi przerzucić nieudane rzuty na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu, wykonane przeciwko modelom o rozmiarze Duży lub Gigantyczny.

**Matka Miotu** (Broodmother) 25 pkt (50 pkt)  
Dominujący.

Za każdy stracony Punkt Życia, jaki model zada swoimi Atakami w Walce w Zwarcu wrogiemu oddziałom, na koniec danego Poziomu Inicjatywy, należy wykonać rzut K6. Za każdy wynik 6+, Pula Życia modelu Przywraca 1 Punkt Życia.



## MANIFESTACJE POŻĄDANIA

**Hipnotyzujące Upierzenie** (Mesmerizing Plumage) 40 pkt  
Dominujący.

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją, otrzymują -1 Umiejętności Ofensywnych oraz -1 Umiejętności Defensywnych.

**Wędrujące Ręce** (Roaming Hands) 35 pkt (35 pkt)  
(Dominujący)

Jeśli oddział jest Zaangażowany z Bokiem lub Tyłem wrogiemu oddziału, model otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

**Gorąca Krew** (Hot Blood) 10 pkt (25 pkt)  
(Dominujący)

Model otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+2 Z).



## MANIFESTACJE PSYCHY

**Zesztywniałe Usta** (Stiff Upper Lip) 35 pkt  
Testy Dyscypliny wykonywane przez oddział z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją podlegają zasadom Rzutu Minimalizującego.

**Sztywny Kręgosłup** (Bronze Backbone) 30 pkt (70 pkt) (Dominujący)  
Model otrzymuje zasadę Nienawiść.

**Rogi Psyhy** (Horns of Hubris) 25 pkt (35 pkt) (Dominujący)  
Model otrzymuje zasadę Straż Przednia (6").



## MANIFESTACJE ZAZDROŚCI

**Gruczoły Jadowe** (Venom Sacs) 25 pkt (80 pkt) (Dominujący)

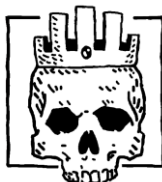
Model otrzymuje zasadę Trujące Ataki. Jeśli Ataki w Walce w Zwarcu modelu posiadają zasadę Trujące Ataki z innego źródła niż ta Manifestacja, atak rani automatycznie przy skutecznym rzucie na trafienie z wynikiem 5+, zamiast 6+.

**Przeszywający Kolec** (Piercing Spike) 25 pkt (60 pkt) (Dominujący)

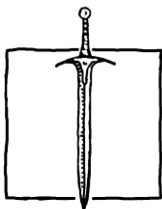
Ataki w Walce w Zwarcu wykonane przez model otrzymują +1 Penetracji Pancerza.

**Zielonoogniste Oczy** (Greenfire Eyes) 25 pkt  
Model musi przetrzymać rzuty z naturalnym wynikiem '1' dla swojego zasięgu Szarży i Dystansu pogoni.

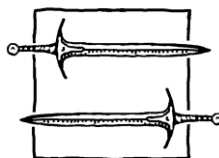
## ORGANIZACJA ARMII



**Postacie**  
Maks. 40%



**Oddziały Podstawowe**  
Min. 25%



**Oddziały Specjalne**  
Bez limitu



**Oddziały Latające**  
Maks. 35%

# POSTACIE (Maks. 40%)



## Zwiastun Ojca Chaosa

(Harbinger of Father Chaos)

160 pkt

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 25x25mm



Wierzchowiec oznaczony [OL] i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci oraz do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Jednostka Lekka, Nadprzyrodzony, Nieustraszony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	5	4	0	4+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zwiastun Ojca Chaosa	3	5	5	2	5	

### Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Praktykant Magii  
Adept Magii

25  
120



Czarna Magia



Ewokacja



Taumaturgia



Wróżbiarstwo

### Opcje

pkt

Sztandarowy Armii

50

Manifestacje Ojca Chaosa

i Manifestacje dostępne dla Generała do 150

Czarny Ogień (3+) (tylko model pieszy)

15

### Wierzchowce

pkt

Błady Rumak

50

Ogniste Koło [OL]

60

Wielka Bestia Przepowiedni [OL jeśli Lot]

70

Mroczna Ambona

110



## Skąpiec Sugulaga

(Miser of Sugulag)

575 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	9	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Praktykant Magii, Zwierzchnictwo Chciwości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	6	7	7	0	5+	Pancerz Otchłani, <del>Połowa</del>
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skąpiec Sugulaga	5	5	5	2	2	

### Zasady Modelu

#### Pancerz Otchłani (Abyssal Armour)

Pancerz.

Zbroja Płytowa. Za każdy Znacznik Woalu w puli Znaczników Woalu właściciela, trafienia wykonane przeciwko posiadaczowi otrzymują -1 Penetracji Pancerza, do maksymalnej wartości -3.

#### Zwierzchnictwo Chciwości (Dominion of Greed)

Zasada Globalna.

Jeśli model znajduje się w kontakcie podstawek z wrogim oddziałem z zasadą Punktujący, otrzymuje +2 Umiejętności Defensywnych.

### Opcje

pkt

Generał musi wykupić

Większe Zwierzchnictwo

40

Manifestacje Ojca Chaosu i Chciwości

do 175

Jeśli jest Generałem

do 200

### Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Adept Magii

95

Mistrz Magii

265



Ewokacja



Taumaturgia



Wróżbiarstwo



## Kat Vanadry

(Vanadra's Scourge)

740 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci oraz do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
Ziemia	8"	16"	9	Nadprzyrodzony, Jednostka Lekka, Lot (7", 14"), Nieustraszony, Zwierzchnictwo Gniewu		
Lot	7"	14"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	7	4	6	0	5+	Egida (4+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kat Vanadry	5	7	7	4	0	Niszczycielska Szarża (Dekoncentrowanie), Skupienie Bitewne, Wściekłość

### Zasady Modelu

#### Wściekłość (Rage)

Zasada Globalna.

Za każdym razem, gdy model straci Punkt Życia, otrzymuje +1 Atak. Za każdym razem, gdy model otrzyma Punkt Życia, otrzymuje -1 Atak.

#### Zwierzchnictwo Gniewu (Dominion of Wrath)

Zasada Globalna.

Ataki modelu ignorują zasadę Parowanie.

### Opcje

pkt

Generał musi wykupić

Większe Zwierzchnictwo

40

Manifestacje Ojca Chaosu i Gniewu

do 150

Jeśli jest Generałem

do 175

### Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Praktykant Magii

25

Adept Magii

120



Ewokacja



Taumaturgia



## Strażnik Nukuji

(Sentinel of Nukuja)

690 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [OL], zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
	2"	4"	9	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Mistrz Magii, Strach, <del>Trzęsie Oko</del> , Wszechwiedzący, Zwierzchnictwo Lenistwa		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	5	5	0	4+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnik Nukuji	1	5	5	2	1	Miażdżący Cios

### Zasady Modelu

#### Wszechwiedza (Omniscience)

Zasada Globalna.

W Fazie Magii posiadacza, jeśli w danej Turze Gracza model nie Maszerował ani nie deklarował Szarzy, to koszt zamiany Znaczników Woalu w Kości Magii zostaje zmniejszony do 2:1 (1 Kość Magii za 2 Znaczniki Woalu). **Dodatkowo, na koniec Skupiania Woalu, armia może zachować do 6 Znaczników Woalu, zamiast tylko do 3.**

#### Zwierzchnictwo Lenistwa (Dominion of Sloth)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Egida (+1, przeciwko Atakom Specjalnym).

### Opcje

pkt

Generał musi wykupić

Większe Zwierzchnictwo

40

Manifestacje Ojca Chaosu i Lenistwa

do 175

Jeśli jest Generałem z Duchem Strixiana

do 200

Musi wybrać tylko jedno:

Duch Strixiana\* [OL]

darmowe

Mroczna Ambona (Wierzchowiec)

darmowe

Czarny Ogień (2+)

15

\*0-1 Oddział na Armię.

### Opcje Magii

pkt



Czarna Magia



Ewokacja



Taumaturgia



Wróżbiarstwo

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Duch Strixiana (Strixian Spirit)

Zasada Globalna.

Model zmienia swój rozmiar na Gigantyczny i otrzymuje zasady: Jednostka Lekka oraz Lot (6", 18").  
**+1 Punkt Życia oraz +1 Wytrzymałości.**



## Paszczka Akaana

(Maw of Akaan)

535 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 150x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	9	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Praktykant Magii, Zwierzchnictwo Obżarstwa		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	9	5	5	0		Egida (5+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki), Odporność (5+), Pożarcie
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Paszczka Akaana	6	5	7	2	3	

### Zasady Modelu

#### Pożarcie (Devour)

##### Ochrona Indywidualna.

Za każdy Punkt Życia stracony przez wrogie oddziały w wyniku Ataku w Walce w Zwarcu modelu, na koniec Poziomu Inicjatywy rzuć K6. Za każdy rzut z wynikiem 4+, model otrzymuje +1 Punkt Życia.

Kiedy model osiągnie 18 lub więcej Punktów Życia, wszystkie oddziały w 9" od niego natychmiast otrzymują 2K6 trafień z zasadą Toksyczne Ataki, a model zostaje usunięty jako poległy.

#### Zwierzchnictwo Obżarstwa (Dominion of Gluttony)

##### Zasada Globalna.

Model musi przerzucić nieudane rzuty na zranienie z naturalnym wynikiem '1' dla swoich Ataków w Zwarcu.

### Opcje

pkt

Generał musi wykupić

Większe Zwierzchnictwo

40

Manifestacje Ojca Chaosu i Obżarstwa

do 150

Jeśli jest Generałem

do 175

### Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Adept Magii

95

Mistrz Magii

265



Czarna Magia



Ewokacja



## Kurtyzana Cibaresha

(Courtesan of Cibaresh)

520 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	9	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, <b>Obieżyświat</b> , Praktykant Magii, Przykuwająca Spojrzenia, Zwierzchnictwo Pożądania		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	6	7	5	0	5+	Dekoncentrowanie, Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kurtyzana Cibaresha	6	7	5	4	7	Ostre Macki

### Zasady Modelu

#### Ostre Macki (Razor Tentacles)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarceniu.

Model otrzymuje +3 Ataki kiedy jest Zaangażowany z przynajmniej jednym Bokiem lub Tyłem wrogich oddziałów. Te dodatkowe ataki muszą zostać przydzielone przeciwko Modelom Szeregowym w danym oddziale. Efekt jest ignorowany, jeśli ataki te nie mogą zostać przydzielone przeciwko Modelom Szeregowym w danym oddziale.

#### Przykuwająca Spojrzenia (Avert Your Gaze)

Zasada Globalna.

Wrogie oddziały w 6" od przynajmniej jednego modelu z tą zasadą otrzymują -2 Dyscypliny podczas wykonywania testu Reorganizacji w Walce.

#### Zwierzchnictwo Pożądania (Dominion of Lust)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje Zasadę Obieżyświat. Oddział w całości składający się z modeli ze Zwierzchnictwem Pożądania musi przerzucić nieudane rzuty na Zasięg Szarzy, jeśli podczas rzutu na Zasięg Szarzy w Fazie Szarż jest Zlokalizowany w Bocznej lub Tylnej Strefie Szarżowanego oddziału.

### Opcje

pkt

Generał musi wykupić

Większe Zwierzchnictwo

40

Manifestacje Ojca Chaosu i Pożądania

do 150

Jeśli jest Generałem

do 175

### Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Adept Magii

95

Mistrz Magii

265



Czarna Magia



Wróżbiarstwo



## Omen Savara

(Omen of Savar)

490 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 50x50mm



Wierchowiec oznaczony (OL) zalicza się do kategorii Oddziałów Latających.  
Dodatkowo, wierchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
	6"	18"	10	Boskie Prawo, Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Praktykant Magii, Strach, Zwierzchnictwo Pychy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	7	5	0	6+	Egida (4+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Omen Savara	K6+2	K6+5	6	3	6	

### Zasady Modelu

#### Boskie Prawo (Devine Right)

Zasada Globalna.

Model nie może dołączyć do oddziału z inną Postacią, a inne Postacie nie mogą dołączyć do oddziału modelu. Model musi rzucać wyzwania do Pojedynku, kiedy jest to możliwe (nie można temu zapobiec poprzez rzucenie wyzwania do Pojedynku przez inny sprzymierzony model). To wyzwanie do Pojedynku musi zostać przyjęte (jeśli jest to możliwe) przez Postać, chyba że Dowódca przyjmie wyzwanie jako pierwszy. Dodatkowo, kiedy model walczy w Pojedynku, otrzymuje zasady: Wielokrotne Rany (2) oraz Zabójcze Uderzenie.

#### Zwierzchnictwo Pychy (Dominion of Pride)

Zasada Globalna.

Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada tę zasadę, oddział może przerzucić nieudane Testy Dyscypliny.

### Opcje

Generał musi wykupić

Większe Zwierzchnictwo

40

Manifestacje Ojca Chaosu i Pychy

do 150

Jeśli jest Generałem

do 175

### Wierchowce

Tron Wszechsplendoru (OL)

155

### Opcje Magii

Tylko jedno:

Adept Magii

95

Mistrz Magii

265



Taumaturgia



Wróżbiarstwo



## Oszust Kulimy

(Kulimas's Deceiver)

320 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 25x25mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [OL], zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Jednostka Lekka, Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Praktykant Magii, Strach, Zmienna Magia, Zwierzchnictwo Zazdrości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	6	5	0	4+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Oszust Kulimy	1	8	5	2	5	Trujące Ataki, Znajomość Siebie

### Zasady Modelu

#### Znajomość Siebie (Know Thyself)

Zasada Globalna.

Na początku Poziomu Inicjatywy, w którym będą wykonywane Ataki w Walce w Zwarcu modelu, wybierz jedną część modelu każdego wrogiego modelu w kontakcie podstawek i dodaj wartość jej Współczynnika Ataku, wyłączając wszelkie modyfikatory, do wartości Współczynnika Ataku Oszusta Kulimy. Na koniec Każdej Rundy Walki, Wartość Ataku modelu jest równa 1.

#### Zwierzchnictwo Zazdrości (Dominion of Envy)

Zasada Globalna.

Ataki w Walce w Zwarcu modelu przydzielone przeciwko modelom wyposażonym w Broń do Walki w Zwarcu inną niż Broń Ręczna (bez względu na to czy jej używają, czy nie), otrzymują +2 Umiejętności Ofensywnych.

### Opcje

pkt

Generał musi wykupić

Większe Zwierzchnictwo

40

Lot (7", 14") [OL]

35

Manifestacje Ojca Chaosu i Zazdrości

do 150

### Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Adept Magii

85

Mistrz Magii

225



Czarna Magia



Ewokacja



Taumaturgia



Wróżbiarstwo

# WIERZCHOWCE POSTACI



## Blady Rumak (Pale Steed)

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

0-3 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
	9"	18"	P	Nieuchwytność, Obieżyświat, Pozorowany Odwrot, Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	P	P	P	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Blady Rumak	1	3	3	0	3	Ograniczony

—Zasady Modelu—

### Nieuchwytność (Elusive)

Zasada Globalna.

Oddział składający się w całości z modeli z zasadą Nieuchwytność może zadeklarować Reakcję na Szarżę Ucieczka, nawet jeśli podlega zasadzie Nieustraszony.



## Mroczna Ambona (Dark Pulpit)

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
	5"	10"	P	Wysoki		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	P	P	1	P	Nie Do Zdeptania
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mroczna Ambona	4	4	5	0	1	Ograniczony



## Ogniste Koło (Burning Wheel)

Rozmiar Standardowy  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x50mm

0-3 Wierzchowce na Armię

Wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci oraz do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	P	Jednostka Lekka, Lot (10", 10"), Straż Przednia, Szybki Krok, Wysoki		
Lot	10"	10"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	P	P	1	P	Nie Do Zdeptania, Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ogniste Koło	3	4	4	0	4	Ograniczony



## Wielka Bestia Przepowiedni

(Great Beast of Prophecy)

0-3 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x75mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [OL], zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	5	2	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielka Bestia	3	5	5	2	2	Ograniczony

Opcje

pkt

Lot (7", 14") oraz Pancierz równy P [OL] 35



## Tron Wszechsplendoru

(Throne of Overwhelming Splendour)

0-1 Wierzchowiec na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds.	Zasady Modelu		
Ziemia	9"	9"	P	Górujący, <del>Jednostka Lekka</del> , Lot (9", 9"), Szybki Krok., Wschodząca Gwiazda		
Lot	9"	9"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	P	P	P	4+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zawodzący Majestat	4	4	4	1	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

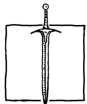

Zasady Modelu

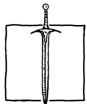

### Wschodząca Gwiazda (Rising Star)

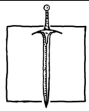
Zasada Globalna.

Za każdym razem, gdy ataki wykonane przez model zabiją wrogi model w Pojedynku, model otrzymuje modyfikator +1 do Wyniku Walki, który działa do końca gry.

# ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)

		<b>Impy</b> (Imps)				Rozmiar	Standardowy	
		205 pkt + 15 pkt/model		10-25 modeli		0-40 Modeli na Armię		
						Typ	Bestia	
						Podstawka	25x25mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds.</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	5"	10"	6	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Punktujący				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>			
	1	2	3	0	5+	Egida (3+, Przeciwno Atakom Strzeleckim)		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Imp	1	2	2	0	3	Pociski Energii (4+)		
— <i>Zasady Modelu</i> —				— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> —				
<b>Pociski Energii</b> (Energy Bolts)				Dowódca				10
Broń Strzelecka.				Muzyk				10
Zasięg 24", Strzały: 1, S 5, PP 0, Przeładowanie, Salwa.				Chorąży z zasadą (tylko jedno):				
				Niosący Ogień ( <i>Włócznie Nieskończoności</i> (Czar Rasowy))				45
				Niosący Ogień ( <i>Ręka Niebios</i> (Taumaturgia))				50
— <i>Opcje</i> —				— <i>Dodatkowe Zasady Modelu</i> —				
Tylko jedna Manifestacja:				<b>Niosący Ogień (X)</b> (Firestarter)				
Pałaca Posoka ( <i>Gniew</i> )				Zasada Globalna.				
Ciemne Futro ( <i>Ojciec Chaos</i> )				Chorąży może rzucać czar podany w nawiasie jako				
Ładujące Pnącza ( <i>Ojciec Chaos</i> )				Zaklęty Czar Poziom Mocy (5/8).				
Znak Wiecznego Dowódcy* ( <i>Ojciec Chaos</i> )								
Czułka Magii ( <i>Lenistwo</i> )								
*Tylko Dowódca.								

		<b>Sukuby</b> (Succubi)				Rozmiar	Standardowy	
		230 pkt + 17 pkt/model		10-25 modeli		0-40 Modeli na Armię		
						Typ	Bestia	
						Podstawka	25x25mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds.</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	5"	10"	7	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Punktujący				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>			
	1	4	3	0	5+			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Sukub	3	4	3	1	5	Duszenie, <del>Ostre Pazury</del>		
— <i>Opcje</i> —				— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> —				
Tylko jedna Manifestacja:				Dowódca				10
Ciemne Futro ( <i>Ojciec Chaos</i> )				Muzyk				10
Wróżniczy Pysk ( <i>Cheiwóść</i> )				Chorąży				10
Hipnotyzujące Upierzenie ( <i>Pożądanie</i> )								
Mrozące Ziewnięcie ( <i>Lenistwo</i> )								
Sztynny Kręgosłup ( <i>Pycha</i> )								
Duszący Dym ( <i>Cheiwóść</i> )								



## Lemurianie

(Lemures)

235 pkt + 23 pkt/model

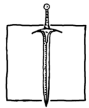
10-25 modeli



Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	3	5	0	5+	Parowanie
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Lemurianin	1	3	3	0	2	

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tylko jedna Manifestacja:		Dowódca	10
Demoniczne Wydzieliny ( <i>Ojciec Chaos</i> )	1/model	Muzyk	10
Zesztywniałe Usta ( <i>Pycha</i> )	1/model	Chorąży	10
Gruzoły Jadowe ( <i>Zazdrość</i> )	2/model		
Mrożące Ziewnięcia ( <i>Lenistwo</i> )	3/model		
Nienaturalne Korzenie ( <i>Ojciec Chaos</i> )	45		



## Myrmidoni

(Myrmidons)

215 pkt + 21 pkt/model

10-30 modeli




Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 25x25mm


Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	4	3	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Myrmidon	1	5	5	1	4	Niszczycielska Szarża (Skupienie Bitewne), Walka z Dodatkowego Szeregu

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tylko jedna Manifestacja:		Dowódca	10
Gorąca Krew ( <i>Pożądanie</i> )	1/model	Muzyk	10
Wyhaczona Szczęka ( <i>Obżarstwo</i> )	2/model	Chorąży	10
Batożący Ogon ( <i>Gniew</i> )	3/model		
Przeszywający Kolec ( <i>Zazdrość</i> )	4/model		
Sztywny Kręgosłup ( <i>Pycha</i> )	5/model		

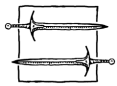
## ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)

		<b>Ejdoloni</b> (Eidolons)				Rozmiar	Standardowy
		170 pkt + 30 pkt/model				5-10 modeli	0-18 Modeli na Armię
						Typ	Bestia
						Podstawka	25x25mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	5"	10"	7	Harcownicy, Jednostka Lekka, Mag Konklawe, Nadprzyrodzony, Nieustraszony			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>		
	1	2	4	0	5+	Trudny Cel (1)	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Ejdolon	1	2	2	0	3	Czarny Ogień (3+)	

<i>Mag Konklawe</i>		<i>Opcje</i>		<i>pkt</i>
Musi wybrać 2 czary spośród następujących:		Zwiadowcy (0-1 Oddział na Armię)		5/model
- <i>Osąd Przeznaczenia</i> (Wróżbiarstwo)		Tylko jedna Manifestacja:		
- <i>Przyspieszenie Czasu</i> (Ewokacja)		Paląca Posoka ( <i>Gniew</i> )		1/model
- <i>Ręka Niebios</i> (Taumaturgia)		Aura Rozpaczy ( <i>Lenistwo</i> )		3/model
- <i>Włócznia Nieskończoności</i> (Czar Rasowy)		Błyszcząca Skóra ( <i>Ojciec Chaos</i> )		5/model
		Czułka Magii ( <i>Lenistwo</i> )		25
<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		<i>Opcje</i>		<i>pkt</i>
		Dowódca		130

		<b>Ogary Otchłani</b> (Hellhounds)				Rozmiar	Standardowy
		160 pkt + 20 pkt/model				5-15 modeli	0-4 Oddziały na Armię
						Typ	Bestia
						Podstawka	25x50mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	9"	18"	7	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, <del>Strach</del> , <del>Nadnaturalne Wzroczienie</del>			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>		
	1	3	4	0	5+		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Ogar Otchłani	3	5	3	0	4	Dodatkowe Wsparcie (2), Zabójcze Uderzenie	

<i>Opcje</i>		<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		<i>pkt</i>
Tylko jedna Manifestacja:		Dowódca		10
<del>Zachłanna Ssawka</del> ( <i>Chełwość</i> )				
Dodatkowe Nogi ( <i>Ojciec Chaos</i> )				1/model
Gorąca Krew ( <i>Pożądanie</i> )				1/model
Paląca Posoka ( <i>Gniew</i> )				1/model
Rogi Pychy ( <i>Pycha</i> )				1/model
Trawienne Wymiociny ( <i>Obżarstwo</i> )				2/model



## Młóca Maszyna

(Threshing Engine)

155 pkt

pojedynczy model 0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [OL], zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	10"	10"	7	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	4	4	0	5+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Oracz (2)	2	4	3	3	3	
Bestia Pociągowa (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma			4	3		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (2K3)

Opcje	pkt		Dodatkowe Zasady Modelu
-------	-----	--	-------------------------

Tylko jedno:

~~Jednostka Lekka oraz~~ Lot (9", 9")\* [OL] 20

Młócający Horde \*\* 110

Młócający Legion\* 180

Tylko jedna Manifestacja:

Rogi Pychy (Pycha) 15

Batożący Ogon (Gniew) 25

Wróżniczy Pysk (Cheiwość) 25

Znak Wiecznego Dowódcy (Ojciec Chaos) 40

Wędrujące Ręce (Pożądanie) 45

\*0-2 Oddziały na Armię.

\*\*0-3 Oddziały na Armię.

Opcje Grupy Dowodzenia	pkt		Dodatkowe Zasady Modelu
------------------------	-----	--	-------------------------

Choraży 10

### Młócający Horde (Horde Thresher)

Zasada Globalna.

Zmiany w profilach modelu:

- zmiana podstawki na taką o wymiarach 100x100mm,
- Punkty Życia równe 6,
- 1 dodatkowa część modelu: Oracz,
- 1 dodatkowa część modelu: Zwierzę Pociągowe,
- model otrzymuje zasadę Kolosalna Postura.
- część modelu Platforma otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (3K3).

### Młócający Legion (Legion Thresher)

Zasada Globalna.

Zmiany w profilach modelu:

- zmiana podstawki na taką o wymiarach 100x150mm,
- Punkty Życia równe 8,
- 2 dodatkowe części modelu: Oracz,
- 1 dodatkowa część modelu: Zwierzę Pociągowe,
- model otrzymuje zasadę Kolosalna Postura.
- część modelu Platforma otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (4K3).

### Kolosalna Postura (Colossal Stature)

Zasada Globalna.

Na potrzeby ustalania liczby Pełnych Szeregów, model jest liczony jako posiadający rozmiar Gigantyczny.



## Rydwan Pogromcy Tytanów

(Titanslayer Chariot)

205 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	8"	8	Łamacz Gór, Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	4	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Myrmidon (2)	1	5	5	1	4	Niszczycielska Szarża (Skupienie Bitewne)
Chtoniczny Intrygant	3	3	6	3	3	Ograniczony
Platforma			7	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenie (K3+1)

### Zasady Modelu

#### Łamacz Gór (Mountain Breaker)

Zasada Globalna.

Rzuty na Zasięg Szarży wykonywane w Fazie Szarż dla Szarży przeciwko oddziałowi składającemu się w całości z modeli z zasadą Górujący, podlegają zasadom Rzutu Maksymalizującego. Dodatkowo, Trafienia z Uderzenia modelu otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (K3, przeciwko modelom z zasadą Górujący).

### Opcje

pkt

Tylko jedna Manifestacja:

Wielowarstwowa Muszla ( <i>Cheiwłość</i> )	5
Zesztywniałe Usta ( <i>Pycha</i> )	5
Trawienne Wymiociny ( <i>Obzarstwo</i> )	10
Dodatkowe Nogi ( <i>Ojciec Chaos</i> )	15
<del>Wróżniczy Pysk (<i>Cheiwłość</i>)</del>	<del>15</del>
Stalowa Kończyna ( <i>Ojciec Chaos</i> )	25

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Chorążcy	10
----------	----



## Szponiaste Pomioty

(Clawed Fiends)

255 pkt + 95 pkt/model

3-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	7	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	4	4	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szponiasty Pomiot	3	4	4	2	4	Duszenie

### Opcje

pkt

Tylko jedna Manifestacja:

Ciemne Futro ( <i>Ojciec Chaos</i> )	4/model
Hipnotyzujące Upierzenie ( <i>Pożądanie</i> )	8/model
Matka Miotu ( <i>Obzarstwo</i> )	8/model
Przeszywający Kolec ( <i>Zazdrość</i> )	13/model
Wyhaczona Szczęka ( <i>Obzarstwo</i> )	15/model

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorążcy	10



## Nękające Gremliny

(Mageblight Gremlins)

175 pkt + 33 pkt/model

2-4 modele

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Harcownicy, Jednostka Lekka, Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Podróżnicy Woalu		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	3	3	0	5+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Nękający Gremlin	5	3	2	0	2	<b>Dodatkowe Wsparcie (3)</b> , Pragnienie Magii, Trujące Ataki

### Zasady Modelu

#### Podróżnicy Woalu (Veil Stalker)

Zasada Globalna.

Model podlega zasadzie Zasadzka z następującymi wyjątkami:

**Kiedy oddział wchodzi na Pole Bitwy, właściciel może zdecydować się na zastosowanie zasad dotyczących zasady Specjalna Zasadzka (w 6" od wrogiemu modelu z zasada Skupianie).**

#### Pragnienie Magii (Spell Craving)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.

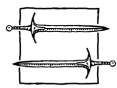
Dodatkowo, podczas obliczania Wyniku Walki, strona z przynajmniej jednym modelem z zasadą Pragnienie Magii, który jest Zaangażowany w Walkę, dodaje +X do swojego Wyniku Walki, gdzie X jest równy liczbie Czarów (ale nie Zaklętych Czarów ani Przypisanych Czarów), jaką znają wrodzy Magowie w oddziałach w kontakcie podstawek z modelem z zasadą Pragnienie Magii (należy zauważyć, że przy kilku źródłach tego samego czaru, każde liczone jest jako 1).

### Opcje

pkt

Tylko jedna Manifestacja:

Zielonoogniste Oczy ( <i>Zazdrość</i> )	2/model
Przeszywający Kolec ( <i>Zazdrość</i> )	8/model
Żywa Tarcza ( <i>Ojciec Chaos</i> )	9/model
Nienaturalne Korzenie ( <i>Ojciec Chaos</i> )	10
Gruczoły Jadowe ( <i>Zazdrość</i> )	17/model



## Zbieracze

(Hoarders)

270 pkt + 115 pkt/model

3-6 modeli



0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Obieżyświat, Punktujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	5	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zbieracz	3	3	4	0	2	Ciasny Uścisk

### Zasady Modelu

#### Ciasny Uścisk (Tightening Grasp)

##### Atak Specjalny.

Model otrzymuje zasadę Roztrzaskanie (X) i może wykonywać Atak Specjalny Roztrzaskanie jako Ataki Wspierające, ignorując maksymalną liczbę Wspierających Ataków. Kiedy model nie jest Zaangażowany w Walkę, X jest równy 1.

Na początku każdej Rundy Walki, z wyjątkiem Pierwszej Rundy Walki, jeśli model jest Zaangażowany, X zostaje zwiększony o +1 (np. Roztrzaskanie (1) zmienia się w Roztrzaskanie (2)).

### Opcje

pkt

#### Do dwóch Manifestacji:

Chitynowe Łuski ( <i>Ojciec Chaos</i> )	3/model
Wielowarstwowa Muszla ( <i>Chciwość</i> )	4/model
Wróżniczy Pysk ( <i>Chciwość</i> )	5/model
Zachłanna Ssawka ( <i>Chciwość</i> )	5/model
Duszący Dym ( <i>Chciwość</i> )	10/model
Lustrzane Łuski ( <i>Ojciec Chaos</i> )	21/model
Nienaturalne Korzenie ( <i>Ojciec Chaos</i> )	30

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10



## Syreny

(Sirens)

205 pkt + 18 pkt/model

5-15 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	9	Jednostka Lekka, Nadprzyrodzony, Nieuchwytność, Nieustraszony, Obieżyświat, Pozorowany Odwrot, Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	5	3	0	5+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Syrena	2	5	4	1	4	
Symbiotyczny Rumak	1	3	3	0	3	Ograniczony

### Zasady Modelu

#### Nieuchwytność (Elusive)

##### Zasada Globalna.

Oddział składający się w całości z modeli z zasadą Nieuchwytność może zadeklarować Reakcję na Szarżę Ucieczka, nawet jeśli podlega zasadzie Nieustraszony.

### Opcje

pkt

#### Tylko jedna Manifestacja:

Gorąca Krew ( <i>Pożądanie</i> )	1/model
Dodatkowe Nogi ( <i>Ojciec Chaos</i> )	2/model
Hipnotyzujące Upierzenie ( <i>Pożądanie</i> )	5/model
Wędrujące Ręce ( <i>Pożądanie</i> )	5/model
Stalowa Kończyna ( <i>Ojciec Chaos</i> )	8/model

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10



## Płomienista Chwała

(Blazing Glory)

320 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 50x50mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [OL], zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	8	Górujący, Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Strach, Upadła Gwiazda		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	*	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Płonąca Chwała	5	*	5	5	5	

### Zasady Modelu

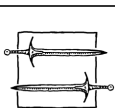
#### Upadła Gwiazda (Falling Star)

Zasada Globalna.

Umiejętności Ofensywne oraz Umiejętności Defensywne modelu są równe dwukrotności aktualnej liczby Punktów Życia modelu. Dodatkowo, na potrzeby rzucania, przyjmowania i odrzucania wyzwań do Pojedyneków model jest uznawany jako Postać. Kiedy w czasie Rundy Walki model walczy w Pojedynku, otrzymuje zasadę Determinacja do końca Rundy Walki.

### Opcje

	pkt
Lot (8", 16") [OL]	55
Tylko jedna Manifestacja:	
Demoniczne Wydzieliny (Ojciec Chaos)	10
Rogi Pychy (Pycha)	15
Zesztywniałe Usta (Pycha)	20
<del>Potężne Kopyta (Ojciec Chaos)</del>	<del>25</del>
Sztynny Kręgosłup (Pycha)	30



## Żniwiarz Nadziei

(Hope Harvester)

285 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddział na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	7	Nadprzyrodzony, Nie Jest Przywódcą, Nieustraszony, Platforma Wojenna, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	4	5	3	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Żniwiarz Nadziei	4	4	6	3	1	Wyrzutnia Eteru (3+)

### Zasady Modelu

#### Wyrzutnia Eteru (Aether Battery)

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: 2K6×2, S 4, PP 1.

Przed rzutem determinującym liczbę strzałów, właściciel może zdecydować się na odrzucenie od 1 do 3 Znaczników Woalu ze swojej puli Znaczników Woalu. Jeśli to zrobi, liczba strzałów jest zwiększona o +3 za każdy odrzucony Znacznik Woalu.

### Opcje

	pkt
Machina Potępienia*	100
Tylko jedna Manifestacja:	
Aura Rozpaczy (Lenistwo)	15
<del>Wielowarstwowa Muszla (Chciwość)</del>	<del>30</del>
<del>Czułka Magii (Lenistwo)</del>	<del>30</del>
Znak Wiecznego Dowódcy (Ojciec Chaos)	50
Mrożące Ziewnięcie (Lenistwo)	55
Żelazna Łupina (Ojciec Chaos)	80

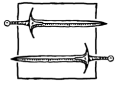
\*0-1 Oddział na Armię, jeśli w armii znajduje się jakakolwiek Postać o rozmiarze Gigantyczny, inna niż Strażnik Nukuji z zasadą Duch Strixiana.

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Machina Potępienia (Engine of Damnation)

Zasada Globalna.

Model traci zasadę Platforma Wojenna, zmienia podstawkę na taką o wymiarach 150x100mm oraz swój rozmiar na Gigantyczny. Dodatkowo, jego Punkty Życia są równe 8. ~~Wytrzymałość równa 6, a Marsz równy 15".~~



## Mosiężne Bestie

(Brazen Beast)

350 pkt + 95 pkt/model

3-6 modeli



0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Punktujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	3	4	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szaleniec	1	5	3	0	4	Niszczycielska Szarża (+2A, +2S, +2PP), Skupienie Bitewne
Bestia	2	4	5	2	2	Ograniczony, Skupienie Bitewne, Trafienia z Uderzenie (2)

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tylko jedna Manifestacja:		Dowódca	10
Pałaca Posoka ( <i>Gniew</i> )	1/model	Muzyk	10
Chitynowe Łuski ( <i>Ojciec Chaos</i> )	5/model	Chorążcy	10
Dodatkowe Nogi ( <i>Ojciec Chaos</i> )	5/model		
Batożący Ogon ( <i>Gniew</i> )	12/model		
Czerwone Ślepia ( <i>Gniew</i> )	21/model		

## ODDZIAŁY LATAJĄCE (Maks. 35%)



### Furie

(Furies)

170 pkt + 9 pkt/model

5-15 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	4"	8"	5	Harcownicy, Jednostka Lekka, Lot (10", 20"), Nadprzyrodzony, Nieustraszony		
Lot	10"	20"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	3	3	0	6+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Furia	1	3	4	1	4	Niszczycielska Szarża (+1S)

— Opcje ————— pkt —————

Tylko jedna Manifestacja:

Ciemne Futro ( <i>Ojciec Chaos</i> )	1/model
Czerwone Ślepia ( <i>Gniew</i> )	1/model
Gruczoły Jadowe ( <i>Zazdrość</i> )	1/model
Błyszcząca Skóra ( <i>Ojciec Chaos</i> )	2/model
Hipnotyzujące Upierzenie ( <i>Pożądanie</i> )	4/model



### Węży Woalu

(Veil Serpents)

240 pkt + 34 pkt/model

3-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	7	Jednostka Lekka, Lot (9", 12"), Mag Konklawe, Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Przemiana		
Lot	9"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	4	4	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wąż Woalu	3	4	4	0	4	

— Zasady Modelu —————

#### Przemiana (Morphlings)

Zasada Globalna.

W czasie Wyboru Czarów, każdy oddział Węży Woalu musi wybrać Manifestację z poniższej listy i zastosować jej efekty do końca gry:

- Hipnotyzujące Upierzenie (*Pożądanie*)
- Mrozące Ziewnięcie (*Lenistwo*)
- Gruczoły Jadowe (*Zazdrość*)
- ~~Wijące się Koszmary (*Ojciec Chaos*)~~

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

Dowódca 135

— Mag Konklawe —————

Musi wybrać 2 czary spośród następujących:

- Uderzenie Niewiernych (Taumaturgia)
- Włócznie Nieskończoności (Czar Rasowy)
- Wynaturzona Podobizna (Czarna Magia)
- Zwodnicze Piękno (Czarna Magia)



## Nabrzmaiale Muchy

(Bloat Flies)

310 pkt + 100 pkt/model

3-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	8	Jednostka Lekka, Lot (6", 14"), Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Strach, Wysoki		
Lot	6"	14"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	2	4	0		Egida (5+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki), Odporność (5+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Nabrzmaiała Mucha	2	5	6	3	3	Kwasowa Krew

### Zasady Modelu

#### Kwasowa Krew (Acid Blood)

##### Atak Specjalny.

Za każdy nieudany rzut na Ochronę Specjalną Odporność przeciwko wrogiemu Atakowi w Zwarcu, model zadaje 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki przeciwko modelowi, który zadał dana ranę, przed usunięciem jakichkolwiek poległych, rozdzielone przeciwko Puli Życia tego modelu.

### Opcje

pkt

#### Tylko jedna Manifestacja:

<del>Zwinne Macki (Ojciec Chaos)</del>	<del>5/model</del>
Błyszcząca Skóra (Ojciec Chaos)	6/model
Trawienne Wymiociny (Obżarstwo)	7/model
Matka Miotu (Obżarstwo)	8/model
Wyhaczona Szczęka (Obżarstwo)	12/model

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10