

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Stada Bestii

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2023 beta 1 - 08 grudnia 2022

Zasady Modelu Armii	2	Postacie	5
Totemy	3	Wierzchowce Postaci	9
Czar Rasowy	3	Oddziały Podstawowe	10
Przedmioty Specjalne	3	Oddziały Specjalne	12
Organizacja Armii	4	Groza Dzikich	16



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 MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Pijaństwo (Drunkard)

W czasie kroku 8 Sekwencji Przygotowania do Gry (Wybór Czarów), dla każdego oddziału z zasadą Pijaństwo gracz musi wybrać jeden ze stanów: Trzeźwy lub Pijany. W zależności od wybranego stanu, oddział otrzymuje efekty opisane poniżej. Postacie, dla których wybrano stan Pijany, nie mogą dołączyć do oddziału, w którym znajduje się jakikolwiek model o stanie Trzeźwy i na odwrót (model bez zasady Pijaństwo nie jest uznawany za bycie w którymkolwiek stanie).

Trzeźwy

Model otrzymuje zasady: Jednostka Lekka oraz Straż Przednia. Oddział będący w stanie Trzeźwy choć raz traci zasadę Punktujący do końca gry. Rozgrywając Zdobyć Flag, zasada Punktujący nie zostaje utracona.

Pijany

Model otrzymuje zasady: Nieustraszony oraz Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP). Pijane Oddziały nie mogą wyjść na pole bitwy wykorzystując zasadę Zasadzka.

Taktyka Sfory (Pack Tactics)

Jeśli oddział składający się w całości z modeli z zasadą Taktyka Sfory jest Zlokalizowany w Bocznej lub Tylnej Strefie Szarżowanego oddziału, otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (Szybki Krok).

Wezwanie na Łowy (Hunting Call)

Jeśli w Armii znajduje się model z zasadą Wezwanie na Łowy, właściciel może:

- Zdecydować się na rzut na wyjście z Zasadzki dla oddziału z przynajmniej jednym modelem z zasadą Taktyka Sfory, zaczynając od pierwszej Tury Gracza właściciela (ale wciąż na koniec kroku 2 Sekwencji Fazy Ruchu), chyba że właściciel rozpoczął grę.
- Przerzucić rzut na wyjście z Zasadzki z wynikiem '1' lub '2' dla oddziałów z przynajmniej modelem z zasadą Taktyka Sfory.

Zasada Wezwanie na Łowy działa nawet jeśli model korzysta z zasady Zasadzka i jeszcze nie przybył na Pole Bitwy.

Zdobyty Alkohol (Looted Booze)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Tury Gracza. Wszystkie modele z zasadą Pijaństwo w oddziale modelu zmieniają swój stan z Trzeźwy na Pijany.

ATRYBUTY ATAKU

Pierwotny Instynkt (Primal Instinct)

W Walce w Zwarceniu.

Na początku każdej Rundy Walki, w której walczy oddział modelu, każdy oddział z przynajmniej jedną częścią modelu z tym Atrybutem Ataku musi wykonać Test Dyscypliny. Jeśli oddział zda test, w danej Rundzie Walki części modelu z zasadą Pierwotny Instynkt muszą przerzucić nieudane rzuty na trafienie swoimi Atakami w Walce w Zwarceniu.

ZBROJOWNIA

Topór Bestii (Beast Axe)

Broń do Walki w Zwarceniu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza i zawsze uderzają na Poziomie Inicjatywy 0. Dzierżyciel otrzymuje +2 Umiejętności Defensywnych, chyba że dzierży inną broń.

Ta broń nie może zostać zakłęta Zakłęciem Broni z Listy Podstawowych Przedmiotów Specjalnego.

TOTEMY

Totem jest przedmiotem, który mogą posiadać niektóre Postacie i Dowódcy armii Stad Bestii. Każdy Totem może zawierać jeden lub więcej Zaklętych Czarów Totemu (Poziom Moc 4/8) o Czasie Trwania: Jedna Tura.

LISTA TOTEMÓW

Totem Chropowatej Skóry (Gnarled Hide Totem)	Oddział otrzymuje +1 Pancerza oraz zasadę Dekoncentrowanie.
Totem Czarnego Skrzydła (Black Wing Totem)	Oddział, którego wszystkie modele znajdują się pod wpływem działania tego czaru otrzymuje +3 Zręczności oraz zasadę Niszczycielska Szarża (+K3+1" Ruchu).
Totem Krwawego Rogu (Blooded Horn Totem)	Oddział otrzymuje +1 Atak, a jego ataki w Walce w Zwarcu otrzymują +2 Penetracji Pancerza.
Totem Zamglonego Oka (Clouded Eye Totem)	Oddział, którego wszystkie modele znajdują się pod wpływem działania tego czaru otrzymuje zasady: Odporność na Magię (3) oraz Trudny Cel (1).

Armia nie może podejmować próby rzucenia tego samego Zaklętego Czar Totemu więcej niż dwa razy w ciągu jednej Fazy Magii, bez względu na to, który model podejmuje próbę. W tym samym czasie, na oddział może działać tylko jeden Zaklęty Czar Totemu (ostatni skutecznie rzucony).

Postacie i Dowódcy niosą różne rodzaje Totemów:

Totem

Dowódcy noszą Totemy, które zawierają tylko jeden Zaklęty Czar, wybrany z listy powyżej, który musi zostać zapisany w Liście Armii, a jego typ to: Oddział Rzucającego.

Wielki Totem

Postacie noszą Totemy, które zawierają wszystkie cztery wymienione powyżej Zaklęte Czary o typie: Wzmacniający i Zasięgu 18".

CZAR RASOWY

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
R	Echa Mrocznego Lasu (Echoes of the Dark Forest)			
(6+) [8+]	(18") [36"]	Wzmacniający	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasady: Nieustraszony oraz Strach. Cel może wykonać Magiczny Ruch 8".

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Przekleństwo Głogu (Hawthorn Curse) 55 pkt

Tylko modele inne niż z zasadą Zasadzka.

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Niszczycielska Szarża (+2S, +2 PP). Ta broń może zostać użyta jako Broń Strzelecka (3+) o następującym profilu: Zasięg 18", Strzały: 1, S 3 [6], PP 10, Atak Obszarowy (1×5), Przeladowanie, [Wielokrotne Rany (K3)]. Ten Atak Strzelecki nigdy nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów do trafienia.

Rodowe Ryciny (Ancestral Carvings) 50 pkt

0-3 na Armie. Tylko Wieszcze.

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Siłę i +2 Penetracji Pancerza. Podczas używania tej broni dzierżyciel otrzymuje +2 Ataki i zasadę Dekoncentrowanie.

Śmiertelne Szaleństwo (Fatal Folly) 35 pkt

Zaklęcie Topora Bestii.

Za każde naturalne '1' na trafienie Atakiem w Walce w Zwarcu przeciwko modelowi dzierżyciela, dzierżyciel musi wykonać Atak w Walce w Zwarcu na tym samym Poziomie Inicjatywy (nadpisuje to zasadę, że ataki Toporem Bestii zawsze uderzają na Poziomie Inicjatywy 0). Atak ten musi zostać przydzielony przeciwko modelowi (lub jego Puli Życia), który wyrzucił dane '1' na trafienie.

Bliźniaczy Głód (Twin Hungers) 25 pkt

Zaklęcie Dwóch Broni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Zabójcze Uderzenie. Za każdym razem, gdy dzierżyciel wyrzuci naturalne '6' na zranienie Atakiem w Walce w Zwarcu, a atak ten skutecznie zada niewybronioną ranę, na koniec Poziomu Inicjatywy posiadacz Odzyskuje 1 Punkt Życia, chyba że model dzierżyciela zostanie usunięty jako poległy w czasie tego Poziomu Inicjatywy. W czasie pojedynczej Fazy, tym sposobem może Odzyskać tylko 1 Punkt Życia.

Zaklęcia Pancerzy

Schorzenie Aagora (Aaghor's Affliction) 100 pkt
Zaklęcie Lekkiej Zbroi.
Posiadacz otrzymuje +1 Wytrzymałości oraz zasadę Odporność (4+), ale automatycznie nie zdaje wszelkich Ochron Pancerza.

Przebiegłość Oszusta (Trickster's Cunning) 60 pkt
Zaklęcie Lekkiej Zbroi.
Skuteczne rzuty na zranienie przeciwko modelowi posiadacza muszą zostać przerwane.

Dzika Forma (Wildform) 30 pkt
Zaklęcie Zestawu Pancerza.
Na początku Fazy Walki posiadacz może wybrać jeden z następujących zestawów:
- +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza i -1 Wytrzymałości.
- +1 Wytrzymałości, -1 Siły i -1 Penetracji Pancerza.
Efekty trwają do końca danej Fazy Walki.

Zakrywająca Mgła (Obscuring Fog) 10 pkt
Zaklęcie Tarczy.
Podczas używania tej Tarczy wrogi oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem otrzymują -1 Zręczności. Oddział posiadacza nie otrzymuje +1 Zręczności wynikającego z zasady Impet Szarzy.

Zaklęcia Sztandarów

Sztandar Dzikiego Stada (Banner of the Wild Herd) 60 pkt
0-3 na Armie
Jednokrotne Użycie. Na początku dowolnej Rundy Walki oddział może aktywować pojedynczy Sztandar Dzikiego Stada. W czasie trwania danej Rundy Walki, wszystkie Dzikorogi i Mongrelów w Oddziale posiadacza otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Artefakty

Mroczny Deszcz (Dark Rain) 80 pkt
Jednokrotne Użycie. Ten Artefakt zostaje automatycznie aktywowany w pierwszej Turze Gry (jeśli posiadacz nie znajduje się w tym momencie na polu bitwy, Artefakt nie może zostać użyty). Efekty tego Artefaktu trwają do początku następnej Tury Gry. Jeśli właściciel ma drugą Turę Gracza, wszystkie Ataki Strzeleckie wykonywane w Fazie Strzelania przeciwnika otrzymują -2 do trafienia. Jeśli właściciel ma pierwszą Turę Gracza, wszystkie Ataki Strzeleckie wykonywane w Fazie Strzelania przeciwnika otrzymują -1 do trafienia, zamiast -2.

Ziarno Mrocznego Lasu (Seed of the Dark Forest) 80 pkt
Jednokrotne Użycie. Tuż przed bitwą (w kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), Gracz może umieścić na polu bitwy pojedynczą Formę Terenu Las, która nie może być dłuższa niż 10" i szersza niż 6". Jej środek musi znajdować się w 12" od posiadacza, nie może znajdować się w kontakcie z jakąkolwiek Formą Terenu, inną niż Teren Otwarty i musi znajdować się przynajmniej 1" od wrogich oddziałów. **Tak długo jak znajduje się wewnątrz tej Formy Terenu, każdy sprzymierzony model otrzymuje Modyfikator Rzutu +1 do czarów o typie Wzmacniająca, Kłątwa lub Uniwersalny i dodaje (+1/+1) do Poziomu Mocy Zaklętych Czarów rzuconych z Totemów.**

Symbol Łupieżcy (Pillager Icon) 50 pkt
Wszystkie oddziały składających się w całości z Ostroklów lub pojedynczych modeli Rydwanów (nie licząc Postaci), które znajdują się w 12" od posiadacza, otrzymują zasadę Straż Przednia.

Korona Stada (Crown of Horns) 30 pkt
Oddział posiadacza oraz wszystkie modele w zasięgu działa efektów zasady Obecność Dowódcy (jeśli ją posiada) automatycznie zdają Testy Dyscypliny wynikające z zasady Pierwotny Instykt.

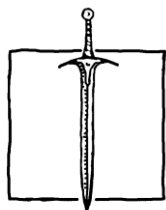
Oko Dominacji (Eye of Dominance) 30 pkt
Posiadacz otrzymuje zasady: Nie Do Zdeptania oraz Strach.

Podręczny Rylec (Inscribing Burin) 25 pkt
Tak długo jak środek podstawki modelu posiadacza znajduje się w Lesie, wszystkie sprzymierzone oddziały, których ponad połowa modeli posiada swój środek w dowolnym Lesie na Polu Bitwy, otrzymują zasadę Odporność na Magię (2).1 Punkt Życia.

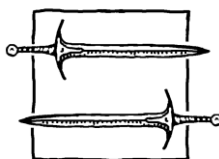
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
Maks. 40%



Oddziały Podstawowe
Min. 20%



Oddziały Specjalne
Bez limitu



Groza Diczycy
Maks. 40%



Ukryci Drapieżcy*
Maks. 60%

*Oddziały z zasadą Zasadzka

POSTACIE (Maks. 40%)



Władca Bestii

(Beast Lord)

180 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Obieżyświat (Las), Taktyka Sfory		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Władca Bestii	4	6	5	2	5	Pierwotny Instykt

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Zasadzka (tylko pieszy Generał) [UD]	5	Łowczy Rydwan	105
Wezwanie na Łowy (tylko Generał)	25	Rydwan z Ostrokiem	180
Przedmioty Specjalne	do 200		
Tarcza	5		
Ciężka Zbroja	15		
Broń Miotana (4+)	5		
Tylko jedno:			
Lanca	5		
Dwie Bronie	10		
Wielka Broń	10		
Topór Bestii	35		



Herszt Bestii

(Beast Chieftain)

110 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Obieżyświat (Las), Taktyka Sfory		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Herszt Bestii	3	5	4	1	4	Pierwotny Instykt

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Zasadzka (tylko model pieszy) [UD]	5	Łowczy Rydwan	100
Wezwanie na Łowy (tylko Generał)	15		
Sztandarowy Armii	50		
Wielki Totem	85		
Przedmioty Specjalne	do 100		
Tarcza	5		
Ciężka Zbroja	10		
Broń Miotana (4+)	5		
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	5		
Lanca	5		
Wielka Broń	5		
Topór Bestii	20		



Wieszcz

(Soothsayer)

140 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Obieżyświat (Las), Ofiara z Krwi, Praktykant Magii, Taktyka Sfory		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wieszcz	1	4	3	0	3	Pierwotny Instykt

Zasady Modelu

Ofiara z Krwi (Blood Offering)

Zasada Globalna.

Oddział, w którym znajduje się przynajmniej jedna Postać z zasadą Ofiara z Krwi, może przerzucić nieudane Testy Paniki w zamian za zadanie jednej rany bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony dla Postaci z zasadą Ofiara z Krwi w tym oddziale.

Opcje

Zasadzka (tylko model pieszy) [UD]	5
Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Mistrzem Magii	do 200
Lekka Zbroja	5
Dwie Bronie	5

Wierzchowce

Łowczy Rydwan	30
---------------	----

Opcje Magii

Tylko jedno:	
Adept Magii	95
Mistrz Magii	265



Druidyzm



Ewokacja



Szamanizm



Herszt Centaurów

(Minotaur Chieftain)

195 pkt

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x50mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	8	Obieżyświat (Las), Pijaństwo, Wysoki, Zdobyty Alkohol		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	5	0	Lekka Zbroja, Nie Do Zdeptania	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Herszt Centaurów	4	5	5	2	4	Pierwotny Instykt

Opcje

Zasadzka [UD]	15
Sztandarowy Armii	50
Wielki Totem	85
Przedmioty Specjalne	do 100
Tarcza	5
Ciężka Zbroja	10
Broń Miotana (4+)	5

Opcje

Tylko jedno:	
Dwie Bronie	15
Lanca	20
Topór Bestii	20
Wielka Broń	20



Watażka Minotaurów

(Minotaur Warlord)

465 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	9	Nieustraszony, Obieżyświat (Las), Szał		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	5	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Watażka Minotaurów	5	6	6	3	5	Pierwotny Instykt, Skupienie Bitewne, Trafienia z Uderzenia (K3)

Opcje	pkt	Opcje	pkt
Przedmioty Specjalne	do 200	Tylko jedno:	
Ciężka Zbroja	10	Wielka Broń	10
Tarcza	10	Topór Bestii	25
		Dwie Bronie	45



Herszt Minotaurów

(Minotaur Chieftain)

215 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8	Nieustraszony, Obieżyświat (Las), Szał		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Herszt Minotaurów	4	5	5	2	4	Pierwotny Instykt, Skupienie Bitewne, Trafienia z Uderzenia (K3)

Opcje	pkt	Opcje	pkt
Sztandarowy Armii	50	Tylko jedno:	
Wielki Totem	85	Dwie Bronie	10
Przedmioty Specjalne	do 100	Topór Bestii	20
Ciężka Zbroja	10	Wielka Broń	20
Tarcza	10		

WIERZCHOWCE POSTACI



Lowczy Rydwan

(Raiding Chariot)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

0-3 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	P	Jednostka Lekka, Szybki Krok, Obieżyświat (Las)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzikorogi Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Wieprz Bojowy (2)	1	3	4	1	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)



Rydwan z Ostrokiem

(Razortusk Chariot)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	P	Jednostka Lekka, Obieżyświat (Las), Róg Łowiecki, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzikorogi Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Ostrokiel	4	3	5	2	2	Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP), Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

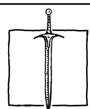
—Zasady Modelu —

Róg Łowiecki (Hunting Horn)

Zasada Globalna.

Oddział, który znajduje się w 6" od przynajmniej jednego sprzymierzonego modelu z zasadą Róg Łowiecki, otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1" Ruchu).

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 20%)



Stado Dzikorogów

(Wildhorn Herd)

145 pkt + 7 pkt/model

15-50 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

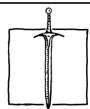


Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	7	Obieżyświat (Las), Punktujący, Taktyka Sfory		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzikoróg	1	4	3	0	3	Pierwotny Instykt

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Zasadzka* [UD]	20	Dowódca	10
Muszą wybrać tylko jedno:		Totem	15
Tarcza	darmowe	Muzyk	10
Broń Miotana (5+)	1/model	Chorąży	10
Dwie Bronie	1/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu
Dwie Bronie i Broń Miotana (5+)	2/model		

*0-30 Modeli na Oddział. 0-2 Oddziały na Armię.



Stado Mongrelów

(Mongrel Herd)

140 pkt + 6 pkt/model

20-50 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

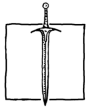


Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Obieżyświat (Las), Punktujący, Taktyka Sfory		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mongrel	1	3	3	0	3	Pierwotny Instykt

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Zasadzka* [UD]	20	Dowódca	10
Włócznia	2/model	Muzyk	10
		Chorąży	10
		Zakłęcie Sztandaru	limitu

*0-40 Modeli na Oddział. 0-2 Oddziały na Armię.



Monglerscy Łowcy

(Mongrel Raiders)

90 pkt + 5 pkt/model

10-20 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

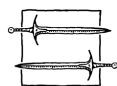


Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Harcownicy, Jednostka Lekka, Obieżyświat (Las), Taktyka Sfory		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mongrelski Łowca	1	3	3	0	3	Łuk (4+), Pierwotny Instynkt

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Zasadzka i Zwiadowcy [UD]	20	Dowódca	10
		Muzyk	10

ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)



Dzikie Ogary

(Feral Hounds)

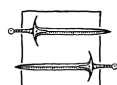
80 pkt + 8 pkt/model 5-20 modeli 0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x50mm



Oddziały przynajmniej 8 modeli Dzikich Ogarów zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.
Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych/Specjalnych oraz do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	5	Nieistotny, Obieżyświat (Las), Straż Przednia, Zasadzka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dziki Ogar	1	4	3	0	3	



Stado Długorogów

(Longhorn Herd)

145 pkt + 18 pkt/model 10-40 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Obieżyświat (Las), Punktujący, Taktyka Sfory Straż Przyboczna (Władca Bestii, Herszt Bestii)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Długoróg	1	4	4	1	3	Pierwotny Instykt

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Zasadzka* [UD]

Muszą wybrać tylko jedno:

Halabarda

Wielka Broń

1/model

darmowe

darmowe

Dowódca

Totem

Muzyk

Chorąży

Zakłęcie Sztandaru

10

20

10

10

bez limitu

*0-25 Modeli na Oddział. 0-2 Oddziały na Armię.



Minotaury

(Minotaurs)

225 pkt + 78 pkt/model

3-10 modeli



0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	7	Nieustraszony, Obieżyświat (Las), Punktujący, Szał		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Minotaur	3	4	5	2	3	Pierwotny Instykt, Skupienie Bitewne, Trafienia z Uderzenia (1)

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tylko jedno:		Dowódca	10
Wielka Broń	8/model	Totem	20
Dwie Bronie	10/model	Muzyk	10
Tarcza	12/model	Chorąży	10
		Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Centaury

(Centaur)

165 pkt + 20 pkt/model

5-15 modeli



0-4 Oddziały na Armię

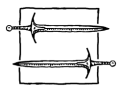
Rozmiar Standardowy
Typ **Bestia**
Podstawka 25x50mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [UD], zalicza się dodatkowo do kategorii Ukrytych Drapieżców.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	7	Obieżyświat (Las), Pijaństwo, Punktujący, Wysoki		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Lekka Zbroja, Nie Do Zdeptania , Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Centaur	2	4	4	1	3	Pierwotny Instykt

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Zasadzka (0-12 Modeli na Oddział) [UD]	2/model	Dowódca	10
Broń Miotana (5+)	3/model	Totem	15
Tylko jedno:		Muzyk	10
Wielka Broń	2/model	Chorąży	10
Dwie Bronie	5/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu
Lanca	7/model		



Łowczy Rydwan

(Raiding Chariot)

105 pkt + 105 pkt/model

1-3 modele

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm



Oddziały 3 modeli Łowczych Rydwanów zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	8	Jednostka Lekka, Obieżywiat (Las), Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	4	2	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzikorogi Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Długorogi Załogant	1	4	4	1	3	Wielka Broń, Pierwotny Instynkt
Wieprz Bojowy (2)	1	3	4	1	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)



Stado Ostroklów

(Razortusk Herd)

100 pkt + 55 pkt/model

1-10 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	6	Obieżywiat (Las)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ostrokiel	4	3	5	2	2	Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)



Rydwan z Ostrokiem

(Raiding Chariot)

235 pkt

pojedynczy model

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

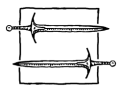
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	8	Jednostka Lekka, Obieżywiat (Las), Róg Łowiecki, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	1	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzikorogi Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Długorogi Załogant	1	4	4	1	3	Wielka Broń, Pierwotny Instynkt
Ostrokiel	4	3	5	2	2	Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP), Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

— Zasady Modelu —

Róg Łowiecki (Hunting Horn)

Zasada Globalna.

Oddział, który znajduje się w 6" od przynajmniej jednego sprzymierzonego modelu z zasadą Róg Łowiecki, otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1" Ruchu).



Ciernista Bestia

(Briar Beast)

85 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3K6"	-	10	Losowy Ruch (3K6), Nieustraszony, Niezłomność, Obieżyświat (Las), Strach, Uśpiony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ciernista Bestia	K6+1	3	4	1	2	

Zasady Modelu

Uśpiony (Sleeper)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Specjalna Zasadzka (wewnątrz Formy Terenu Las), z następującymi wyjątkami: Natychmiast po kroku 2 Sekwencji Fazy Ruchu właściciela (wliczając Turę Gracza 1 właściciela), właściciel może zdecydować, czy dany model Ciernistej Bestii wejdzie na Pole Bitwy, czy nie (bez wykonywania jakiegokolwiek rzutu kośćmi).



Gargulce

(Gargoyles)

135 pkt + 11 pkt/model

5-10 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	5"	10"	7	Harcownicy, Jednostka Lekka, Lot (9", 18"), Obieżyświat (Las), Szybki Krok		
Lot	9"	18"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Gargulec	2	4	3	0	3	Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP), Pierwotny Instynkt

Opcje

pkt

Zwiadowcy

10

GROZA DZICZY (Maks. 40%)



Bestialski Gigant

(Beast Giant)

270 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Gigant Widzi - Gigant Robi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	3	5	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bestialski Gigant	5	3	5	2	3	Wściekłość

Zasady Modelu

Gigant Widzi - Gigant Robi (Giant See, Giant Do)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Obieżyświat (Las) oraz Pijaństwo. Na koniec sprzymierzonej Fazy Ruchu, jeśli model jest w kontakcie podstawek z Formą terenu Las, może stracić swoją obecna broń (inną niż Broń Ręczna) i otrzymać Wyrwane Drzewo.

Wściekłość (Rage)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.

Za każdym razem, gdy model traci Punkt Życia, otrzymuje on +1 Atak. Za każdym razem, gdy model otrzymuje Punkt Życia, otrzymuje on -1 Atak.

Dodatkowe Zasady Modelu

Beczka Piwa (Beer Barrel)

Broń Strzelecka.

Posiadacz otrzymuje zasadę Zdobyty Alkohol. Raz na grę, broń może zostać użyta jako Broń Strzelecka o profilu: Zasięg 8", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 0, Atak Obszarowy (3x3), Przeładowanie. Ten Atak Strzelecki trafia automatycznie. Po użyciu tej broni jako Broni Strzeleckiej, model traci zasadę Zdobyty Alkohol.

Gigantyczna Pałka (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Wielki Brat (Big Brother)

Zasada Globalna.

Punkty Życia modelu są równe 8, a model zmienia swoją podstawkę na taką o wymiarach 75x100mm. Dodatkowo, rzut determinujący liczbę trafień zadanych Deptanie podlega zasadzie Rzutu Maksymalizującego.

Wyrwane Drzewo (Uprooted Tree)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane tą bronią trafiają automatycznie, posiadają Siłę równą 5 i Penetrację Pancerza równą 0.

Opcje

Wielki Bart

25

Musi wybrać tylko jedno:

Wyrwane Drzewo

darmowe

Beczka Piwa

25

Gigantyczna Pałka

25



Cyklop

(Cyclops)

315 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Nieustraszony, Obieżyświat (Las), Odporność na Magię (3)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	2	5	0	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Cyklop	5	2	6	2	3	Boskie Ataki, Żywa Katapulta (4+)

Zasady Modelu

Żywa Katapulta (Hurl Attack)

Broń Artyleryjska.

Katapulta (4x4), **Zasięg 6-30"**, Strzały: 1, S 3 [7], PP 0 [4], Boskie Ataki, Magiczne Ataki, **Marsz i Strzał**, [Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)]. Jeśli podczas własnej Fazy Ruchu Cyklop wykonał tylko Rotację (i nie poruszył się w żaden inny sposób), w najbliższej Fазie Strzelania ignoruje modyfikator do trafienia wynikający z Ruchu i Strzału.



Gortach

(Gortach)

455 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	9	Determinacja , Nieustraszony, Obieżyświat (Las), Szal		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	3	6	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Gortach	6	4	6	3	3	Pierwotny Instykt, Siła Mięsa, Skupienie Bitewne, Trafienia z Uderzenia (K3), Zabójcze Uderzenie

Zasady Modelu

Siła Mięsa (Strength From Flesh)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarcu.

Gdy model zada niewybronioną ranę z użyciem zasady Zabójcze Uderzenie (wyrzuci naturalne '6' na zranienie Atakiem w Walce w Zwarcu z zasadą Zabójcze Uderzenie), atak ten otrzymuje zasadę Wielokrotne Rany (K3), a na koniec Poziomu Inicjatywy Gortach Odzyskuje 1 Punkt Życia (chyba że został usunięty jako poległy w czasie danego Poziomu Inicjatywy). Każdy Gortach może odzyskać tym sposobem tylko 1 Punkt Życia na fazę.



Dżabberwok

(Jabberwock)

280 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	8"	16"	8	Aura Szaleństwa, Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Nieustraszony, Obieżyświat (Las)		
Lot	8"	16"	8			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dżabberwok	4	4	5	2	3	Trujące Ataki, Zionięcie (S3, PP2)

Zasady Modelu

Aura Szaleństwa (Aura of Madness)

Zasada Globalna.

Wrocie oddziały w 6" od przynajmniej jednego modelu z tą zasadą, otrzymują -1 Dyscypliny.