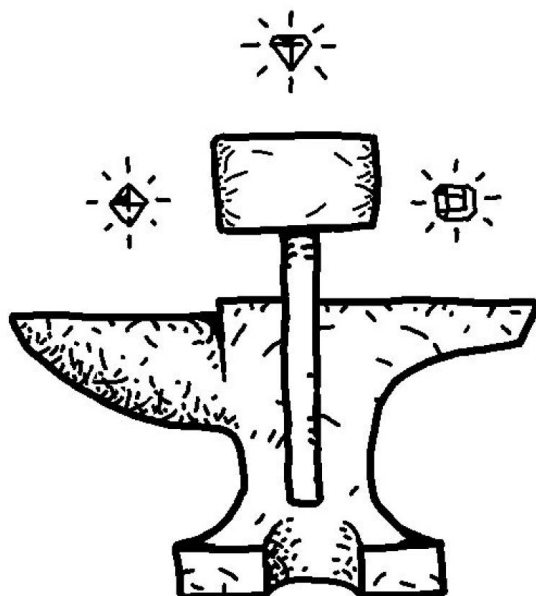


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Krasnoludzkie Twierdze

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2023 beta 1 - 08 grudnia 2022

Zasady Armii	2	Postacie	8
Zasady Modelu Armii	2	Wierzchowce Postaci	11
Runiczne Przedmioty Specjalne	4	Oddziały Podstawowe	12
Runy Bitewne	7	Oddziały Specjalne	14
Organizacja Armii	7	Grzmot Klanu	18
		Maszyneria Wojenna	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

ZASADY ARMII

Pradawne Urazy (Ancient Grudge)

Armie Krasnoludzkich Twierdz noszą liczne Urazy, które zapewniają bonusy, podczas atakowania konkretnych przeciwników. Ostateczna liczba Uraz jaką armia Krasnoludzkich twierdz nosi do swojego aktualnego przeciwnika, jest obliczana następująco:

- **Jedna Uraza** za Generała z zasadą Pamięć Przodków w Liście Armii.
- **Jedna Uraza** za każdego Króla w Liście Armii.
- **Dwie Urazy** za każdy Tron Wojenny w Liście Armii.

Tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), właściciel musi wybrać pojedynczy oddział z Listy Armii przeciwnika za każdą Urazę w swojej Armii (gracz może wybrać również Postacie). Modele wybranego oddziału uznawane są jako oznaczone. Wszystkie modele w Armii Krasnoludzkich Twierdz otrzymują zasadę Nienawiść przeciwko oznaczonym modelom oraz przeciwko modelom, które dołączyły do oddziału, w którym ponad połowa modeli jest oznaczona.

Ukształtowani Prze Góry (Hewn Out Of Mountains)

Tak długo, jak na Polu Bitwy znajduje się przynajmniej jeden sprzymierzony model z Armii Krasnoludzkich Twierdz, Wartość Rzucenia wszystkich czarów rzucanych przez wrogie modele wzrasta o +1.

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Im Są Więksi... (The bigger they are...)

Model otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (Szybki Krok) dla Szarż przeciwko oddziałom, które zawierają przynajmniej jeden model o rozmiarze Duży lub Gigantyczny.

Kamień Twierdzy (Holdstone)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Rundy Walki. Po aktywowaniu, poniższe efekty należy zastosować aż do momentu, w którym oddział nie będzie dłużej Zaangażowany w Walkę.

- Wrogie oddziały nie mogą otrzymać bonusu do Wyniku Walki za Bok ani za Tył oddziału.
- Oddział nie może podlegać zasadzie Rozbite Szeregi.
- Zasady: Parowanie, Ściana z Tarcz oraz Żelazna Ściana mogą być używane z dowolnej Strony oddziału.
- Na potrzeby Ataków Wspierających, wszystkie Strony są uznawane za Przód (tj. model może wykonać Atak Wspierający również na Bok lub na Tył).
- Oddział nie może wykonać Pogoni ani Najeżdżania.

Pamięć Przodków (Ancestral Memory)

Generał z zasadą Pamięć Przodków wpływa na liczbę Uraz jakie posiada Armia Krasnoludzkich Twierdz (patrz zasada Pradawne Urazy).

Runa Inżynierii (Engineering Rune)

Model otrzymuje +4 do każdego rzutu na Tabelę Niewypału.

~~Runa Rezonansu (Rune of Resonance)~~

OCHRONA INDYWIDUALNA

Ściana z Tarcz (Shield Wall)

Używając Tarczy, model otrzymuje zasadę Egida (6+, przeciwko Atakom w Walce w Zwarcu). Jeśli atakujący jest Szarżującym, zasada zostaje zwiększona do zasady Egida (5+, przeciwko Atakom w Walce w Zwarcu). Ta Ochrona Specjalna może zostać wykorzystana jedynie przeciwko atakom wykonanym przez wrogów Zaangażowanych z Przodem oddziału modelu.

ATRYBUTY ATAKU

Krzepa (Sturdy)

W Walce w Zwarceniu.

Część modelu otrzymuje zasady: Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP) oraz [Przygotowanie do Strzału](#).

Ogniste Strzały (Flaming Shot)

Podczas Strzelania.

Trafienia zadane przez model Atakami Strzeleckimi otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.

Pójdiesz Ze Mną! (Yer comin' with me!)

W Walce w Zwarceniu.

By móc użyć tego Atrybutu Ataku, oddział musi być na początku Rundy Walki przynajmniej tak szeroki jak głęboki. Ataki w Walce w Zwarceniu wykonywane przez modele z tym Atrybutem Ataku nie mogą ranić gorzej niż 4+. Dodatkowo, kiedy model z tym Atrybutem Ataku zostaje usunięty jako poległy podczas Fazy w Zwarceniu na skutek wrogiego Ataku w Zwarceniu, musi natychmiast, przed usunięciem, wykonać pojedynczy Atak w Walce w Zwarceniu, który podlega następującym zasadom i restrykcjom:

- Atak rozpatrywany jest zawsze z Siłą 5 i Penetracją Pancerza 2.
 - Właściciel musi wybrać jedną z poniższych opcji:
 1. Atak jest przydzielony przeciwko modelowi, który spowodował usunięcie modelu jako poległego.
 2. Atak jest przydzielony przeciwko Modelowi Szeregowemu w oddziale modelu, który spowodował usunięcie modelu jako poległego. Trafienie jest rozdzielane przeciwko oddziałowi.
- W obu przypadkach, model z zasadą Pójdiesz Ze Mną! jest uznawany za znajdujący się w kontakcie podstawek z atakowanym modelem, a modele są zaangażowane tymi samymi stronami co ich oddziały.
- Ten Atrybut Ataku nie może być użyty przeciwko ranom zadany przez zasadę Trafienia z Uderzenia.

ZBROJOWNIA

Muszkiet Cechowy (Guild-Crafted Handgun)

Broń Strzelecka.

Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Nieporęczny, Precyzja.

Wielostrzałowiec Kuźni (Forge Repeater)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 4, Siła 5, Penetracja Pancerza 2, Ogniste Ataki, Szybkostrzelny.

RUNICZNE PRZEDMIOTY SPECJALNE

Armie Krasnoludzkich Twierdz nie mogą korzystać z listy Podstawowych Przedmiotów Specjalnych, za wyjątkiem Podstawowych Zaklęć Sztandarów. Zamiast tego, posiadają własne wersje Przedmiotów Specjalnych, nazywane Runicznymi Przedmiotami Specjalnymi, które przyjmują postać Runicznych Zaklęć i Artefaktów podlegającym zasadom Przedmiotów Specjalnych z tym wyjątkiem, że nie podlegają zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju, chyba że zapisano inaczej.

Runiczne Zaklęcia Broni

Runiczne Zaklęcia Broni podlegają zasadom Zaklęć Broni z następującymi różnicami:

- Wszystkie Runiczne Zaklęcia Broni są zaklinate na Broniach Ręcznych i Dwóch Broniach.
- Na pojedynczej broni można nałożyć do 3 Runicznych Zaklęć Broni.
- Każda kombinacja Runicznych Zaklęć Broni podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.
- Ataki wykonane bronią posiadającą przynajmniej jedno Runiczne Zaklęcie Broni otrzymują zasadę Magiczne Ataki.

Runa Destrukcji (Rune of Destruction) 0-1 na Armię. Ataki wykonane bronią z Runą Destrukcji otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (K3).	80 pkt	Runa Furii (Rune of Fury) Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, za każdą Runę Furii w swojej broni, kiedy używa tej broni.	30 pkt
Runa Zmiażdżenia (Rune of Smashing) 0-1 na Armię. Tylko modele piesze. Ataki wykonane bronią z Runą Zmiażdżenia, które zostały przydzielone przeciwko modelowi z Wytrzymałością równą lub wyższą niż 5, posiadają Siłę równą 10 i Penetrację Pancerza równą 10.	55 pkt	Runa Błyskawicy (Rune of Lightning) 0-2 na Armię. Jeśli dzierżyciel zada przynajmniej jedno skuteczne trafienie bronią z przynajmniej jedną Runą Błyskawicy (uwzględniając oddzielnie każdy zestaw ataków wykonywanych jednocześnie), każdy wrogi oddział, który został trafiony, otrzymuje dodatkowe K3 trafienia za każdą Runę Błyskawicy. Trafienia te są uważane za Ataki Specjalne i są rozpatrywane z Siłą 4, Penetracją Pancerz 1 oraz zasadą Magiczne Ataki.	20 pkt
Runa Precyzji (Rune of Precision) Dzierżyciel broni z Runą Precyzji otrzymuje zasadę Błyskawiczny Refleks.	40 pkt	Runa Ognia (Rune of Fire) Na początku każdej Fazy lub Rundy Walki, ta Runa może zostać aktywowana. Jeśli tak, do końca Fazy ataki wykonane bronią z Runą Ognia otrzymują zasadę Ogniste Ataki.	15 pkt
Runa Przyspieszenia (Rune of Quickening) Dzierżyciel otrzymuje +3 Zręczności, za każdą Runę Przyspieszenia w swojej broni, kiedy używa tej broni.	40 pkt	Runa Powrotu (Rune of Returning) Broń z Runą Powrotu może zostać użyta jako Broń Strzelecka z Celnością 2+ i następującym profilem: Zasięg 8", Strzały: 1, Siła użytkownika, Penetracja Pancerza użytkownika, Szybkostrzelny, Precyzja, Przeładowanie. Na Ataki Strzeleckie wykonane tą bronią działają efekty wszystkich Runicznych Zaklęć Broni (nawet jeśli normalnie efekty te działają tylko na Ataki w Walce w Zwarciu).	10 pkt
Runa Przebicia (Rune of Penetration) Ataki wykonane bronią z przynajmniej jedną Runą Przebicia otrzymują +3 Penetracji Pancerza.	40 pkt		
Runa Mocy (Rune of Might) Ataki wykonane bronią z Runą Siły otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza za każdą Runę Siły.	40 pkt		
Runa Rzemiosła (Rune of Craftsmanship) 0-3 na Armię. Runa Rzemiosła umieszczona w broni powoduje, że broń ta podlega zasadom Wielkiej Broni zamiast podlegać jej oryginalnym zasadom broni (nie zabrania to umieszczania kolejnych Run w tej broni).	30 pkt		

Runiczne Zaklęcia Pancerzy

Runiczne Zaklęcia Pancerzy podlegają zasadom Zaklęć Pancerzy z następującymi różnicami:

- Wszystkie Runiczne Zaklęcia Pancerzy są zaklęciami Zestawu Pancerza.
- Na pojedynczy Zestaw Pancerza można nałożyć do 3 Runicznych Zaklęć Pancerzy.
- Każda kombinacja Runicznych Zaklęć Pancerzy podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.

Runa Stali (Rune of Steel) 55 pkt Nosiciel pancerza z Runą Stali musi przerzucić nieudane Rzuty na Ochronę Pancerza.	Runa Zemsty (Rune of Retribution) 15 pkt Zawsze, gdy nosiciel pancerza z przynajmniej jedną Runą Zemsty wykona skuteczny rzut na Ochronę Specjalną Egida, której źródłem jest zasada Ściana z Tarcza, przeciwko wrogim Atakom w Zwarciu (wliczając zasadę Ściana z Tarcz połączoną z Runą Ochrony), nosiciel natychmiast zadaje trafienie z Siłą i Penetracją Pancerza obronionego atak, przeciwko modelowi, który zadał daną ranę, zanim zostaną usunięci polegli, rozdzielone przeciwko Puli Życia tego modelu. Trafienia te są traktowane jak Atak Specjalny.
Runa Odporności (Rune of Resistance) 50 pkt 0-1 na Armię. Skuteczne rzuty na zranienie wykonane przeciwko modelowi nosiciela pancerza z Runą Odporności muszą zostać przerzucone.	Runa Kuźni (Rune of Forge) 10 pkt Nosiciel pancerza z Runą Kuźni otrzymuje zasadę Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki).
Runa Żelaza (Rune of Iron) 25 pkt Nosiciel pancerza z: - jedną Runą Żelaza otrzymuje +1 Pancerza. - przynajmniej dwoma Runami Żelaza otrzymuje +2 Pancerza.	

Runiczne Zaklęcia Sztandarów

Armia Krasnoludzkich Twierdz może używać Zaklęć Sztandarów z listy Podstawowych Przedmiotów Specjalnych oraz Runicznych Zaklęć Sztandarów podanych poniżej, więc Chorążowie, którzy mogą wykupić Runiczne Zaklęcie Sztandaru mogą zamiast tego wykupić Zaklęcie Sztandaru. Sztandarowy Armii może wykupić do dwóch Zaklęć Sztandaru lub do dwóch Runicznych Zaklęć Sztandaru lub kombinację jednego Zaklęcia Sztandaru i jednego Runicznego Zaklęcia Sztandaru.

Runiczny Sztandar Ochrony 65 pkt 0-1na Armię. Tylko Sztandarowy Armii, Straż Głębin lub Gwardia Królewska. Każdy sprzymierzony oddziały w 6" od posiadacza otrzymuje zasadę Egida (5+, przeciwko Atakom Strzeleckim).	Runiczny Sztandar Twierdzy 35 pkt (Runic Standard of the Hold) 0-3 na Armię. Oddział z przynajmniej jednym Runicznym Sztandarem Twierdzy liczony jest na potrzeby zasad: Nieugiętość oraz Rozbite Szeregi jako posiadający jeden dodatkowy Pełny Szereg.
Runiczny Sztandar Szybkości 60 pkt (Runic Standard of Swiftess) 0-1 na Armię. Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Straż Przednia.	Runiczny Sztandar Kowadła 25 pkt (Runic Standard of Anvil) 0-3 na Armię. Sprzymierzone oddziały szarżujące na wrogi oddział Zaangażowany w Walkę z oddziałem posiadacza muszą przerzucić nieudany rzut na Zasięg Szarży.
Runiczny Sztandar Niepokoju 40 pkt (Runic Standard of Dismay) 0-1 na Armię. Oddziały szarżujące oddział posiadacza otrzymują -2" Ruchu do swojego rzutu na Zasięg Szarży.	Runiczny Sztandar Stabilności 25 pkt (Rune of Steadiness) 0-3 na Armię. Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej Fazy Ruchu. Do końca Tury Gracza oddział posiadacza otrzymuje zasadę Szybkostrzelny.
Runiczny Sztandar Mądrości 35 pkt (Runic Standard of Wisdom) 0-3 na Armię. Posiadacz może wybrać pojedynczą Runę Bitewną podczas Wyboru Czarów. Ta Runa Bitewna może zostać rzucona przez posiadacza i posiada Zasięg: Oddział Rzucającego.	

Runiczne Artefakty







Runiczne Artefakty podlegają zasadom Artefaktów z następującymi różnicami:

- Model może posiadać do 3 Runicznych Artefaktów.
- Każda kombinacja Runicznych Artefaktów podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.

Runa Zaprzeczenia (Rune of Denial) 90 pkt Dominująca. 0-1 na Armię Jednokrotne Użycie. Gracz może zdecydować się na użycie tej Runy zamiast podejmować Próbę Rozproszenia. Czar zostaje rozproszony automatycznie.	Runa Ochrony (Rune of Shielding) 30 pkt Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (+1, maks. 4+). Zasada Egida pochodząca z Runy Ochrony sumuje się wyłącznie z innymi Runami Ochrony i/lub zasadą Ściana z Tarcz.
Runa Pożarcia (Rune of Devouring) 70 pkt Dominująca. 0-1 na Armię. Tylko Kowale Run. Jednokrotne Użycie. Posiadacz może zdecydować się na użycie tej Runy zamiast podejmować Próbę Rozproszenia. Jeśli to zrobi, czar jest wykonany w normalny sposób, jednak potem zostaje utracony i Rzucający nie może go rzucać do końca gry. Efektem nie podlegają Czary Rozproszone przez Runę Odwołania oraz Czary Przypisane.	Runa Burzy (Rune of Storms) 25 pkt 0-2 na Armię. Jednokrotne Użycie. Może być aktywowana na początku wrogiej Tury Gracza. Wybierz pojedynczy wrogi oddział w 24" od posiadacza. Wartość Współczynników Ruch oraz Marsz wszystkich modeli w wybranym oddziale, które posiadają zasadą Lot (zarówno wartości dla Lotu oraz Ziemi), zostają zmniejszone o połowę, zaokrąglając w górę. Efekty trwają jedną Turę Gracza.
Runa Smoczego Oddechu (Rune of Dragon's Breath) 60 pkt 0-3 na Armię. Posiadacz otrzymuje zasadę Zionięcie (S4, PP1, Magiczne Ataki, Ogniste Ataki). Tylko jedna Runa Smoczego Oddechu może zostać użyta w trakcie pojedynczej Rundy Walki.	Runa Gotowości (Rune of Readiness) 25 pkt Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na koniec Fazy Szarż, bezpośrednio po ukończeniu wszystkich Ruchów Szarży. Jeśli oddział posiadacza został skutecznie Zaszarżowany w trakcie tej fazy, może wykonać Reorganizację w Walce, według normalnych zasad Reorganizacji w Walce.
Runa Odwagi (Rune of Courage) 50 pkt Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej Rundy Walki. Na czas trwania danej fazy posiadacz otrzymuje zasadę Determinacja.	Runa Pokrewieństwa (Rune of Kinship) 20 pkt Tylko modele inne niż z Tronem Wojennym. Posiadacz otrzymuje zasady: Zasadzka oraz Zwiadowca.
Runa Opanowania (Rune of Harnessing) 40 pkt Tylko Kowale Run. Wartość Skupiania (podana w nawiasie) wrogich modeli, które znajdują się w 24" od Kowala Run, zostaje obniżona o 1, do minimalnej wartości 0.	Runa Mistrzostwa (Rune of Mastery) 15 pkt Jednokrotne Użycie. Pojedyncza Runa Mistrzostwa może zostać aktywowana natychmiast przed próbą rzucenia przez posiadacza Zaklętego Czar. Dla tej Próby Rzucenia należy dodać (+2/+2) do Poziomu Mocy tego Zaklętego Czar.
Runa Uziemienia (Rune of Grounding) 40 pkt 0-1 na Armię. Tylko Kowal Run. Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej Fazy w Zwarciu. Wszystkie czary z Czasem Trwania: Jedna Tura, które działają na oddział posiadacza oraz na wrogie oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem, dobiegają końca.	Runa Górnictwa (Rune of Mining) 10 pkt Po ustaleniu Strefy Wystawiania (koniec kroku 6 Sekwencji Przygotowania do Gry), należy wybrać dowolną Formę Terenu na Polu Bitwy. Tak długo jak posiadacz jest na Polu Bitwy, wszystkie sprzymierzone oddziały podczas Ruchu lub Marszu mogą traktować wybraną Formę Terenu jak Teren Otwarty, jednak na koniec swojego ruchu wciąż muszą przestrzegać zasady Przestrzeni pomiędzy Oddziałami.

RUNY BITEWNE

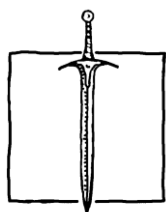
Runy Bitewne są Zaklęty Czarami Poziom Mocy (5/8). Każdy model, który otrzymał przynajmniej jedną Runę Bitewną, wybiera je podczas Wyboru Czarów z listy poniżej. Runy Bitewne, wybrane przez Kowadło Mocy, posiadają Zasięg 36". [Runy Bitewne, wybrane przez jakąkolwiek inną Postać, posiadają Zasięg 18"](#).

Typ	Czas Trwania	Efekt
 Runa Determinacji (Rune of Resolve)	Wzmacniający Natychmiastowy	Cel może wykonać Magiczny Ruch 8" i otrzymuje zasadę Jednostka Lekka do końca danej Tury Gracza.
 Runa Odwołania (Rune of Revocation)	Uniwersalny Jedna Tura	Wszystkie pozostałe czary o Czasie Trwania: Jedna Tura, których celem był cel Runy Odwołania lub model lub część modelu w tym oddziale, natychmiast dobiegają końca (należy zauważyć, że jeśli czary posiadały więcej niż jeden cel, ich efekty dobiegają końca również dla tych celów). Dodatkowo, następne skuteczne rzucenie wrogiego czaru, wliczając Czary o typie Aura oraz Czary Przypisane, którego celem jest dany oddział lub model lub część modelu w tym oddziale, zostaje automatycznie Rozproszony (jest to wyjątek od Sekwencji Rzucania Czarów, dotyczący zasady, że Czary Przypisane nie mogą zostać Rozproszone).
 Runa Osądu (Rune of Reckoning)	Wzmacniający Natychmiastowy	Cel musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie Atakami w Walce w Zwarcu.
 Runa Poświaty (Rune of Gleaming)	Wzmacniający Natychmiastowy	Cel otrzymuje zasady: Dekoncentrowanie oraz Trudny Cel (1).
 Runa Przysięgi (Rune of Oaths)	Wzmacniający Natychmiastowy	Cel musi przerzucić nieudane rzuty na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu.
 Runa Wytrzymałości (Rune of Resilience)	Wzmacniający Natychmiastowy	Wszystkie rzuty na zranienie, wykonane przeciwko celowi, otrzymują modyfikator -1. Wiele źródeł Runy Wytrzymałości nie kumulują się.

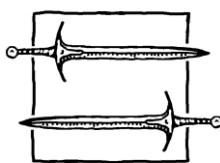
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
Maks. 40%



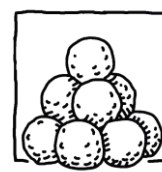
Oddziały Podstawowe
Min 25%



Oddziały Specjalne
Bez limitu



Grzmot Klanu
Maks. 35%



Maszyneria Wojenna
Maks. 20%

POSTACIE (Maks. 40%)



Król

(King)

210 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	10			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	7	5	0	Ściana z Tarcz, Zbroja Płykowa	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Król	4	7	4	1	4	Krzepa

— Opcje ————— pkt —————	— Wierzchowce ————— pkt —————		
Kamień Twierdzy	35	Nosiciele Tarczy	110
Pamięć Przodków (tylko Generał)	50	Tron Wojenny	250
Runiczne Przedmioty Specjalne	do 250	— Opcje Magii ————— pkt —————	
Tarcza	20	Pojedyncza Runa Bitewna	30
Tylko jedno:		Runa Rezonansu	30
Kusza (3+)	5		
Pistolet (3+)	5		
Muskiet Cechowy (3+)	10		
Wielka Broń	10		



Tan

(Thane)

105 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	5	0	Ściana z Tarcz, Zbroja Płykowa	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tan	3	6	4	1	3	Krzepa

— Opcje ————— pkt —————	— Wierzchowce ————— pkt —————		
Sztandarowy Armii	50	Nosiciele Tarczy	90
Kamień Twierdzy	35	— Opcje Magii ————— pkt —————	
Pamięć Przodków (tylko Generał)	10	Pojedyncza Runa Bitewna	30
Runiczne Przedmioty Specjalne	do 150	Runa Rezonansu	30
Tarcza	15		
Tylko jedno:			
Kusza (3+)	5		
Pistolet (3+)	5		
Muskiet Cechowy (3+)	10		
Wielka Broń	10		



Kowal Run

(Runic Smith)

135 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Odporność na Magię (1), Runiczne Mistrzostwo, Skupianie (1)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Ściana z Tarcz, Zbroja Płytowa	
	3	5	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kowal Run	2	5	4	1	3	Krzepa

Zasady Modelu

Runiczne Mistrzostwo (Rune Craft Mastery)

Zasada Globalna.

Ataki w Walce w Zwarceniu modeli znajdujących się w oddziale z przynajmniej jednym modelem z zasadą Runiczne Mistrzostwo otrzymują +1 Penetracji Pancerza.

Opcje

pkt

Pamięć Przodków (tylko Generał)	50
Runiczne Przedmioty Specjalne	do 200
Tarcza	10
Wielka Broń	5

Opcje Magii

pkt

Do 3 różnych Run Bitewnych	30/Rune
Runa Rezonansu	30



Kowadło Mocy

(Anvil of Power)

190 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	3"	9	Kowadło Runiczne, Machina Wojenna, Nie Jest Przywódcą, Nieustraszony, Niezłomność, Odporność na Magię (2), Skupianie (2)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Egida (5+), Zbroja Płytowa	
	5	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnicy Kowadła	3	5	4	1	2	

Zasady Modelu

Kowadło Runiczne (Runic Anvil)

Zasada Globalna.

Każde Kowadło Mocy może wybrać do trzech różnych Run Bitewnych podczas Wyboru Czarów.



Inżynier

(Engineer)

120 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci oraz do kategorii Maszyny Wojennej.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Inżynier (3+), Okopy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	5	4	0	Ściana z Tarcz, Zbroja Płytowa	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Inżynier	2	5	4	1	3	Krzepa

Zasady Modelu

Okopy (Entrench)

Zasada Globalna.

Tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), model z tą zasadą może Okopać pojedynczy sprzymierzony model z zasadą Machina Wojenna. Wybrany model podlega zasadzie Ciężka Osłona. Wybrany model traci to źródło tej zasady Ciężka Osłona, jeśli wykona Ruch Podstawowy, Marsz lub Losowy Ruch.

Opcje Magii

Pojedyncza Runa Bitewna

30

~~Runa Rezonansu~~

~~30~~

Opcje

Pamięć Przodków (tylko Generał)	45
Runiczne Przedmioty Specjalne	do 100
Tarcza	5
Tylko jedno:	
Kusza (3+)	5
Muskiet Cechowy (3+)	5
Pistolet (3+)	5
Wielostrzałowiec Kuźni (4+)	20
Smocza Rakieta (3+)	25
Wielka Broń	5

Dodatkowe Zasady Modelu

Smocza Rakieta (Wurm-Slayer Rocket)

Broń Strzelecka.

Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 6, Penetracja Panczerza 3, Ogniste Ataki, Przeładowanie, Wielokrotne Rany (K3).



Pogromca Smoków

(Dragon Seeker)

200 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	10	Im Są Większy... , Nie Jest Przywódcą, Nieustraszony, Niezłomność, Odporność na Magię (1), Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	7	5	0	Egida (6+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pogromca Smoków	5	7	5	2	5	Dwie Bronie, Krzepa, Mistrz Broni, Pójdiesz Ze Mną!, Wielka Broń, Zabójcze Uderzenie

Opcje

Runiczne Zaklęcia Broni

do 150

Tylko jedno:

Pogromca Potworów

75

Ponura Determinacja

80

Dodatkowe Zasady Modelu

Pogromca Potworów (Monster Seeker)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.

Model otrzymuje zasadę Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży, Gigantyczny).

Ponura Determinacja (Grim Resolve)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.

Model otrzymuje +1 Atak za każdy wrogi model, który znajduje się z nim w kontakcie podstawek (wliczając model walczący w Pojedynku).

WIERZCHOWCE POSTACI



Nosiciele Tarczy (Shield Bearers)

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 40x20mm

0-2 Wierzchowce na Armię

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	3"	9"	P	Wysoki		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	4	P	P	P+2	Nie Do Zdeptania	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Nosiciele Tarczy	2	5	4	1	2	Krzepa, Ograniczony



Tron Wojenny (War Throne)

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 40x60mm

0-2 Wierzchowce na Armię

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	3"	9"	P	Majestat Króla, Wysoki		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	6	P	P	P+2	Nie Do Zdeptania	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Tron Wojenny	4	5	4	1	2	Krzepa, Nienawiść, Ograniczony

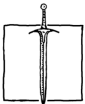

— *Zasady Modelu* —

Majestat Króla (Majesty of High King)

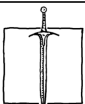

Zasada Globalna.

Zasięg działania efektów zasady Obecność Dowódcy Generała na Tronie Wojennym, jest równy 18".

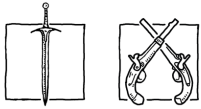
ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)

		Wojownicy Klanu (Clan Warriors)				Rozmiar	Standardowy	
		135 pkt + 10 pkt/model		10-40 modeli		Typ	Piechota	
						Podstawka	20x20mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	3"	9"	9	Punktujący				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>				
	1	4	4	0	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Wojownik Klanu	1	4	3	0	2	Krzepa		
<i>Opcje</i>				<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>
Straż Przednia (0-30 Modeli na Oddział)*				2/model	Dowódca			10
Tarcza				2/model	Muzyk			10
Broń Miotana (5+)				1/model	Chorąży			10
Tylko jedno:					Runiczne Zakłęcie Sztandaru			bez limitu
Dwie Bronie				darmowe				
Wielka Broń				2/model				
Włócznia i Tarcza				3/model				

*Tylko jeden oddział Wojowników Klanu lub Szarobrodych w Armii może wykupić tę zasadę.

		Szarobrodzi (Greybeards)				Rozmiar	Standardowy	
		180 pkt + 16 pkt/model		10-30 modeli		Typ	Piechota	
						Podstawka	20x20mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	3"	9"	9	Nieustraszony, Punktujący, Utrzymać Formację				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>				
	1	5	4	0	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Szarobrodzi	1	5	4	1	2	Krzepa		
<i>Opcje</i>				<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>
Straż Przednia (0-20 Modeli na Oddział)*				2/model	Dowódca			10
Tarcza				2/model	Muzyk			10
Broń Miotana (5+)				3/model	Chorąży			10
Wielka Broń				2/model	Runiczne Zakłęcie Sztandaru			bez limitu

*Tylko jeden oddział Wojowników Klanu lub Szarobrodych w Armii może wykupić tę zasadę.



Strzelcy Klanu

(Clan Marksman)

185 pkt + 16 pkt/model 10-25 modeli 0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych/Specjalnych oraz do kategorii Grzmotu Klanu.



<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	3"	9"	9	Punktujący		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	1	4	4	0	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Strzelec Klanu	1	4	3	0	2	Krzepa

<i>Opcje</i>	<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>	<i>pkt</i>
Tarcza	2/model	Dowódca	10
Muszę wybrać tylko jedno:		Muzyk	10
Kusza (4+)	darmowe	Chorąży	10
Kusza (4+) i Wielka Broń	2/model	Runiczne Zakłęcie Sztandaru*	bez limitu
Muskiet Cechowy (4+)	3/model		

*Tylko oddziały bez Muszkietów Cechowych.

ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)

		Gwardia Królewska (King's Guard)						Rozmiar	Standardowy	
		310 pkt + 20 pkt/model		15-30 modeli		0-5 Oddziałów na Armię		Typ	Piechota	
								Podstawka	20x20mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>						
	3"	9"	9	Punktujący, Straż Przyboczna (Generał, Król)						
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>						
	1	5	4	0	Tarcza, Zbroja Płytowa					
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>					
Królewski Gwardzista	2	5	4	1	2	Krzepa, Wielka Broń				
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt	
Dowódca				10			Chorąży	10		
Muzyk				10			Runiczne Zakłęcie Sztandaru	bez limitu		

		Straż Głębin (Deep Watch)						Rozmiar	Standardowy	
		230 pkt + 20 pkt/model		15-30 modeli				Typ	Piechota	
								Podstawka	20x20mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>						
	3"	9"	9	Punktujący, Straż Przyboczna						
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>						
	1	5	4	0	Tarcza, Zbroja Płytowa, Żelazna Ściana					
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>					
Strażnik Głębin	1	5	4	1	2	Krzepa				
<i>Zasady Modelu</i>						<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>	
Żelazna Ściana (Wall of Iron)						Dowódca			10	
Ochrona Indywidualna.						Muzyk			10	
Model otrzymuje zasadę Egida (5+, przeciwko atakom w Walce w Zwarcium). Ta zasada może być użyta tylko przeciwko atakom wykonywanym przez wrogów Zaangażowanych z Przodem oddziału tego modelu.						Chorąży			10	
						Runiczne Zakłęcie Sztandaru			bez limitu	

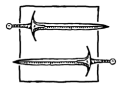
		Pogromca Mściciel (Vengeance Seeker)						Rozmiar	Standardowy
		125 pkt		pojedynczy model		0-2 Oddziały na Armię		Typ	Piechota
								Podstawka	20x20mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>					
	3"	9"	10	Im Są Większy..., Nieustraszeni, Niezłomność					
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	3	5	4	0	Dekoncentrowanie, Egida (6+), Trudny Cel				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Pogromca Mściciel	3K3	5	4	1	2	Pójdiesz Ze Mną!, Wirujące Łańcuchy Zagłady			

Zasady Modelu

Wirujące Łańcuchy Zagłady (Whirling Chains of Doom)

Broń do Walki w Zwarcium.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza i zawsze uderzają na Poziomie Inicjatywy 10 (bez względu na Zręczność dzierżyciela). Do modelu posiadającego tę broń nie może dołączyć żadna Postać.



Pogromcy

(Seekers)

105 pkt + 20 pkt/model

5-25 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	3"	9"	10	Im Są Więksi..., Nieustraszony, Niezłomność							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	1	4	4	0	Egida (6+)						
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Pogromca	1	4	4	1	2	Dwie Bronie, Krzepa, Mistrz Broni, Pójdiesz Ze Mną!, Wielka Broń					
Opcje			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Bracia Zemsty*			2/model			Dowódca			10		
Straż Przednia			3/model			Muzyk			10		
						Chorąży			10		

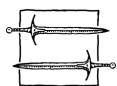
*0-15 Modeli na Oddział. 0-1 Oddział na Armię.

Dodatkowe Zasady Modelu

Bracia Zemsty (Brothers of Vengeance)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Harcownicy, Jednostka Lekka oraz Trudny Cel (1).



Strażnicy Twierdzy

(Hold Guardians)

250 pkt + 100 pkt/model

3-8 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu				
	5"	10"	10	Nieustraszony, Punktujący, Runiczne Grawerunki				
Defensywne	PŻ	UD	W	P				
	3	4	5	1	Zbroja Płytowa			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z			
Strażnik Twierdzy	3	4	5	2	2	Magiczne Ataki		
Zasady Modelu			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Runiczne Grawerunki (Runic Engravings)			Dowódca			10		
Zasada Globalna.			Muzyk			10		
W 8 kroku Sekwencji Przygotowania do Gry (po Wyborze Czarów), każdy oddział Strażników Twierdzy musi wybrać jeden z poniższych efektów, który będzie działać przez całą grę:			Chorąży			10		
- +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza,			Runiczne Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		
- zasada Straż Przednia,								
- +2 Zręczności.								



Górnicy

(Miners)

180 pkt + 12 pkt/model

10-20 modeli

0-2 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [GK], zalicza się dodatkowo do kategorii Grzmotu Klanu.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Punktujący, Zasadzka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Górnik	1	4	4	1	2	Krzepa

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Muszą wybrać przynajmniej jedno:

Tarcza	1/model
Wielka Broń	1/model
Dwie Bronie	2/model
Pistolet (4+) [GK]	3/model
Broń Miotana (5+) [GK]	4/model

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10



Zwiadowcy

(Rangers)

140 pkt + 14 pkt/model

8-20 modeli

0-2 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [GK], zalicza się dodatkowo do kategorii Grzmotu Klanu.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Punktujący, Obieżyświat (Las), Zwiadowcy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zwiadowca	1	4	3	0	2	Krzepa, Szybkostrzelny

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Strażnicy Urwiska (0-15 Modeli na Oddział)	2/model
Tarcza	2/model
Broń Miotana (4+) [GK]	1/model
Kusza (3+) [GK]	4/model

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorąży	10

Tylko jedno:

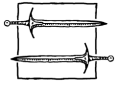
Dwie Bronie	1/model
Wielka Broń	3/model

Dodatkowe Zasady Modelu

Strażnicy Urwiska (Crag Warden)

Zasada Globalna.

Model traci zasadę Punktujący i otrzymuje zasady:
Harcownicy, Jednostka Lekka oraz Trudny Cel (1).



Bombardier Urazy

(Grudge Buster)

305 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
Ziemia	1"	1"	9	Lot (8", 8"), Szybki Krok		
Lot	8"	8"				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	5	4	5	4		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Załogant (2)	2	4	4	1	2	
Platforma			5	2	2	Ograniczony, Roztrzaskanie (3K3), Trafienia z Uderzenia (K6+1), Wielostrzałowiec Kuźni (4+)

GRZMOT KLANU (Maks. 35%)



Opiekunowie Kuźni

(Forge Wardens)

190 pkt + 18 pkt/model

10-16 modeli

0-30 Modeli na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	4	0	Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Araki), Zbroja Płytkowa	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Opiekun Kuźni	1	4	4	1	2	Krzepa, Miotacz Kuźni (3+)

Zasady Modelu

Miotacz Kuźni (Forge Flamer)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 2, S 4, PP 0, Ogniste Ataki, ~~zawsze~~ **trafia na 2+**.

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca

Muzyk

Chorąży

Runiczne Zakłęcie Sztandaru

pkt

10

10

10

bez limitu



Śmigłowce Parowe

(Steam Copters)

180 pkt + 145 pkt/model

1-2 modele

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	1"	2"	9	Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Szybki Krok, Wysoki		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	3	Nie Do Zdeptania	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Śmigłowiec Parowy	2	4	4	1	2	Wielostrzałowiec Kuźni (4+)

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Muszą wybrać tylko jedno:

Granaty Odłamkowe*

Bomby Odłamkowe**

darmowe

35

*0-2 Oddziały na Armię.

**0-1 Model na Oddział. 0-2 Oddziały na Armię.

Bomby Odłamkowe (Shrapnel Bombs)

Atak Specjalny.

Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje K6×2 trafienia z Siłą 3 i Penetracją Pancerza 1. Jeśli naturalny wynik rzutu na liczbę trafień wynosi '6', po rozpatrzeniu ataków, zasada Bomby Odłamkowe nie może być użyta do końca gry.

Granaty Odłamkowe (Shrapnel Grenades)

Atak Specjalny.

Zamaszysty Atak. Jednokrotne Użycie. Wrogi oddział otrzymuje K3 trafienia z Siłą 3 i Penetracją Pancerza 0 za każdy Śmigłowiec Ofensywny w oddziale.

MASZYNERIA WOJENNA (Maks. 20%)



Krasnoludzka Balista

(Dwarf Ballista)

85 pkt

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	3"	9	Determinacja, Machina Wojenna, Runa Inżynierii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	4	3	0	2	Krasnoludzka Balista (4+), Ruch lub Strzał

— Zasady Modelu —

Krasnoludzka Balista (Dwarf Ballista)

Broń Artyleryjska.

Zasięg 48", Strzały: 1, S 3 [6], PP 10, Atak Obszarowy (1×5), [Wielokrotne Rany (K3)].

— Opcje — pkt —

Ogniste Strzały 10
Zdobienia Runiczne 40

— Dodatkowe Zasady Modelu —

Zdobienia Runiczne (Rune Crafted)

(Rune Crafted)

Ataki Strzeleckie modelu otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Precyzja. Model otrzymuje zasadę Zwiadowcy z następującym wyjątkiem: musi zostać wystawiony całkowicie w Strefie Wystawiania właściciela.



Ogniste Działo

(Flame Cannon)

130 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	3"	9	Determinacja, Machina Wojenna, Runa Inżynierii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	4	3	0	2	Ogniste Działo, Ruch lub Strzał

— Zasady Modelu —

Ogniste Działo (Flame Cannon)

Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.

Zasięg 24", Strzały: 1, S 4{5}, PP 1{2}, Ogniste Ataki, {Wielokrotne Rany (K3)}.

— Opcje — pkt —

Ogniste Strzały 10
Zdobienia Runiczne 15

— Dodatkowe Zasady Modelu —

Zdobienia Runiczne (Rune Crafted)

(Rune Crafted)

Rozmiar modelu zostaje zmieniony na Duży.



Krasnoludzka Katapulta

(Dwarf Catapult)

190 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	3"	9	Determinacja, Machina Wojenna, Runa Inżynierii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	4	3	0	2	Krasnoludzka Katapulta (4+), Ruch lub Strzał

Zasady Modelu

Krasnoludzka Katapulta (Catapult)

Broń Artyleryjska: Katapulta (4×4).

Zasięg 12-60", Strzały: 1, S 3 [7], PP 0 [4],
[Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)].

Dodatkowe Zasady Modelu

Zdobienia Runiczne (Rune Crafted)

(Rune Crafted)

Ataki Strzeleckie modelu otrzymują +1 Siły,
+2 Penetracji Pancerza oraz zasadę Magiczne Ataki.

Opcje

pkt

Ogniste Strzały 10
Zdobienia Runiczne 105



Krasnoludzkie Działo

(Dwarf Cannon)

230 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	3"	9	Determinacja, Machina Wojenna, Runa Inżynierii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	4	3	0	2	Krasnoludzkie Działo (4+), Ruch lub Strzał

Zasady Modelu

Krasnoludzkie Działo (Cannon)

Ta broń może strzelać na dwa sposoby:

- jako Broń Artyleryjska: Działo.
Zasięg 60", Strzały: 1, S 4 [10], PP 0 [10], Atak Obszarowy (1×5), [Wielokrotne Rany (K3+1, Podcięcie Skrzydeł)].
- jako Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.
Zasięg 12", Strzały: 2K6, S 4, PP 4.

Opcje

pkt

Ogniste Strzały 10
Zdobienia Runiczne 10

Dodatkowe Zasady Modelu

Zdobienia Runiczne (Rune Crafted)

(Rune Crafted)

Ataki Strzeleckie modelu otrzymują +1 Siły,
+1 Penetracji Pancerza oraz zasadę Magiczne Ataki.



Organy

(Organ Gun)

235 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	3"	3"	9	Determinacja, Machina Wojenna, Runa Inżynierii		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	5	1	4	0	Ciężka Zbroja	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Załoga	3	4	3	0	2	Organy (4+), Ruch lub Strzał

Zasady Modelu

Organy (Organ Gun)

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 30", Strzały: 2K6×2, S 5, PP 3.

Dodatkowe Zasady Modelu

Zdobienia Runiczne (Rune Crafted)

(Rune Crafted)

Ataki Strzeleckie modelu otrzymują +1 do zranienia oraz zasadę Magiczne Ataki.

Opcje

pkt

Ogniste Strzały

10

Zdobienia Runiczne

80