

# THE IX AGE FANTASY BATTLES



## Elfy Grozy

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2022 beta 3 - 24 listopada 2022

Zasady Modelu Armii .....	2	Postacie .....	5
Czar Rasowy .....	3	Wierzchowce Postaci .....	9
Przedmioty Specjalne.....	3	Oddziały Podstawowe.....	11
Organizacja Armii.....	4	Oddziały Specjalne .....	14
		Najeźdźcy.....	18
		Menażeria.....	19



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 MODELU ARMII

## ZASADY GLOBALNE

### Przybrzeżny Drapieżnik (Coastal Predator)

Model otrzymuje zasadę Obieżyświat (Woda). Dodatkowo, oddział otrzymuje zasady: Niszczycielska Szarża (+2" Ruchu) oraz Trudny Cel (1), jeśli spełnione zostaną oba następujące warunki:

- Ponad połowa modeli w oddziale posiada zasadę Przybrzeżny Drapieżnik.
- Ponad połowa modeli w oddziale posiada środek swojej podstawki w Formie Terenu Woda.

Postać bez zasady Przybrzeżny Drapieżnik, Szarżująca z oddziału, nie podlegają tym efektom.

### Wyszkolenie Akademickie (Academy Trained)

Oddział, którego ponad połowa modeli posiada zasadę Wyszkolenie Akademickie podlega następującym zasadom:

- Oddział otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1" Ruchu), kiedy deklaruje swoją pierwszą Szarżę w danej Fазie Szarż. Efekt trwa do końca danej Fазy Szarż. Postać bez zasady Wyszkolenie Akademickie, Szarżująca z oddziału, nie podlegają temu efektowi.
- Na potrzeby zasad: Nieugiętość oraz Rozbite Szeregi, jeśli oddział posiada przynajmniej jeden Pełny Szereg, jest liczony jako posiadający jeden dodatkowy Pełny Szereg.

Powyższe efekty są stosowane, tylko jeśli spełnione zostaną oba następujące warunki:

- Oddział składa się w całości z modeli o typie Piechota.
- Oddział znajduje się w 8" od przynajmniej jednego modelu z zasadą Wyszkolenie Akademickie, który nie Ucieka i należy do innego sprzymierzonego oddziału.

### Woń Krwi (Scent of Blood)

Model otrzymuje zasady: Nieustraszony oraz Szał, kiedy jest Zaangażowany w Walkę. Dodatkowo, model otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1" Ruchu) dla Szarż przeciwko oddziałom, które posiadają przynajmniej jedną Pulę Życia z mniejszą liczbą Punktów Życia, niż w chwili wystawienia lub wejścia pierwszy raz na Pole Bitwy w inny sposób.

## ATRYBUTY ATAKU

### Bezwzględna Wydajność (Ruthless Efficiency)

W Walce w Zwarcu.

Atak otrzymuje +1 do zranienia w Pierwszej Rundzie Walki.

### Sztuka Śmierci (Artistry of Death)

W Walce w Zwarcu.

Atak otrzymuje +1 do zranienia. Ataki z zasadą Sztuka Śmierci tracą zasadę Bezwzględna Wydajność, jeśli ją posiadają.

## ZBROJOWNIA

### Kusza Wielostrzałowa (Repeater Crossbow)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 2, Siła 3, PP 0. Podczas strzelania na Bliskim Zasięgu, broń otrzymuje +1 Penetracji Pancerza.

### Ostrza Daraga (Blades of Darag)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dwuręczny. Część modelu otrzymuje +1 Atak, kiedy używa tej broni, a ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Magiczne Ataki. Jeśli przynajmniej jeden model w oddziale części modelu jest celem przynajmniej jednego sprzymierzonego czaru (ale nie Czaru Przypisanego) o Czasie Trwania Jedna Tura, Siła ataków wykonanych tą bronią jest zawsze równa 5, tak długo jak stosuje się efekty tego czaru. Ta broń nie może zostać zakłeta.

### Skóra Krakena (Kraken Hide)

Część Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza oraz zasadę Przybrzeżny Drapieżnik.

### Ręczna Kusza Wielostrzałowa [X] (Repeater Handbow [X])

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: X, Siła 3, PP 0. Szybkostrzelny, Precyzja. Podczas strzelania na Bliskim Zasięgu, broń otrzymuje +1 Penetracji Pancerza.

# CZAR RASOWY

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
<b>R</b>	<b>Klątwa Upiornej Królowej</b> (Phantom Queen's Curse)			Właściciel otrzymuje jeden Znacznik Woalu, który nie jest usuwany, kiedy czar dobiega końca. Jeśli wrogi oddział spowoduje utratę przynajmniej jednego Punktu Życia u sprzymierzonego oddziału w 18" od Rzucającego, właściciel może odrzucić Znaczniki Woalu ze swojej puli Znaczników Woalu. W pojedynczej fazie, na potrzeby tego czaru, właściciel może odrzucić maksymalnie do dwóch Znaczników Woalu. Za każdy odrzucony Znacznik Woalu, wrogi oddział natychmiast otrzymuje 3 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 2 i zasadą Magiczne Ataki. Trafienia te są traktowane jak Atak Zasięgowy.
8+	Rzucający	Jedna Tura		

## PRZEDMIOTY SPECJALNE

### Zaklęcia Broni

**Rozdzierający Dotyk** (Lacerating Touch) 65 pkt

Zaklęcie Dwóch Broni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Penetracji Pancerza. Dzierżyciel otrzymuje +2 Ataki oraz zasadę Strach, kiedy używa tej broni.

**Mistrzostwo Rzezi** (Mastery of Slaughter) 50 pkt

Zaklęcie Włóczni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Skupienie Bitewne, Sztuka Śmierci, Wielokrotne Rany (2) oraz Zabójcze Uderzenie.

**Transcendencja** (Transcendence) 50 pkt

Zaklęcie Lancy.

Za każdą niewybronioną ranę zadaną tą bronią wrogiemu modelowi, dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza, każdy do maksymalnie +2. Efekty trwają do końca gry.

**Paraliżujący Mrozu** (Crippling Frost) 45 pkt

Zaklęcie Wielkiej Broni.

Dodatkowo, wrogi oddziały w kontakcie podstawek z modelem posiadacza otrzymują -2 Umiejętności Defensywnych.

**Duma Gar Daekosa** (Pride of Gar Daecos) 30 pkt

Zaklęcie Halabardy.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, a ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Boskie Ataki.

### Zaklęcia Pancerzy

**Pieczęć Republiki** (Seal of the Republic) 45 pkt

Tylko modele piesze.

Zaklęcie Ciężkiej Zbroi.

Za każdą niewybronioną ranę zadaną wrogiemu modelowi Atakiem w Walce w Zwarcu posiadacza, posiadacz otrzymuje +1 Pancerza. Efekt trwa do końca gry.

### Zaklęcia Sztandarów

**Proporzec Keadhrena** (Caedhren's Pennon) 85 pkt

Modele o typie Piechota w oddziale posiadacza otrzymują zasady: Szybki Krok oraz Woń Krwi.

**Ikona Kata** (Executioner's Icon) 60 pkt

Posiadacz oraz części modelu Modeli Szeregowych z zasadą Bezwzględna Wydajność w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Sztuka Śmierci.

**Oko Gorgony** (Eye of the Gorgon) 50 pkt

Tylko oddziały inne niż Oddziały Podstawowe.

Posiadacz otrzymuje zasadę Petryfikujące Spojrzenie (patrz oddział Gorgony). Wrogi oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem muszą przerzucić udane Testy Dyscypliny.

## Artefakty

**Maska Wojennej Wrony** (Mask of the War Crow) 60 pkt  
Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Strach. Dodatkowo, posiadacz i każdy sprzymierzony oddział, który znajduje się w 6" od oddziału posiadacza i posiada przynajmniej jeden model z zasadą Strach, musi przerzucić rzuty na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu z naturalnym wynikiem '1'.

**Lustro Moithira** (Moithir's Mirror) 50 pkt  
Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (5+). Dodatkowo, na Poziomie Inicjatywy 0 Rundy Walki, w której przynajmniej jeden Atak w Zwarcu został przydzielony lub rozdzielony przeciwko modelowi posiadacza (wliczając ataki wykonywane na Poziomie Inicjatywy 0), posiadacz zadaje **K3** trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 2 i zasadą Magiczne Ataki przeciwko **każdemu oddziałowi atakujących modeli**. Trafienia te są traktowane jak Atak Specjalny.

**Pieczęć Dziewiątej Floty** (Seal of the 9<sup>th</sup> Fleet) 50 pkt  
Tylko Sileksiańscy Oficerowie.  
Jeśli oddział posiadacza w całości składa się z modeli o typie Piechota, **otrzymuje zasadę Wyszkolenie Akademickie**.

**Pierścień Obsydianowych Tronów** (Ring of the Obsidian Thrones) 40 pkt

Tylko modele inne niż Czarnoksiężnicy Wyrzutkowie.  
Sprzymierzone Testy Złamania oraz sprzymierzone Testy Paniki wykonane w 6" od posiadacza podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.

**Waga Keinrana** (Ceinran's Scales) 40 pkt  
Tylko Magowie.

Posiadacz może rzucać **Widmowe Ostrza** (Ewokacja) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

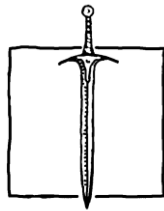
**Gwizdek Mistrza Bestii** (Beastmaster's Whistle) 25 pkt  
Tylko Mistrzowie Bestii

Jednokrotne Użycie. Może być aktywowany na początku dowolnej sprzymierzonej Fazy Szarż. Rzuty na Zasięg Szarży sprzymierzonych Mantikor oraz modeli o typie Bestia, które znajdują się w 12" od posiadacza, podlegają zasadzie Rzutu Maksymalizującego. Efekt trwa do końca Fazy Szarż.

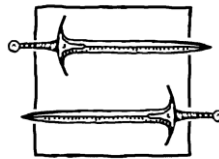
## ORGANIZACJA ARMII



Postacie  
Maks. 40%



Oddziały Podstawowe  
Min. 25%



Oddziały Specjalne  
Bez limitu



Najeźdźcy  
Maks. 20%



Menageria  
Maks. 30%

# POSTACIE (Maks. 40%)



## Książę Grozy

(Dread Prince)

215 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	9		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	7	3	0	Ciężka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Książę Grozy	5	8	4	1	8

Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Sztuka Śmierci, Zabójcza Riposta

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Przedmioty Specjalne	do 200	Raptor z Daeb	50
Skóra Krakena (tylko model pieszy)	20	Elficki Koń	55
Tarcza	10	Rydwan z Raptorami	100
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	5		
Halabarda	10		
Wielka Broń	10		
Lanca	15		



## Mistrz Bestii

(Beastmaster)

170 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (Me) zalicza się do kategorii Menażeria.  
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	9	Sztuka Ujarmiania	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	5	3	0	Ciężka Zbroja, Nie Do Zdeptania
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Mistrz Bestii	4	5	4	1	7

Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks

Zasady Modelu	Opcje	pkt
<b>Sztuka Ujarmiania</b> (Willbreaker's Craft)	Przedmioty Specjalne	do 150
Zasada Globalna.	Tarcza	5
Testy Dyscypliny wykonane przez sprzymierzone modele o typie innym niż Konstrukcja z zasadą Górujący, które znajdują się w 12" od przynajmniej jednego modelu z zasadą Sztuka Ujarmiania, który nie Ucieka, podlegają zasadom Rzutu Minimalizującego.	Tylko jedno:	
Rzuty determinujące ilość trafień wynikających z zasady Deptania wykonane dla modeli, które znajdują się w 12" od przynajmniej jednego modelu z zasadą Sztuka Ujarmiania, który nie Ucieka, podlegają zasadom:	Dwie Bronie	10
- Rzutu Maksymalizującego, jeśli model jest sprzymierzony.	Halabarda	10
- Rzutu Minimalizującego, jeśli model jest wrogi.	Lanca	15
	Wielka Broń	15
	Wierzchowce	pkt
	Elficki Koń	45
	Raptor z Daeb	50
	Rydwan z Raptorami	85
	Czarnogrzywy Pegaz	90
	Mantikora (Me)	215
	Władczy Smok (Me)	490



## Sileksiański Oficer

(Silexian Officer)

160 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (Me) zalicza się do kategorii Menażeria.  
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	10	Taktyk, <a href="#">Wyszkolenie Akademickie</a>		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	3	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Sileksiański Oficer	3	6	4	1	7	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks

### Zasady Modelu

#### Taktyk (Tactician)

##### Zasada Globalna.

Oddział składający się w całości z modeli o typie Piechota, którego ponad połowa modeli posiada zasadę [Wyszkolenie Akademickie](#) i do którego dołączył model z zasadą Taktyk, lub który znajduje się w zasięgu działania efektów zasady Obecność Dowódcy nieuciekającego sprzymierzonego modelu z zasadą Taktyk, jest uznawany za znajdujący się w 8" od innego sprzymierzonego oddziału z zasadą [Wyszkolenie Akademickie](#).

### Opcje

	pkt
Sztandarowy Armii	50
Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Generałem	do 150
Tarcza	5
Skóra Krakena	15
Tylko jedno:	
Dwie Bronie	5
Halabarda	5
Włócznia	5
Lanca	10
Wielka Broń	10

### Wierzchowce

	pkt
Elficki Koń	45
Raptor z Daeb	50
Rydwan z Raptorami	75
Czarnogrzywy Pegaz	80
Mantikora (Me)	<a href="#">200</a>



## Egzarcha Świątyni

(Temple Exarch)

250 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Kurtuazja Profesjonalisty, Nieustraszony, Praktykant Magii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	3	0	Ciężka Zbroja, Egida (4+, przeciwko Atakom w Zwarceniu)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Egzarcha Świątyni	3	5	4	1	6	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Skupienie Bitewne

### Opcje

pkt

Musi zostać tylko jednym:

Sztandarowy Armii

darmowe

Kowal Wojenny

95

Przedmioty Specjalne

do 100

Tylko jedno:

Ostrza Daraga

darmowe

Dwie Bronie

10

Halabarda

10

Wielka Broń

10

Włócznia

10

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Kowal Wojenny (War Smith)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Adept Magii. Część modelu oraz części modelu Modeli Szeregowych bez zasady Ograniczony w oddziale modelu otrzymują zasady: Skupienie Bitewne oraz Szał. Dodatkowo, gdy model z zasadą kowal Wojenny znajduje się w tym samym oddziale, Bojownicy Świątyni otrzymują zasadę Nienawiść.

### Opcje Magii

pkt



Alchemia



Wróżbiarstwo



## Czarnoksiężnik Wyrzutek

(Warlock Outcast)

240 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (Me) zalicza się do kategorii Menażeria.  
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Adept Magii, Niegodny Zaufania, Nieodparta Wola		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Czarnoksiężnik Wyrzutek 1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks	

### Zasady Modelu

#### Niegodny Zaufania (Mistrusted)

Zasada Globalna.

Jeśli model jest Generałem, Testy Dyscypliny wykorzystujące efekty jego zasady Obecność Dowódcy otrzymują -1 Dyscypliny.

#### Nieodparta Wola (Irresistible Will)

Zasada Globalna.

Próby Rzucenia wykonywane przez model 4 lub większą ilością Kości Magii, podlegają następującym zasadom:

- Łączna wartość Modyfikatorów Rzucenia nie może być większa niż +1.
- Próby Rozproszenia otrzymują Modyfikator Rozproszenia -2.

### Opcje

Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Mistrzem Magii	do 200
Lekka Zbroja	5
Dwie Bronie	10
Ostra Daraga	10

### Wierzchowce

Elficki Koń	20
Raptor z Daeb	25
Czarnogrzywy Pegaz	35
Mantikora (Me) (tylko Mistrz Magii)	75
Władczy Smok (Me) (tylko Mistrz Magii)	400

### Opcje Magii

Mistrz Magii

170



Czarna Magia



Ewokacja



Kosmologia



## Cichy Zabójca

(Silent Hunter)

165 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	5"	10"	9		Kurtuazja Profesjonalisty, Nie Jest Przywódcą, <b>Uderzenie z Cienia, Ukryty</b>	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	7	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Cichy Zabójca	3	7	4	3	9	Błyskawiczny Refleks, Dwie Bronie, Ręczna Kusza Wielostrzałowa [3] (2+), Sztuka Śmierci, Trujące Ataki, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Postaciom)

### Zasady Modelu

#### Kurtuazja Profesjonalisty (Professional Curtesy)

Zasada Globalna.

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

# 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+1

Ofensywne *A UO S PP Z*

Elficki Koń 1 3 3 0 4 Ograniczony



## Raptor z Daeb (Daeb Raptor)

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne *R M Ds Zasady Modelu*

7" 14" P Woń Krwi

Defensywne *PŻ UD W P*

P P P P+2

Ofensywne *A UO S PP Z*

Raptor z Daeb 2 3 4 1 3 Ograniczony, Zabójcze Uderzenie



## Czarnogrzywy Pegaz (Blackmane Pegasus)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 40x40mm

Globalne *R M Ds Zasady Modelu*

Ziemia 7" 14" P  
Lot 8" 16" P Jednostka Lekka, Lot (8", 16")

Defensywne *PŻ UD W P*

P P 4 P+1 Trudny Cel (1)

Ofensywne *A UO S PP Z*

Czarnogrzywy Pegaz 2 4 4 1 4 Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP), Ograniczony



## Rydwan z Raptorami (Raptor Chariot)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

Globalne *R M Ds Zasady Modelu*

7" 7" P Szybki Krok, Woń Krwi

Defensywne *PŻ UD W P*

4 P 4 P+2

Ofensywne *A UO S PP Z*

Raptor z Daeb (2) 2 3 4 1 3 Ograniczony, Zabójcze Uderzenie

Platforma 5 2 Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)



## Mantikora

(Manticore)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x50mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	6"	12"	P	Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), <b>Samotnik</b> , Strach, Woń Krwi, <b>Wyłączność</b>		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mantikora	4	5	5	2	5	Ograniczony, Zabójcze Uderzenie

### Zasady Modelu

#### Samotnik (Solitary)

Zasada Globalna.

Model nigdy nie może dołączyć do oddziału ani żadna Postać nie może dołączyć do tego modelu.

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Nadzwyczajny Okaz (Extraordinary Specimen)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Deptanie (K3) oraz Górzący i zmienia podstawkę na taką o wymiarach 50x100mm.

### Opcje

pkt

Nadzwyczajny Okaz

25



## Władczy Smok

(Imperious Dragon)

0-1 Wierzchowiec na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	6"	12"	P	Jednostka Lekka, Lot (7", 14"), Spotkanie Umysłów		
Lot	7"	14"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	5	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Władczy Smok	5	5	6	3	3	Ograniczony, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)

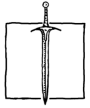
### Zasady Modelu

#### Spotkanie Umysłów (Meeting of Minds)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Woń Krwi i traktuje wszystkie sprzymierzone modele o typie Bestia jak modele z zasadą Nieistotny.

## ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)



### Sileksiański Włóczykiew

(Silexian Spears)

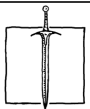
**210 pkt + 14 pkt/model**

15-40 modeli



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	5"	10"	8	Punktujący, <b>Wyszkolenie Akademickie</b>							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	1	4	3	0 Lekka Zbroja, Tarcza							
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Sileksiański Włóczykiew	1	4	3	0	5 Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Włócznia						
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Dowódca			10			Chorąży			10		
Muzyk			10			Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		



### Bojownicy Świątyni

(Temple Militants)

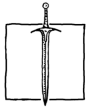
**260 pkt + 15 pkt/model**

15-30 modeli



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	5"	10"	8	Nieustraszony, Punktujący, Szał							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	1	3	3	0							
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Bojownik Świątyni	1	4	3	0	5 Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Ostrza Daraga, Skupienie Bitewne, Walka z Dodatkowego Szeregu						
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Dowódca			10			Chorąży			10		
Muzyk			10			Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		



## Drużyna Łowiecka

(Raiding Party)

170 pkt + 14 pkt/model

10-30 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [N], zalicza się dodatkowo do kategorii Najeźdźców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Bezwzględni Łowcy, Bolasy Łowieckie, Jednostka Lekka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec Grozy	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Muszą wybrać tylko jedno:		Dowódca	10
Poskramiacze Bestii	darmowe	Muzyk	10
Korsarze	1/model	Chorąży	10
Ręczna Kusza Wielostrzałowa [2]* (4+)	2/model		

\*Tylko Korsarze.

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Korsarze (Corsairs)

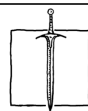
Zasada Globalna.

Model otrzymuje Dwie Bronie, Skórę Krakena oraz zasadę Jednostka Lekka. Dodatkowo, wrogie modele, które nie są odporne na działanie zasady Strach, w oddziale znajdującym się w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z zasadą Korsarze, otrzymują -1 Dyscypliny.

#### Poskramiacze Bestii (Best Breakers)

Zasada Globalna.

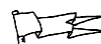
Model otrzymuje Tarczę, a oddział zawierający przynajmniej jeden model z zasadą Poskramiacze Bestii otrzymuje zasadę Nie Do Zdeptania. Na początku każdej sprzymierzonej Tury Gracza, dla każdego oddziału z przynajmniej jednym modelem z zasadą Poskramiacze Bestii należy wybrać inny sprzymierzony oddział, który znajduje się w 8" od danego oddziału. Części modelu z zasadą Ograniczony w wybranym oddziale otrzymują zasadę Niszczycielska Szarża (Skupienie Bitewne). Efekt trwa do końca następnej Tury Gracza.



## Sileksiańskie Wsparcie

(Silexian Auxiliaries)

255 pkt + 12 pkt/model 15-25 modeli

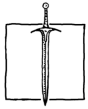


Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Najeźdźców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Punktujący, Tłumiąca Salwa, Wyszkolenie Akademickie		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Sileksiański Wspierający	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Kusza Wielostrzałowa (3+), Marsz i Strzał

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



## Jeźdźcy Cienia

(Shadow Raiders)

185 pkt + 17 pkt/model

5-10 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

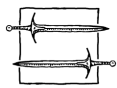


Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [N], zalicza się do kategorii Najeźdźców, zamiast do kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	8	Bołasy Łowieckie, Jednostka Lekka, Pozorowany Odwrót, Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	1	Lekka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec Cienia	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Lekka Lanca
Elficki Koń	1	3	3	0	4	Ograniczony

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Kusza Wielostrzałowa (3+) [N]	4/model	Dowódca	10
		Muzyk	10
		Chorąży	10





## Obsydianowa Straż

(Obsidian Guard)

240 pkt + 21 pkt/model

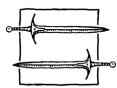
10-25 modeli

0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	5"	10"	9	Punktujący, <a href="#">Wola Senatu</a> , <a href="#">Utrzymać Formację</a> , <a href="#">Wyszkolenie Akademickie</a>							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	1	6	3	0	Ciężka Zbroja						
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Obsydianowy Strażnik	2	6	3	1	6	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Halabarda					
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Dowódca				10			Chorąży	10			
Muzyk				10			Zakłęcie Sztandaru	bez limitu			



## Sędziowie

(Judicators)

200 pkt + 20 pkt/model

10-30 modeli

0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	5"	10"	8	Punktujący							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	1	5	3	0	Ciężka Zbroja						
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Sędzia	1	5	3	2	5	Błyskawiczny Refleks, Nienawiść, Sztuka Śmierci, Wielka Broń					
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Dowódca				10			Chorąży	10			
Muzyk				10			Zakłęcie Sztandaru	bez limitu			



## Harpie

(Harpies)

175 pkt + 12 pkt/model

5-12 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 20x20mm

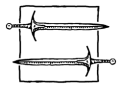
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	5"	10"	6	Harcownicy, Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Nieistotny, Woń Krwi		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Harpia	1	3	4	0	4	Niszczycielska Szarża (+1 A), <a href="#">Rozdzierające Szpony</a>

Zasady Modelu

### Rozdzierające Szpony (Raking Claws)

Atak Specjalny.

Zamaszty Atak. Wrogi oddział otrzymuje 1 trafienie za każdy model z zasadą Rozdzierające Szpony w oddziale. Te trafienia rozpatrywane są z Siłą i Penetracją Pancerza części modelu z zasadą Rozdzierające Szpony.



## Gorgony

(Gorgons)

155 pkt + 120 pkt/model

1-3 modeli

0-2 Oddziały na Armię

0-3 Modele na Armię

Rozmiar Typ Podstawka Standardowy Bestia 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Nadprzyrodzony, Nieustraszony, Obieżyświat, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Gorgona	3	5	4	1	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Petryfikujące Spojrzenie

### Zasady Modelu

#### Petryfikujące Spojrzenie (Petrifying Stare)

Atak Specjalny.

Na Poziomie Inicjatywy 10, każdy wrogi oddział w kontakcie podstawek z modelem otrzymuje 2 trafienia z PP 10 i zasadą Magiczne Ataki, które ranią na:

- 4+, modele o rozmiarze Standardowy,
- 5+, modele o rozmiarze Duży,
- 6+, modele o rozmiarze Gigantyczny.

### Opcje

Tylko jedno:

Dwie Bronie  
Halabarda

5/model  
15/model



## Stado Grzmotu

(Thunder Herd)

270 pkt + 70 pkt/model

3-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Typ Podstawka Duży Bestia 40x60mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8	Jednostka Lekka, Szybka Reorganizacja, Woń Krwi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bestia Grzmotu	4	3	6	1	2	Niszczycielska Szarża (+1S, +1AP, Terror), Ograniczony, Trafienia
Biczownik (2)	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks



## Rydwan z Raptorami

(Raptor Chariot)

210 pkt

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Typ Podstawka Duży Konstrukcja 50x100mm

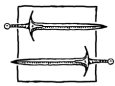
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	9	Szybki Krok, Woń Krwi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	4	2	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załogant (2)	2	5	4	1	6	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks
Raptor z Daeb (2)	2	3	4	1	3	Ograniczony, Zabójcze Uderzenie
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

### Opcje

Załoganci muszą wybrać tylko jedno

Halabarda  
Lanca

darmowe  
darmowe



## Ołtarz Bogów

(Divine Altar)

200 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 60x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Górujący, Skupianie (3), Szał		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	5	5	2	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Sluga (3)	2	5	3	1	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Ostrza Daraga, Skupienie Bitewne

Opcje pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Wizerunek Grozy darmowe  
Tygiel Rzezi 85

Dodatkowe Zasady Modelu

### Tygiel Rzezi (Crucible of Slaughter)

Zasada Globalna.

Model traci zasadę Skupianie (3), a otrzymuje zasady: Nie Jest Przywódcą, Wyłączność (Modele Szeregowe o typie Piechota), Platforma Wojenna, Przydzielony oraz Szał. Dodatkowo, następujące elementy otrzymują odpowiednie zasady, gdy znajdują się w 12" od sprzymierzonego Tygla Rzezi:

- Części modelu Modeli Szeregowych bez zasady Ograniczony otrzymują zasady: Skupienie Bitewne oraz Szał.
- Bojownicy Świątyni otrzymują zasadę Nienawiść.

### Wizerunek Grozy (Effigy of Dread)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Nieustraszony, Niezłomność, ~~Skupianie (3)~~ oraz Strach, jego Punkty Życia są równe 6, a jego Ruch oraz Marsz są zawsze równe 0". Model nie może deklarować żadnej Szarzy, ani wykonywać Ruchu Podstawowego, Marszu, Magicznego Ruchu, Ruchu Pogoni czy Losowego Ruchu. Dodatkowo, sprzymierzone oddziały w 18" od modelu otrzymują zasadę Strach, a wrogie oddziały w 18" od modelu nie mogą korzystać z efektów zasady Zbiórka Wokół Sztandaru na potrzeby Testów Strachu. ~~Na koniec...~~



## Rydwan Łowiecki

(Hunting Chariot)

175 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię\*

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

\*Rydwany Łowieckie oraz Balisty Wielostrzałowe dzielą wspólny limit 0-3 Oddziały na Armię.

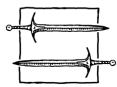
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	9"	8	Bolasz Łowieckie, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	4	2	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant (2)	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Lekka Lanca
Elficki Koń (2)	1	3	3	0	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6), Wyrzutnia Sieci Łowieckich (3+)

Zasady Modelu

### Wyrzutnia Sieci Łowieckich (Barbed Net Thrower)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 4, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Przeładowanie, Szybkostrzelny. Oddział, który otrzyma przynajmniej jedno trafienie tą bronią, otrzymuje -1 Zręczności i traci zasadę Szybki Krok. Efekty trwają do początku następnej sprzymierzonej Tury Gracza.



## Balista Wielostrzałowa

(Repeater Battery)

210 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię\*

Rozmiar Standardowy  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 60mm okrągła

\*Rydwany Łowieckie oraz Balisty Wielostrzałowe dzielą wspólny limit 0-3 Oddziały na Armię.

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

— Zasady Modelu —

### Balista z Daeb (Daeb Bolt Thrower)

Broń Artyleryjska.

Zasięg 24", Strzał: 8, S 5, PP 2. Należy zauważyć, że model może wykonać ruch i strzelić.

## NAJEŹDŹCY (Maks. 20%)



## Czarne Płaszcz

(Black Cloaks)

180 pkt + 35 pkt/model

5-10 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	5"	10"	8		<del>Bołasy Łowieckie</del> , Harcownicy, Jednostka Lekka, Zwiadowcy	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0	Lekka Zbroja, Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Czarny Płaszcz	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks, Dwie Bronie, Ręczna Kusza Wielostrzałowa [2] (3+), Trujące Ataki

— Opcje Grupy Dowodzenia — pkt —

Dowódca 10

# MENAŻERIA (Maks. 30%)



## Kraken

(Kraken)

375 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	6"	12"	8		Przybrzeżny Drapieżnik	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	5	5	3	Dekoncentrowanie, Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kraken	4	5	7	3	3	Nienawiść (przeciwko Duży, Gigantyczny), Ograniczony, Wielokrotne Rany (K3)
Poganiacz (2)	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Wielki Kraken\* (0-1 Oddział na Armię)

60

**Wielki Kraken** (Colossal Kraken)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje +2 Punkty Życia oraz 2 dodatkowe części modelu Poganiacz i zmienia podstawkę na taką o wymiarach 100x150mm.

\*Tylko armia z przynajmniej jednym Mistrzem Bestii.



## Hydra

(Hydra)

415 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	6"	12"	8		Odetnij Jedną	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	4	5	3	Odporność (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Hydra	5	4	5	2	2	Ograniczony, <b>Wściekłość</b> , Zionięcie (S3, PP2, Ogniste Ataki)
Poganiacz (2)	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks

Zasady Modelu

**Odetnij Jedną** (Cut one off...)

Zasada Globalna.

Za każdy skuteczny Rzut na Odporność z naturalnym wynikiem '6', model ignoruje inną jednocześnie otrzymaną ranę. Jeśli nie ma wystarczającej ilości ran, otrzymanych jednocześnie, do zignorowania, model natychmiast Odzyskuje 1 Punkt Życia.



## Mglisty Lewiatan

(Mist Leviathan)

240 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 100x100mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>	
Ziemia	2"	4"	8		Jednostka Lekka, Lot (7", 14"), Pod Osłoną Mgły	
Lot	7"	14"				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	8	3	5	0	Dekoncentrowanie	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Mglisty Lewiatan	4	3	4	3	3	Ograniczony
Poganiacz (4)	1	4	3	0	5	Bezwzględna Wydajność, Błyskawiczny Refleks

### Zasady Modelu

#### Pod Osłoną Mgły (Under Cover of Mists)

Zasada Globalna.

Wrocie oddziały w 8" od przynajmniej jednego modelu z zasadą Pod Osłoną Mgły otrzymują -1 do trafienia Atakami Strzeleckimi. Dodatkowo, w pierwszej Turze Gry, sprzymierzone oddziały o typie Piechota, tak długo jak znajdują się w 8" od przynajmniej jednego sprzymierzonego modelu z zasadą Pod Osłoną Mgły, otrzymują zasadę Trudny Cel (1).