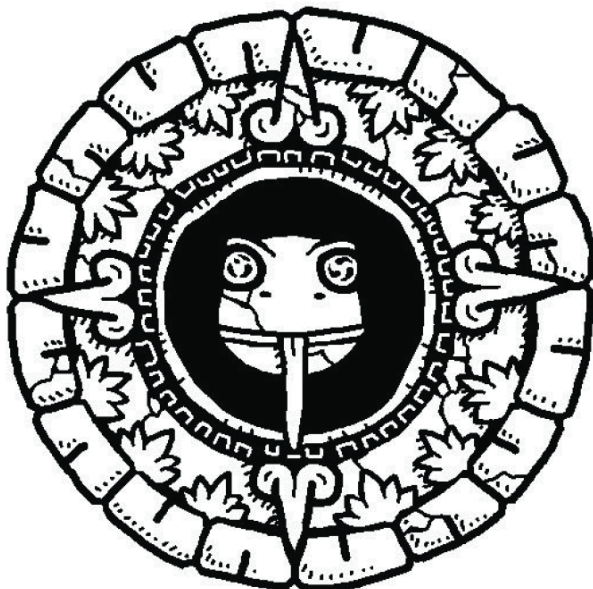


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Pradawni Zaurianie

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2022 alfa 2 - 24 listopada 2022

Zasady Armii	2	Postacie	6
Zasady Modelu Armii	2	Wierzchowce Postaci	9
Czar Rasowy	3	Oddziały Podstawowe	12
Urządzenia Wojenne	4	Oddziały Specjalne	14
Przedmioty Specjalne	5	Oddziały Partyzanckie	18
Organizacja Armii	6	Magnazaury	20



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

Żadnych Bogów, Żadnych Królów (No Gods, No Kings)

Na potrzeby tworzeni Listy Armii, armia Pradawnych Zaurian nie musi posiadać przynajmniej jednej Postaci, a żadna Postać nie może zostać Generałem.

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Czarodziej Enklawy (X) (Enclave Wizard (X))

Dowódca otrzymuje zasadę [Praktykant Magii](#) z następującymi zasadami:

- Model otrzymuje +1 Punkt Życia, do maksymalnej wartości 3.
- Model wybiera liczbę czarów podanych w profilu oddziału spośród czarów przypisanych do tego profilu oddziału. Nadpisuje to podstawowe zasady Wyboru Czarów wynikające z bycia [Praktykant Magii](#). [Jeżeli model może wybrać 2 Czary Nauczzone, otrzymuje zasadę Skupianie \(1\)](#).
- Jeśli jest podany, rozmiar podstawki modelu zostaje zmieniany na podany w nawiasie (X). [Jeśli tak, model otrzymuje zasadę Bezpieczna Pozycja](#).

~~Połączona Siła (X) (Caiman Mentors (X))~~

Grupa Łowców (Pack Hunter)

Jeśli w Fazie Szarż ponad połowa modeli w oddziel posiada zasadę Grupa Łowców, a Szarża tego oddziału jest częścią Szarży Połączonej, oddział ten może przerzucić nieudane rzuty na Zasięg Szarży.

Kajmany Mentorzy (X) (Caiman Mentors (X))

Niektóre oddziały mają możliwość dodania Kajmanów Mentorów do swojego oddziału. Jeśli tak, używają oni profilu oddziału przypisanego do modelu podanego w nawiasie (X). Dodatkowo, podlegają zasadzie Dopasowanych Podstawek (patrz zasada Przedni Szereg) oraz otrzymują zasady: [Bezpieczna Pozycja](#) i [Walka z Dodatkowego Szeregu](#).

Na potrzeby rozdzielania trafień, Kajmany Mentorzy liczeni są jako Postacie. Dodatkowo, nie muszą wybierać w walce w zwarcu tej samej Broni do Walki w Zwarcu co inne Modele Szeregowe w tym samym oddziale. Nadwyżka utraconych Punktów Życia nigdy nie jest przenoszona pomiędzy Kajmanami Mentorów, a innymi Pulami Życia.

Zamiast przydzielić Ataki w Walce w Zwarcu w normalny sposób, Modele Szeregowe mogą przydzielić swoje Ataki w Walce w Zwarcu przeciwko dowolnemu Modelowi Szeregowemu w oddziale z przynajmniej jednym Kajmanem Mentorem, innemu niż Dowódca, nawet jeśli nie znajduje się z nim w kontakcie podstawek. -Ataki przydzielone przeciwko modelom kajmanów Mentorów, które nie znajduje się w kontakcie podstawek z atakującym, wliczając ataki wykonane zgodnie z zasadą Zgiełk Bitewny, ale nie wliczając Ataków Wspierających, które normalnie mogłyby być przydzielone przeciwko Kajmanom Mentorom, otrzymują -1 do trafienia.

Do oddziału z Kajmanami mentorami nie może dołączyć model z zasadą Platforma Wojenna.

Kameleon (Chameleon)

Model otrzymuje zasady: [Trudny Cel \(1\)](#), [Zasadzka](#) oraz [Zwiadowcy](#).

~~Samotnik (Solitary)~~

Wspólna Więź (Communal Bound)

Jeśli ponad połowa modeli w oddziel posiada zasadę Wspólna Więź, podlega on następującym zasadom:

- Otrzymuje zasadę [Szybka Reorganizacja](#).
- Jego Testy Dyscypliny podlegają zasadzie [Rzutu Minimalizującego](#).
- O ile nie Uciekają, otrzymują zasadę [Obecność Dowódcy](#), której zasięg zawsze jest równy 8".

Zapach Zdobyczy (Prey Scent)

Część oddziałów w armii Pradawnych Zaurian posiada umiejętność oznaczenia wrogich oddziałów Zapachem Zdobyczy. Jeśli oddział zostanie oznaczony, należy umieścić przy nim Znacznik Zapachu. Jeśli przynajmniej jeden model w oddziale jest oznaczony Znacznikiem Zapachu, cały oddział jest uznawany za oznaczony. Postać opuszczająca oznaczony oddział, nie jest uznawana za oznaczoną, chyba że to dana Postać była oddziałem składającym się z pojedynczego modelu, który otrzymał Znacznik Zapachu. W takim przypadku, Postać zachowuje dany Znacznik Zapachu. Oznaczenie oddziału więcej niż raz nie zapewnia żadnych dodatkowych korzyści.

ATRYBUTY ATAKU

Magnetyt (Lodestone)

W Walce w Zwarceniu, podczas Strzelania.

Podczas rzutu na trafienie, ataki z zasadą Magnetyt podlegają następującym zasadom:

- Ataki w Walce w Zwarceniu przydzielone przeciwko modelowi z Pancierzem 3 lub większym, otrzymują +1 do trafienia.
- Ataki Strzeleckie wykonane przeciwko oddziałowi, którego ponad połowa modeli posiada Pancierz 3 lub większy, otrzymują +1 do trafienia.

Zmysły Drapieżnika (Predator Senses)

W Walce w Zwarceniu.

Tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawienia), jeśli Lista Armii zawiera przynajmniej jeden model z zasadą Zmysły Drapieżnika, właściciel musi oznaczyć Znacznikiem Zapachu pojedynczy oddział z Listy Armii przeciwnika. Dodatkowo, ~~w Fазie w Zwarceniu~~, część modelu musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie **swoimi Atakami w Walce w Zwarceniu wykonanymi** przeciwko modelom w oddziale oznaczonym Znacznikiem Zapachu **oraz swoimi Atakami Strzeleckimi** przeciwko oddziałom oznaczonym Znacznikiem Zapachu.

Znakująca Przynęta (Marking Lure)

Podczas Strzelania.

Oddział trafiony przynajmniej jednym atakiem z zasadą Znakująca Przynęta do końca gry otrzymuje Znacznik Zapachu.

ZBROJOWNIA

Dmuchawka (Blowpipe)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 2, Siła 2, Penetracja Panczerza 0, Szybkostrzelny, Trujące Ataki.

Magnetytowy Krótki Łuk (Magnetic Short Bow)

0-25 Modeli Szeregowych z Magnetytowym Krótkim Łukiem na Armię.

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 1, S 3, PP 1, Magnetyt, Salwa.

Zatruty Oszczep (Poisoned Javelin)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 1, Siła użytkownika, Penetracja Panczerza użytkownika, Szybkostrzelny, Trujące Ataki.

Kły i Pazury (Tooth and Claw)

Broń do Walki w Zwarceniu.

Dwuręczny. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Błyskawiczny Refleks oraz Zabójcze Uderzenie. Ta broń nie może zostać zakłeta.

CZAR RASOWY

	<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R	Oświecenie (Enlightenment)				
	(6+) [8+]	24"	Uniwersalny	Jedna Tura	Cel otrzymuje +2 Dyscypliny oraz (-1 do trafienia) [-1 do zranienia] .

URZĄDZENIA WOJENNE

Urządzenia Wojenne to ulepszenia, które mogą zostać wykupione przez niektóre modele Pradawnych Zaurian. Jeżeli jeden model w oddziale wykupi dane Urządzenie Wojenne, wszystkie pozostałe modele w jego oddziale również muszą wykupić to samo Urządzenie Wojenne.

- Monolit Witalizmu** (Monolith of Vitalism) 65 pkt
Jedyny w swoim rodzaju.
Model otrzymuje zasadę Sztandarowy Armii.
- Jadowita Forteca** (Venomous Fortress) 50 pkt
0-1 Model na Armię. Tylko Stada Tyrozcutusów.
Model zmienia podstawkę na taką o wymiarach 60x100mm i otrzymuje 6 dodatkowych części modelu Skink Jeździec, a jeżeli posiada zasadę Wyłączność (Tegu Wojownicy Tegu Strażnicy), zostaje ona zamieniona na zasadę Wyłączność (Skinki Wojownicy, Skinki Łowcy). Dodatkowo, części modelu bez zasady Ograniczony w oddziale modelu otrzymują zasady: Nienawiść oraz Trujące Ataki.
- Kryształowy Łapacz Słońca** (Suncatcher Crystal) 40 pkt
0-3 na Armię.
Na początku Rundy Walki, w której model walczy, należy wybrać jeden z poniższych efektów i zastosować je do końca danej Rundy Walki:
- Za każdy model z Urządzeniem Wojennym Kryształowy Łapacz Słońca, Zaangażowany w tę samą walkę, sprzymierzone modele o typie Piechota otrzymują zasadę Odporność (+1, maks. 3+).
 - Model otrzymuje zasadę Roztrzaskanie (2K3), które zawsze jest rozpatrywane z Siłą 4 i Penetracją Panczerza 1.
- Magnetytowa Tarcza** (Lodestone Shield) 40 pkt
0-1 na Armię.
Sprzymierzone oddziały w 8" otrzymują zasadę Egida (5+, przeciwko Atakom Strzeleckim).
- Magnetytowy Wielki Łuk (3+)** (Magnetic Great Bow) 40 pkt
0-3 na Armię.
Broń Strzelecka. Zasięg 18", Strzały: 2, Siła 3 [5], PP 1 [3], Atak Obszarowy (1x5), Magnetyt, Marsz i Strzał, Przeładowanie, [Wielokrotne Rany (K3)].
- Wryta Mądrość** (Carved Wisdom) 40 pkt
0-3 na Armię.
~~Model otrzymuje zasadę Skupianie (1).~~ Dodatkowo, W czasie Wyboru Czarów, model musi wybrać jeden z poniższych czarów. Model może rzucić wybrany czar jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8):
- *Dotyk Żniwiarza* (Ewokacja)
 - *Osąd Przeznaczenia* (Wróżbiarstwo)
 - *Pan Ziemi* (Druidyzm)
 - *Rój Insektów* (Szamanizm)
 - *Topniejąca Mied* (Alchemia)
- Każdy czar może zostać wybrany tylko przez jeden model z Urządzeniem Wojennym Wryta Mądrość.
- Machina Pradawnych (3+)** (Engine of the Ancients) 30 pkt
0-3 na Armię.
Broń Strzelecka. Zasięg 12", Strzały: 1, S 6, PP 3, Atak Obszarowy (2x2), Magnetyt, Marsz i Strzał, Przeładowanie. Atak nigdy nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów do trafienia. Na potrzeby strzelania tą bronią, Linia Widzenia może zostać wyznaczona w dowolnym kierunku, nawet poza Strefę Przednią modelu.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Chwała Epoki Świt (Glory of the Dawn Age) 75 pkt

Zaklęcie Halabardy i Włóczni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza. Dodatkowo, jeśli atak wykonany tą bronią skutecznie zrani z naturalnym wynikiem 5+, otrzymuje następujące efekty:

- Atak ten otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (2)
- Atak ten posiada Penetrację Pancerza zawsze równą 10 i ignoruje Ochronę Specjalną Odporność, chyba że cel tego posiada zasadę Niewrażliwość (Zabójcze Uderzenie).

Alchemiczne Strzały (Alchemical Arrows) 50 pkt

Zaklęcie Magnetytowego Krótkiego Łuku.

Profil tej broni otrzymuje Strzały: 4, S 5, PP 1. Jeśli ta broń zada przynajmniej jedno trafienie, wszystkie inne jednoczesne Ataki Strzeleckie z zasadą Magnetyt, wykonane przez oddział dzierżyciela, do końca danej fazy otrzymują +1 Siły oraz zasadę Magiczne Ataki.

Urok Wężowego Gniazda (Serpent's Nest Charm) 30 pkt

Tylko modele inne niż Magowie.

Zaklęcie Broni Ręcznej i Dwoch Broni.

Podczas używania tej broni, Atak dzierżyciela jest równy 6, a ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Trujące Ataki.

Zaklęcia Pancerzy

Esencja Witalności (Vital Essence) 80 pkt

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +1 Punkt Życia i zasadę Odporność (4+).

Luski Upadłej Gwiazdy (Starfall Scales) 55 pkt

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Model nosiciela otrzymuje zasady: Niewrażliwość (Ogniste Ataki) oraz Trudny Cel (1).

Zaklęcia Sztandarów

Kamień Koru (Koru Stone) 50 pkt

Tylko oddziały inne niż Oddziały Podstawowe.

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Zbiórka Wokół Sztandaru, której zasięg jest równy 12".

Obelisk Współpracy (Obelisk of Collaboration) 25 pkt

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Grupa Łowców.

Artefakty

Starożytna Tablica (Ancient Plaque) 100 pkt

Dominujący.

W określonych poniżej sytuacjach, raz na Turę Gry, pojedyncza Kość Magii może zostać przerzucona:

- Kiedy posiadacz podejmuje Próbę Rzucenia przy użyciu 2 lub więcej Kości Magii i nie nastąpiło Przepełnienie Mocą.
- Kiedy właściciel podejmuje Próbę Rozproszenia przy użyciu 2 lub więcej Kości Magii.

Astrolabium Łapacza Woalu (Veilcatcher Astrolabe) 80 pkt

Dominujący.

Posiadacz otrzymuje Znacznik Woalu za każdym razem, gdy model skutecznie rzuci Czar (ale nie Zaklęty Czar ani Czar Przypisany), po rozpatrzeniu efektów tego czaru oraz efektów Czaru Przypisanego.

Rezonujący Kryształ Popłochu 50 pkt

(Stampede Resonator Crystal)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Fazy Szarż. Należy wybrać pojedynczy sprzymierzone oddział o klasyfikacji Duży Kawaleria lub o rozmiarze Gigantyczny w 12" od modelu posiadacza i zastosować następujące efekty do końca danej Fazy w Zwarcu:

- Każdy model otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (X), gdzie X jest równy wartości zasady Deptanie tego modelu. Jeśli model posiada już zasadę Trafienia z Uderzenia, jej wartość zostaje zwiększona o wartość równą wartości zasady Deptanie tego modelu.
- Model nie może wykonać ataków wynikających z zasady Deptanie.

Kwarc Dymny z Te Aupouri 20 pkt

(Te Aupouri Smokestone)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany, gdy sprzymierzony oddział nie zda Testu Złamania (po wszelkich przerzutach). Do początku następnej sprzymierzonej Fazy Ruchu, rzuty na Zasięg Szarży oraz Pogoni wykonywane przez wrogie oddziały w 18" od modelu posiadacza podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.

Strzałka Dywersanta (Infiltrator's Dart) 10 pkt

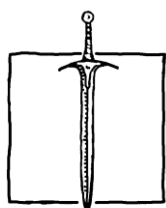
Tylko Skinki Weterani.

Tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawienia), właściciel musi oznaczyć Znacznikiem Zapachu pojedynczy oddział z Listy Armii przeciwnika.

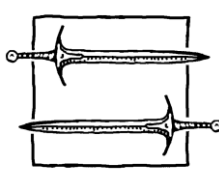
ORGANIZACJA ARMII



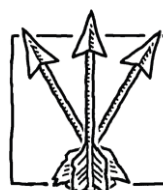
Postacie
Maks. 35%



Oddziały Podstawowe
Min. 25%



Oddziały Specjalne
Bez limitu



Oddziały Partyzanckie
Maks. 30%



Magnazaury
Maks. 35%

POSTACIE (Maks. 35%)



Anurark Arcymag

(Anurarch Archmage)

500 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	12"	2	Mistrz Magii, Skupianie (2), Ściśle Chroniony, Uścisk Nieśmiertelnego, Wspólna Więź, Wysoki	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	1	4	0	Nie Do Zdeptania, Odporność (5+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Anurark Arcymag	1	1	1	0	1

Zasady Modelu

Ściśle Chroniony (Closely Guarded)

Zasada Globalna.

Model nigdy nie może przyjąć ani rzucić Wyzwania do Pojedynku, oraz otrzymać kar za odrzucenie Pojedynku. O ile nie dosiada wierzchowca, należy zastosować dodatkowo następujące zasady:

- Model otrzymuje zasady: Bezpieczna Pozycja oraz Obieżyświat.
- Model musi zostać wystawiony w oddziale Tegu Wojowników, Tegu Strażników lub Kajmanów Weteranów i nie może dobrowolnie go opuścić.

Uścisk Nieśmiertelnego (Grasp of the Immortal)

Zasada Globalna.

Na początku każdej sprzymierzonej Fazy Magii, model może zdecydować się na utratę wszystkich źródeł zasady Skupianie (X) i otrzymanie Modyfikatora Rzucenia +1. Efekty trwają do końca danej Fazy Magii. [Pełnas...](#)

Dodatkowe Zasady Modelu

Mistrzostwa Arkanów (Arcane Masteries)

Każde Mistrzostwo Arkanów podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.

Zakazane Mistrzostwo (Forbidden Mastery) 100 pkt

Model zna dwa dodatkowe Czary Nauczone, które muszą zostać wybrane spośród Czarów Nauczonych 1, 2, 3 i 4 ze Ścieżki Piromancji, według podstawowych zasad Wyboru Czarów. Jeśli model skutecznie rzuci Czar Piromancji (ale nie Czar Przypisany), natychmiast po rozpatrzeniu efektów tego czaru i jego Czar Przypisanego, otrzymuje trafienie z Siłą 5 i Penetracją Pancerza 10.

Mistrzostwo Astrologii (Astrological Mastery) 50 pkt

Mistrzostwo Ejdetyzmu (Eidetic Mastery) 50 pkt

Model zna jeden dodatkowy Czar Nauczony, który musi być wybrany z jego Ścieżki Magii.

Mistrzostwo Odsyłania (Abjuration Mastery) 50 pkt

Właściciel modelu musi przerzucić pierwszą nieudaną Próbę Rozproszenia w każdej wrogiej Fazie Magii. Dodatkowo, jeśli wrogi Mag w 24" od modelu zostanie Przepchnięty Mocą, uznaje się, że użył 1 dodatkową jedną Kość Magii więcej, do maksymalnie 5.

Opcje Magii



Alchemia



Druidyzm



Ewokacja



Wróżbiarstwo

Opcje

Przedmioty Specjalne do 200
Do dwóch Mistrzostw Arkanów do 100

Wierzchowce

Strażnicy Anurarka 50



Mistrz Kaimanów

(Caiman Master)

300 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8	Samotnik, Obieżywiat (Woda), Sztuka Wojny, Wspólna Więź, Wyłączność		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	5	3	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mistrz Kajmanów	5	5	5	2	2	Halabarda, Kły i Pazury, Mistrz Broni, Wielka Broń

Zasady Modelu

Sztuka Wojny (Art. Of War)

Zasada Globalna.

Kiedy używa broni podstawowej, model podlega następującym zasadom zależnym od wybranej broni:

- **Kły i Pazury:** Model otrzymuje +1 Atak za każdy wrogi model w kontakcie podstawek (wliczając model walczący w Pojedynku), do maksymalnie +3.
- **Halabarda:** Model otrzymuje zasadę Dekoncertowanie.
- **Wielka Broń:** Ataki wykonane Wielką Bronią otrzymują +1 do zranienia.

Opcje

Przedmioty Specjalne

pkt

do 100



Tegu Weteran

(Tegu Veteran)

180 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Wierzchowiec oznaczony (Ma) zalicza się do kategorii Magnazaurów.

Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	8	Obieżywiat (Woda), Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	5	2	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tegu Weteran	5	5	5	2	3	Magnetyt

Opcje

pkt

Przedmioty Specjalne

Tarcza

Tylko jedno:

Włócznia

Dwie Bronie

Lekka Lanca

Halabarda

Wielka Broń

do 200

5

5

10

10

15

20

Wierzchowce

pkt

Raptor Zaurian

Karnozaur Alfa (Ma)

70

480



Skink Weteran

(Skink Veteran)

75 pkt

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony [OP] i jego jeździec, zaliczają się dodatkowo do kategorii Oddziałów Partyzanckich.

Wierzchowiec oznaczony (Ma) zalicza się do kategorii Magnazaurów, a wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	12"	7	Obieżyświat (Woda), Wspólna Więż	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	4	3	0	Lekka Zbroja, Odporność (6+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Skink Weteran	3	4	4	1	5

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Przedmioty Specjalne	do 100	Górski Pteradon [OP]	70
Tarcza	5	Pouakai Podniebny Tyran [OP] (Ma)	140
Musi wybrać tylko jedno:		Taurozaur (Ma)	380
Zatruty Oszczep (2+)	darmowe	<hr/>	
Dmuchawka (3+)	5	Dodatkowe Zasady Modelu	
Magnetytowy Krótki Łuk (2+)	5	Mistrz Strategii (Master Strategist)	
Tylko jedno:		Zasada Globalna.	
Dwie Bronie	5	Tak długo jak model znajduje się w oddziale składającym się w całości ze Skinków Wojowników, Skinków Łowców, Skinków Partyzantów <i>ilub</i> Skinków Weteranów, oddział otrzymuje zasady: Pozorowany Odwrót oraz Straż Przednia.	
Halabarda	5		
Lekka Lanca	5		
Model pieszy może wybrać tylko jedno:			
Kameleon (0-2 Oddziały na Armię)	10		
Mistrz Strategii (0-1 Oddział na Armię)	35		

WIERZCHOWCE POSTACI



Strażnicy Anurarka (Anurarch Wardens)

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	P	3	Egida (5+, przeciwko Atakom z zasadą Magiczne Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnicy	4	3	4	1	2	Halabarda
Palankin	Ograniczony					



Raptor Zaurian (Saurian Raptor)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm
0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Grupa Łowców		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Raptor Zaurian	2	3	4	2	4	Ograniczony



Górski Pteradon (Mountain Pteradon)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm
0-2 Wierzchowce na Armię*

*0-1 Wierzchowiec na Armię, jeśli w armii znajduje się przynajmniej jeden Pouakai Podniebny Tyran.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	P	Atak z Powietrza, Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Straż Przednia		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	P	3	P+1	Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Górski Pteradon	3	3	4	1	4	Ograniczony

—Zasady Modelu—

Atak z Powietrza (Aerial Assault)

Atak Specjalny.

Oddział składający się w całości z modeli z zasadą Atak z Powietrza może wykonać Atak Specjalny Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje 1 trafienie z Siłą 4 i Penetracją Pancerza 1 za każdy model z zasadą Atak z Powietrza w oddziale.



Pouakai Podniebny Tyran

(Pouakai Sky Tyrant)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

0-1 Wierzchowiec na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"		Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Nieustraszony, Samotnik , Specjalna Zasadzka (Teren Otwarty), Strach, Straż Przednia (6"), Wyłączność, Wysoki Pułap		
Lot	8"	16"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	4	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pouakai Podniebny Tyran	4	4	5	2	4	Ograniczony, Zmysły Drapieżnika



Taurozaur

(Taurosaur)

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

0-1 Wierzchowiec na Armię

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	10"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Jeździec (4)	1	2	3	0	3	
Taurozaur	4	3	6	3	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (3K3)

Opcje

pkt

Część modelu Taurozaur może wykupić
pojedyncze Urządzenie Wojenne

bez limitu



Karnozaur Alfa

(Alpha Carnosaur)

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Nieustraszony, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Karnozaur Alfa	5	4	7	4	3	Drapieżnik Doskonały, Ograniczony, Skupienie Bitewne, Wielokrotne Rany (2), Zmysły Drapieżnika

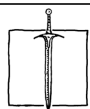
Zasady Modelu

Drapieżnik Doskonały (Apex Predator)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.

Model otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+2" Ruchu) dla Szarż przeciwko oddziałom składającym się w całości z modeli o rozmiarze Gigantyczny.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)



Tegu Wojownicy

(Tegu Warriors)

210 pkt + 15 pkt/model

15-35 modeli



0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [OS], opcja ta zalicza się do kategorii Oddziałów Specjalnych, zamiast Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Obieżywiat (Woda), Punktujący, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	4	2	Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tegu Wojownik	2	3	4	1	2	Magnetyt

Opcje

pkt

Włócznia	3/model
Kajmany Mentorzy (Kajmany Weterani) [OS]*	85/model
Halabarda**	2/model
Wielka Broń**	6/model

*0-4 Modele na Oddział. Dodatkowo, oddział posiadający przynajmniej jeden model z zasadą Kajmany Mentorzy (Kajmany Weteran) liczony jest do maksymalnej liczby oddziałów Kajmanów Weteranów z kategorii Oddziałów Specjalnych.

**Wszystkie modele z zasadą Kajmany Mentorzy w tym samym oddziale muszą wykupić tę samą broń.

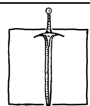
Czarodziej Enklawy

Musi wybrać 1 czar spośród następujących:
- *Przebudzenie Bestii* (Szamanizm)

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	10
Czarodziej Enklawy (50x50)	30
Chorąży	10
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Skinki Wojownicy

(Skink Braves)

140 pkt + 5 pkt/model

20-40 modeli



0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	5	Obieżywiat (Woda), Punktujący, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	2	0	Odporność (6+), Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Wojownik	1	2	3	0	3	

Opcje

pkt

Włócznia	1/model
Kajmany Mentorzy (Kajmany Wojownicy)*	50/model
Halabarda	5/model

*0-4 Modele na Oddział. Dodatkowo, każdy model z zasadą Kajmany Mentorzy (Kajmany Wojownicy) liczony jest do maksymalnej liczby modeli Kajmanów Wojowników z kategorii Oddziałów Podstawowych.

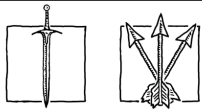
Czarodziej Enklawy

Musi wybrać 1 czar spośród następujących:
- *Oplatające Korzenie* (Druidyzm)

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	10
Czarodziej Enklawy (40x40)	30
Chorąży	10
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Skinki Łowcy

(Skink Hunters)

160 pkt + 6 pkt/model 10-20 modeli 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	5	Jednostka Lekka, Obieżywiat (Woda) , Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	2	0 Odporność (6+)		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Łowca	1	2	3	0	3	Zatruty Oszczep (4+)

— Czarodziej Enklawy —

Musi wybrać 1 czar spośród następujących:

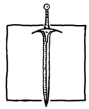
- **Oplatające Korzenie** (Druidyzm)

— Opcje Grupy Dowodzenia —

Dowódca i Czarodziej Enklawy

pkt

30



Kajmany Wojownicy

(Caiman Warriors)

170 pkt + 50 pkt/model 3-8 modeli 0-8 Modeli na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	7	Obieżywiat (Woda) , Punktujący, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kajman Wojownik	3	3	4	1	1	Kły i Pazury

— Opcje —

Halabarda

5/model

— Opcje Grupy Dowodzenia —

Dowódca i Czarodziej Enklawy

Chorąży

Zakłęcie Sztandaru

pkt

30

10

bez limitu

— Czarodziej Enklawy —

Musi wybrać 1 czar spośród następujących:



- **Przebudzenie Bestii** (Szamanizm)

ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)

	Tegu Strażnicy (Tegu Guards)			Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Piechota 25x25mm
	305 pkt + 24 pkt/model	15-30 modeli			

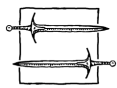
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	4"	8"	8	Nieustraszony, Obieżyświat (Woda) , Odporność na Magię (1), Punktujący, Straż Przyboczna (Anurark Arcymag), Wspólna Więź		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	1	4	4	2	Lekka Zbroja, Strefa Izolacji, Tarcza	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Tegu Strażnik	2	4	4	1	2	Magnetyt

<i>Zasady Modelu</i>	<i>Opcje</i>		<i>pkt</i>
Strefa Izolacji (Containment Field) Ochrona Indywidualna. Ataki Specjalne i/lub ataki z zasadą Magiczne Ataki wykonywane przez wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z zasadą Strefa Izolacji otrzymują -1 do zranienia.	Tylko jedno: Halabarda Wielka Broń		4/model 8/model
	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		<i>pkt</i>
	Dowódca Chorąży Zakłęcie Sztandaru		10 10 bez limitu

	Tegu Mistycy (Tegu Mystics)			Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Piechota 25x25mm
	170 pkt + 14 pkt/model	10-20 modeli	0-2 Oddziały na Armię		

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	4"	8"	7	Jednostka Lekka, Obieżyświat (Woda) , Szybki Krok, Wspólna Więź		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	1	3	4	2	Trudny Cel (1)	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Tegu Mistyk	2	3	4	1	2	Magiczne Ataki, Punkty Witalne, Skupienie Bitewne

<i>Zasady Modelu</i>	<i>Czarodziej Enklawy</i>		
Punkty Witalne (Vitalist Combat) Atrybut Ataku - w Walce w Zwarceniu. Atak przydzielony przeciwko modelowi o rozmiarze Standardowy, otrzymuje +1 do zranienia.	Musi wybrać 2 czar spośród następujących: - Fontanna Młodości (Druidyzm) - Oświecenie (Czar Rasowy) - Przebudzenie Bestii (Szamanizm) - Złamanie Morale (Szamanizm)		
	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>		<i>pkt</i>
	Dowódca i Czarodziej Enklawy		120



Stado Raptorów

(Raptor Pack)

130 pkt + 13 pkt/model

5-15 modele

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x50mm



Oddziały 8 modeli Raptorów bez zasady Toksyczna Plwocina ani Zasadzka zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	6	Grupa Łowców, Obieżyświat (Las), Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	4	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Raptor	2	3	4	2	4	

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Tylko jedno:

Toksyczna Plwocina
Zasadzka

2/model
2/model

Toksyczna Plwocina (Corrosive Spitter)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Trujące Ataki. Dodatkowo, model otrzymuje zasadę Zionięcie (S 2, PP 3) z następującymi wyjątkami: zamiast otrzymać 2K6 trafień, cel otrzymuje liczbę trafień równą ilości modeli z zasadą Toksyczna Plwocina w oddziale. W każdym oddziale tylko jeden model może użyć tego Ataku Specjalnego Zionięcie i tylko raz w ciągu gry.



Jeźdźcy Raptorów

(Raptor Riders)

300 pkt + 32 pkt/model

8-15 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm



Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	7	Grupa Łowców, Punktujący, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	4	3		
	Lekka Zbroja, Tarcza					
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tegu Jeździec	2	3	4	1	2	Magnetyt
Raptor	2	3	4	1	4	Ograniczony

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Muszą wybrać tylko jedno:

Lekka Lanca
Halabarda

darmowe
2/model

Dowódca
Chorąży
Zakłęcie Sztandaru

10
10
bez limitu



Kajmany Weterani

(Caiman Elders)

260 pkt + 85 pkt/model

3-6 modeli



0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8	Obieżywiat (Woda), Punktujący, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	4	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kajman Weteran	3	3	5	2	1	Kły i Pazury, Mistrz Broni

Opcje

pkt

Halabarda
Wielka Broń

2/model
6/model

Czarodziej Enklawy

Musi wybrać 2 czar spośród następujących:

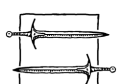
- Oświecenie (Czar Rasowy)
- *Przebudzenie Bestii* (Szamanizm)
- *Uzdrowiająca Woda* (Druidyzm)

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca i Czarodziej Enklawy
Chorąży
Zakłęcie Sztandaru

80
10
bez limitu



Stado Tyruskutów

(Thyroscutus Herd)

190 pkt + 155 pkt/model

1-3 modeli

0-4 Modele na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Mentalność Stadna, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	5	Parowanie	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Jeździec (4)	1	2	3	0	3	
Tyruskutus	3	2	4	1	0	Miażdżący Cios, Ograniczony

Zasady Modelu

Mentalność Stadna (Herd Mentality)

Zasada Globalna.

Modele Szeregowe w oddziale posiadającym przynajmniej dwa modele z zasadą Mentalność Stadna, otrzymują zasady: Determinacja oraz Nieustraszony.

Opcje

pkt

Wspaniały obrońca (0-1 Model na Oddział)
Części modelu Tyruskutus mogą wykupić pojedyncze Urządzenie Wojenne

35/model
bez limitu

Dodatkowe Zasady Modelu

Wspaniały obrońca (Great Protector)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Platforma Wojenna, oraz Wyłączność (Tegu Wojownicy, Tegu Strażnicy). Dodatkowo, oddział modelu otrzymuje zasadę Nie Do Zdeptania, a Modele Szeregowe w oddziale modelu otrzymują zasadę Parowanie.



Jeźdźcy Ramfodonów

(Rhamphodon Riders)

235 pkt + 50 pkt/model

3-5 modeli

0-2 Oddziały na Armię*

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

*0-1 Oddział na Armię, jeśli w armii znajdują się przynajmniej dwa oddziały Jeźdźców Pteradonów.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	6	Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Nieustraszony, Straż Przednia, Szał, Wspólna Wiąz		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zasady Modelu	
	2	2	3	2	Odporność (6+), Tarcza, Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	Zasady Modelu
Skink Jeździec	1	2	3	0	3	Lekka Lanca
Ramfodon	3	3	4	1	4	Ograniczony, Skupienie Bitewne, Szał Żeru, Zabójcze Uderzenie, Zmysły Drapieżnika

Zasady Modelu

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Szał Żeru (Feeding Frenzy)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.

Jeśli model skutecznie Zaszarżuje oddział ze Znacznikiem Zapachu, do końca danej Walki część modelu otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+K3 Ataki).

Dowódca

10



Roje Zaurian

(Saurian Swarms)

140 pkt + 40 pkt/model

3-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	5	Jadowita Fala, Jednostka Lekka, Niestabilność, Nieustraszony, Wspólna Wiąz		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zasady Modelu	
	5	2	2	0	Odporność (6+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	Zasady Modelu
Rój Zaurian	5	2	2	1	3	Dodatkowe Wsparcie (3), Trujące Ataki, Zmysły Drapieżnika

Zasady Modelu

Opcje

pkt

Jadowita Fala (Venomous Tide)


Zasada Globalna.

Jeśli wrogi oddział ukończy Ruch Szarży przeciwko oddziałowi z przynajmniej jednym modelem z zasadą Jadowita Fala, każdy model w tym oddziale musi wykonać Test Niebezpiecznego Terenu (1). ~~Test należy wykonać nawet jeśli oddział z zasadą Jadowita Fala Ucieka.~~

Zwiadowcy

8/model

ODDZIAŁY PARTYZANCKIE (Maks. 30%)

	Skinki Partyzanci (Skink Guerrillas)						Rozmiar	Standardowy
	135 pkt + 10 pkt/model						5-15 modeli	0-4 Oddziałów na Armię
Podstawka 20x20mm								
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>					<i>Zasady Modelu</i>
	6"	12"	6					Harcownicy, Jednostka Lekka, Obieżyświat (Woda) , Straż Przednia, Wspólna Więż
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>				
	1	2	2	0				Odporność (6+), Trudny Cel (1)
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Skink Partyzant	1	2	3	0	3			
----- <i>Opcje</i> ----- <i>pkt</i> ----- <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> ----- <i>pkt</i> -----								
Kameleon (0-2 Oddziały na Armię)						3/model	Dowódca	10
Znakująca Przynęta (0-2 Oddziały na Armię)						20		
Muszą wybrać tylko jedno:								
Magnetytowy Krótki Łuk (3+)						darmowe		
Dmuchałka (4+)						2/model		

	Kolczatki (Weapon Beasts - Spearbacks)						Rozmiar	Duży
	230 pkt + 115 pkt/model						2-4 modele	0-4 Modele na Armię
Podstawka 40x40mm								
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>					<i>Zasady Modelu</i>
	6"	12"	6					Jednostka Lekka, Wspólna Więż, Zmysły Drapieżnika
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>				
	3	3	4	3				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Kolczatka	3	3	5	2	4	Kolczasta Salwa (3+)		

Zasady Modelu

Kolczasta Salwa (Shoot Spikes)

Broń Strzelecka

Zasięg 12", Strzały: 3, Siła 5, Penetracja Pancerza 2, Szybkostrzelny. ~~Ta broń...~~

	Salamandry (Weapon Beasts - Salamanders)						Rozmiar	Duży
	250 pkt						2 modele	0-2 Modele na Armię
Podstawka 40x40mm								
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>					<i>Zasady Modelu</i>
	6"	12"	6					Jednostka Lekka, Wspólna Więż
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>				
	3	3	4	3				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Salamandra	3	3	5	2	4	Strumień Płomieni		

Zasady Modelu

Strumień Płomieni (Salamander - Spout Flames)

Atak Specjalny.

Model otrzymuje zasadę Zionięcie (S 4, PP 0, Ogniste Ataki). Ten Atak Specjalny nie jest ograniczony do tylko jednego użycia w ciągu gry i może być użyty tylko raz w ciągu Tury Gracza.



Jeźdźcy Pteradonów

(Pteradon Riders)

180 pkt + 30 pkt/model

3-5 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	6	Harcownicy, Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Pozorowany Odwrot, Straż Przednia, Wspólna Więż		
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Odporność (6+), Tarcza, Trudny Cel (1)	
	2	2	3	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skin Jeździec	1	2	3	0	3	Lekka Lanca
Pteradon	2	2	4	1	4	Atak z Powietrza, Ograniczony

Zasady Modelu

Atak z Powietrza (Aerial Assault)

Atak Specjalny.

Oddział składający się w całości z modeli z zasadą Atak z Powietrza może wykonać Atak Specjalny Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje 1 trafienie z Siłą 4 i Penetracją Panczerza 1 za każdy model z zasadą Atak z Powietrza w oddziale

Czarodziej Enklawy

Musi wybrać 2 czar spośród następujących:

- *Oplatające Korzeni* (Druidyzm)
- *Oświecenie* (Czar Rasowy)
- *Pan Ziemi* (Druidyzm)
- *Przejmujące Wycie* (Szamanizm)

Opcje

pkt

Muszą wybrać tylko jedno:

Magnetytowy Krótki Łuk (3+)	darmowe
Zatruty Oszczep (4+)	darmowe
Znakujące Bolasy (4+)	2/model
Znakująca Przynęta	20
Specjalna Zasadzka (Tytanopod)*	25

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca i Czarodziej Enklawy

100

*0-1 Oddział na Armię.

MAGNAZAURY (Maks. 35%)



Stado Stygiozaurów

(Stygiosaur Pack)

310 pkt + 140 pkt/model

2-4 modeli



0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	6	Grupa Łowców, Punktujący, Strach, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	2	Lekka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skin Jeździec	1	2	3	0	3	Lekka Lanca
Stygiozaur	4	4	5	2	2	Deptanie (K3), Ograniczony, Trujące Ataki, Zmysły Drapieżnika

— Czarodziej Enklawy —

— Opcje Grupy Dowodzenia —

pkt

Musi wybrać 1 czar spośród następujących:

- *Dzika Furia* (Szamanizm)
- *Oświecenie* (Druidyzm)
- *Rój Insektów* (Szamanizm)

Dowódca i Czarodziej Enklawy
Chorąży
Zakłęcie Sztandaru

30
10
bez limitu



Karnozaur

(Carnosaur)

370 pkt

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	7	Nieustraszony, Strach, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	2	5	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tegu Jeździec	2	3	4	1	2	Magnetyt
Karnozaur	5	3	6	3	3	Ograniczony, Skupienie Bitewne, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Standardowy, Duży), Zmysły Drapieżnika

— Opcje —

pkt

— Dodatkowe Zasady Modelu —

Musi wybrać tylko jedno:

- Lekka Lanca darmowe
- Halabarda 20
- Przywódca Polowania 10

Przywódca Polowania (Hunt Leader)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Platforma Wojenna oraz Wyłączność (Stado Raptorów, Jeźdźcy Raptorów). Dodatkowo, Modele Szeregowe w oddziale modelu otrzymują zasady: Nieustraszony oraz Szał. Modele o klasyfikacji Standardowy Bestia oraz części modelu z zasadą Ograniczony w oddziale modelu otrzymują zasadę Skupienie Bitewne.



Taurozaur

(Taurosaur)

425 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	10"	6	Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Jeździec (5)	1	2	3	0	3	
Taurozaur	4	3	6	3	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (3K3)

Opcje

pkt

Część modelu Taurozaur może wykupić
pojedyncze Urządzenie Wojenne

bez limitu



Tytanopod

(Titanopod)

510 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 100x200mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	14"	6	Chodząca Góra, Drżenie Ziemi , Obieżyświat, Ogluszający Zgiełk, Wspólna Więź		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	10	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga (6)	1	3	4	0	3	
Tytanopod	2	3	6	2	0	Ograniczony, Ścieżka Zniszczenia

Opcje

pkt

Część modelu Tytanopod może wykupić
pojedyncze Urządzenie Wojenne

bez limitu

Dodatkowe Zasady Modelu

Chodząca Góra (Walking Mountain)

Zasada Globalna.

Wrocie oddziały nie otrzymują żadnych Bonusów za Bok lub Tył za bycie Zaangażowanym z Bokiem lub Tyłem modelu. Model nigdy nie może korzystać z zasady Osłona. ~~Dodatkowo, model zawsze zdaje Testy Powstrzymania się od Pogoni, a jego Dystans Pogoni zawsze wynosi 0".~~

Ścieżka Zniszczenia (Path of Destruction)

Atak Specjalny.

Liczba trafień wynikających z zasady Deptanie modelu jest równa 5K3. Na potrzeby zasady Deptanie, model ignoruje zasadę Nie Do Zdeptania i traktuje wszystkie modele bez zasady Górzący jak modele o rozmiarze Standardowy. Jeśli ataki wynikające z zasady Deptanie modelu są rozdzielone przeciwko oddziałowi o rozmiarze Duży, liczba trafień zostaje zmniejszona o połowę, zaokrąglając w dół.