

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Szczury Plagi

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2022 beta 2 - 24 listopada 2022

Zasady Armii	2	Postacie	6
Zasady Modelu Armii	2	Wierzchowce Postaci	10
Czar Rasowy	4	Oddziały Podstawowe	12
Przedmioty Specjalne	4	Oddziały Specjalne	14
Organizacja Armii	5	Strzelcy Tuneli	17
		Uczta i Igrzyska	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

Rezerwy z Tuneli (Tunnel Reserve)

Część oddziałów posiada umiejętność rozpoczęcia gry jako Rezerwy z Tuneli lub wejścia do Rezerw z Tuneli w czasie gry. [Te oddziały otrzymują zasadę Specjalna Zasadzka \(Znacznik Tuneli\)](#)

Żetony Tuneli (Tunnel Markers)

Każda armia Szczurów Plagi otrzymuje dwa Żetony Tuneli i może uzyskać dodatkowe Żetony Tuneli, poprzez włączania niektórych oddziałów do Listy Armii. Na początku kroku 7 Sekwencji Przygotowania do Gry (Wybór Czarów), za każdy Żeton Tuneli, jaki posiada armia, należy ustawić na własnej połowie Pola Bitwy Znacznik Tuneli. Gracz może użyć maksymalnie do 4 Żetonów Tuneli.

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Bezduszość (Callous)

Na potrzeby Testów Paniki, utrata Punktów Życia modelu z tą zasadą, która nastąpiła przez sprzymierzone modele, jest ignorowana (wliczając oddziały zniszczone przez ataki wykonywane przez sprzymierzone modele). Model może wykonać Atak Strzelecki przeciwko wrogim oddziałom Zaangażowanym w Walkę, uwzględniając następujące zasady i restrykcje:

- Sprzymierzone oddziały Zaangażowane w daną Walkę są ignorowane na zasady Osłona (ale nie na potrzeby wyznaczania Linii Widzenia).
- Należy wykonać rzut na trafienie przeciwko zamierzonemu celowi. Natychmiast po ustaleniu liczby trafień, należy rzucić K6 za każde trafienie. Przy wyniku 4+, trafienie jest rozdzielane przeciwko losowemu sprzymierzonemu oddziałowi Zaangażowanemu z zamierzonym celem. Przy wyniku 1-3, należy postępować według podstawowych zasad.

Sztandar Orła (Eagle Standard)

Tak długo jak oddział z przynajmniej jedną zasadą Sztandar Orła, który nie Ucieka, znajduje się w zasięgu działania efektów zasady Obecność Dowódcy sprzymierzonego modelu, otrzymuje zasadę Zbiórka Wokół Sztandaru, której zasięg zawsze jest równy 8". Testy Dyscypliny wykonywane przez oddziały znajdujące się w przynajmniej jednym zasięgu zasady Zbiórka Wokół Sztandaru, którego źródłem jest zasada Sztandar Orła [sprzymierzonego modelu](#), podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.

Święty Triumwirat (Holy Triumvirate)

Jeśli w Liście Armii znajdują się przynajmniej 3 modele z zasadą Święty Triumwirat i wszystkie posiadają zasadę Kaelsiański Panteon lub wszystkie posiadają zasadę Kult Errahmana, modele te mogą wybierać czary jak poniżej:

- Praktykant Magii może wybrać pomiędzy Czarem Nauczonym 1, 2, 3 i 4 z wybranej Ścieżki, a Czarem Rasowym.
- Adept Magii może wybrać pomiędzy Czarem Nauczonym 1, 2, 3, 4, 5, i 6 z wybranej Ścieżki, a Czarem Rasowym.

Nadpisuje to podstawowe zasady Wyboru Czarów wynikające z bycia Praktykantem Magii lub Adeptem Magii

Życie Bez Wartości (Life is Cheap)

Podczas obliczania Wyniku Walki, należy zmniejszyć o połowę liczbę Punktów Życia straconych przez modele z zasadą Życie Bez Wartości, zaokrąglając w górę. Nie obejmuje to bonusu do Wyniku Walki za Nadwyżkę Ran.

ATRYBUTY ATAKU

Nieszczęście (X) (Mishap (X))

Model wywołuje Nieszczęście, kiedy wyrzuci naturalne '1' dla rzutu podanego w nawiasie (X). Jeśli w nawiasie (X) wpisano Niewypał, model wywołuje Nieszczęście zamiast wywoływać Niewypał. Rzuty wywołujące Nieszczęście nigdy nie mogą zostać przerzucone, a atak wywołujący Nieszczęście zawsze przepada. Kiedy model wywoła Nieszczęście, oddział modelu otrzymuje 1 trafienie z [Penetracją Pancerza 2, które rani automatycznie](#). Jeśli użyto [zasady Próba i Terror](#), oddział modelu otrzymuje 2 trafienia z [Penetracją Pancerza 2, które rani automatycznie, zamiast 1](#).

Próba i Terror (Trial and Terror)

Natychmiast przed wykonaniem Ataku Strzeleckiego bronią z zasadą Próba i Terror, właściciel może zadeklarować użycie tej zasady. Jeśli właściciel zadeklaruje użycie zasady Próba i Terror dla jednego modelu w oddziale, musi zadeklarować użycie tej zasady dla wszystkich modeli w tym samym oddziale. Jeśli tak, dany Atak Strzelecki otrzymuje +1 do zranienia. Efekty trwają do końca danej fazy.

Współpraca Kohorty (Cohort Coordination)

Tak długo jak oddział modelu z tą zasadą podlega zasadzie Nieugiętość i nie podlega zasadzie Rozbite Szeregi, model otrzymuje zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu. To czy oddział spełnia postawione warunki i otrzyma opisane efekty, należy sprawdzić na początku każdego Poziomu Inicjatywy.

ATAKI SPECJALNE

Kult Errahmana (Cult of Errahman)

Zawsze, gdy wrogi Atak w Walce w Zwarcu wykonany przeciwko modelowi z zasadą Kult Errahmana uzyska naturalny wynik na trafienie równy '1', części modelu z zasadą Kult Errahmana zadaje na tym samym Poziomie Inicjatywy 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki przeciwko oddziałowi atakującego, zanim zostaną usunięci polegli. Do Modeli Szeregowych z zasadą Kult Errahmana nie może dołączyć model bez tej zasady.

ZBROJOWNIA

Działo Obrótowa (Rotary Gun)

Broń Strzelecka.

0-12 Modeli na Armię.

Zasięg 18", Strzały: K6+1, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Nieszczęście (rzut na liczbę Strzałów) , Próba i Terror.

~~Próba i Terror: Zasięg broni jest równy 12", Strzały są równe K6×2, a atak tą bronią otrzymuje zasadę Przeładowanie.~~

Miotacz Ognia Podziemi (Deepfire Thrower)

Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.

0-9 Modeli na Armię.

Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Pancerza 0, Nieszczęście (Niewypał), Ogniste Ataki, Próba i Terror.

Model otrzymuje zasadę Łatwopalność. Łączna liczba trafień jednocześnie zadanych przez oddział z tą bronią nie może przekroczyć liczby modeli w oddziale będącym celem.

~~Próba i Terror: Zasięg broni jest równy 12", a jej Siła jest równa 4.~~

Ostrza Krwistej Zarazy (Bloodpox Blades)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dwie Bronie. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Trujące Ataki.

Rusznica (Jezail)

Broń Strzelecka.

0-18 Modeli na Armię.

Zasięg 36", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Pancerza 3, Nieporęczny, Nieszczęście (rzut na trafienie), Precyzja, Próba i Terror.

Część modelu otrzymuje zasadę Egida (4+), która może być użyta tylko przeciwko atakom pochodzącym z zasady Nieszczęście. Część modelu traci zasadę Szybkostrzelny, jeśli ją posiada (i nie może jej uzyskać w żaden sposób).

~~Próba i Terror: Zasięg broni jest równy 24", a atak tą bronią otrzymuje zasady: Przeładowanie oraz Wielokrotne Rany (2).~~

Wyrzutnia Kanistrów (Canister Launcher)

Broń Artyleryjska: Katapulta (3×2).

0-9 Modeli na Armię.

Zasięg 18", Nieszczęście (Niewypał), Próba i Terror, Toksyczne Ataki. ~~Łączna liczba trafień jednocześnie zadanych przez oddział z tą bronią nie może przekroczyć liczby modeli w oddziale będącym celem.~~

~~Próba i Terror: Zasięg broni jest równy 18". Broń Artyleryjska: Katapulta (2×2) zostaje zamieniona na Broń Artyleryjska: Katapulta (3×3).~~

CZAR RASOWY

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
R	Przebudzenie Plagi (The Awakened Swarm)			Zasięg tego czaru może być mierzony od Rzucającego lub od dowolnego sprzymierzonego Znacznika Tuneli, znajdującego się na Polu Bitwy. Właściciel Przyzywa oddział Plagi Szczurów (profil poniżej), w punkcie będącym celem czaru.
(5+) [7+]	(12") [18"]	Miejscowy	Natychmiastowy	

Plaga Szczurów

(Rat Swarms)

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	12"	12"	4	Bezdusznosc, Harcownicy , Niekończąca Się Fala, Nieistotny	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	0	1	0	
	Trudny Cel (1)				
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Plaga Szczurów		0	2	1	3

Zasady Modelu

Niekończąca Się Fala (Endless Tide)

Zasada Globalna.

Model nie może zadeklarować żadnej Szarzy, a inne oddziały nie mogą deklarować żadnej Szarzy przeciwko modelowi. Model i inne oddziały ignorują siebie nawzajem pod względem zasady Przestrzeni Pomiedzy Oddziałami dla wszelkich ruchów i mogą dotknąć się i przechodzić przez siebie nawzajem podczas dowolnego ruchu (należy zauważyć, że wlicza się w to wyjście z Zasadki jak również to, że model może zostać ustawiony w kontakcie podstawek z innymi oddziałami, kiedy jest Przyzywany). ~~Model nigdy nie blokuje Linii Widzenia (należy pamiętać, że dotyczy to również zasady Osłona, ponieważ nigdy nie może przyuczoną zasady Ciężka Osłona).~~

Kiedy model dotknie inny oddział, model natychmiast zostaje usunięty jako poległy, a dany oddział otrzymuje 3K6 trafień z Siłą 2 i Penetracją Panczerza 1. Jeśli kilka oddziałów zostanie dotkniętych jednocześnie, Gracz Aktywny wybiera, który oddział otrzymuje te trafienia. Jeśli model zostanie usunięty, gdy inny oddział wejdzie z nim w kontakt, ten oddział otrzymuje dodatkowe K6 trafień. Kiedy model zostaje usunięty jako poległy, nie powoduje Testów Paniki.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Zakłęcia Broni

Sekret Ostra Zagłady (Secrets of the Doom Blade) 160 pkt
(Secrets of the Doom Blade)

Tylko modele o rozmiarze Standardowy.

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, kiedy używa tej broni. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Boskie Ataki oraz Wielokrotne Rany (K6). Siła ataków wykonanych tą bronią jest **zawsze** równa 10, a ich Penetracja Panczerza jest **zawsze** równa 3. Na koniec każdej sprzymierzonej Fazy Ruchu, jeśli dzierżyciel nie jest Zaangażowany w Walkę, otrzymuje 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki. **Dzierżyciel nie może mieć innego Przedmiotu Specjalnego.**

Rakieta Burzy (Storm Rocket) 60 pkt

Tylko Szczurzy Senatorowie i Alchemicy Skorchitu.

Zakłęcie Pistoletu.

Celność tej broni zostaje zmieniona na (2+), a jej profil zostaje zmieniony na następujący:

Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Panczerza 2, Nieszczęście (rzut na trafienie), **Ogniste Ataki, Salwa. Jeśli atak tą bronią trafi, cel otrzymuje K6 trafień.**

Mistrz Plagi (Swarm Master) 20 pkt

Tylko modele piesze.

Zakłęcie Broni do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje zasadę Roztrzaskanie (X), kiedy używa tej broni, gdzie X jest równy liczbie Pełnych Szeregów w oddziale dzierżyciela, do maksymalnej wartości 10. Ataki wynikające z tej zasady rozpatrywane są z Siłą 3 i Penetracją Panczerza 1.

Rozdzierające Pociski (Rodentium Bullets) 15 pkt

0-2 na Armię.

Zakłęcie Pistoletu.

Zasięg broni jest równy 18". Broń otrzymuje +2 Strzały, +1 Penetracji Panczerza i zasadę Precyzja.

Zaklęcia Pancerzy

Błogosławieństwo Pustelnika Zarazy 50 pkt
(Plague-Hermit's Blessing)

Tylko modele **piesze**.

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +1 Punkt Życia oraz zasadę Odporność (5+). Skuteczne rzuty na trafienie Atakami w Walce w Zwarcu, wykonane przeciwko posiadaczowi muszą zostać przerwane.

Zaklęcia Sztandarów

Święta Aquila (Sacred Aquila) 55 pkt

Posiadacz i Modele Szeregowe w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Skupienie Bitewne. Dodatkowo, za każde naturalnie '1' rzutu na trafienie Atakiem w Walce w Zwarcu, wykonane przez oddział posiadacza, oddział posiadacza otrzymuje na tym samym Poziomie Inicjatywy 1 trafienie z Siłą 3 i Penetracją Pancerza 0. Trafienia te są traktowane jak Atak Specjalny.

Dzwon Ukrytych Ścieżek (Bell of the Deep Roads) 40 pkt

Oddział posiadacza może rozpocząć grę jako Rezerwy z Tuneli. ~~Rzuty na wyjście...~~

~~**Sztandar Ostatniej Burzy** (Banner of the Last Storm) 25 pkt~~

Artefakty

Korona Pychy (Crown of Hubris) 70 pkt

Dominujący.

Na początku każdej sprzymierzonej Fazy Magii, ~~natychmiast po Skupieniu Woalu, tj. po zamianie Znaczników Woalu na Kości Magii,~~ posiadacz może zdecydować się na zadanie swojemu oddziałowi 3 trafień, które ranią automatycznie, bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony. Jeśli to zrobi, właściciel otrzymuje 3 Znaczników Woalu, ~~gdzie X jest równy połowie liczby straconych w ten sposób Punktów Życia, zaokrąglając w górę.~~

Kula Ateusa (Orb of Ateus) 50 pkt

Tylko Szczurzy Senatorowie i Technokraci Rakachitu.

Raz na Fazę Strzelania, posiadacz może odrzucić 1 Znacznik Woalu z puli Znaczników Woalu właściciela i wybrać **sprzymierzony** oddział w 6", ~~który nie strzelał w danej Fazie Strzelania~~. Bronie z zasadą Próba i Terror w wybranym oddziale otrzymują +6" zasięgu i zasadę Magiczne Ataki, a liczba trafień otrzymanych na skutek zasady Nieszczęście, zostaje zwiększona o 1. Efekty trwają do końca danej fazy.

Mapa Podziemi (Map of the Deeps) 50 pkt

Tylko Szczurzy Senatorowie i Nadzorcy Stygianu.

Na początku dowolnej sprzymierzonej Fazy Strzelania, posiadacz może zdetonować pojedynczy sprzymierzony Znacznik Tuneli w 24". Jeśli tak, każdy oddział w 6" od danego Znacznika Tuneli otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 4 i Penetracją Pancerza 1. Następnie, dany Znacznik Tuneli zostaje usunięty z Pola Bitwy.

Księga Szczurzego Króla (Tome of the Ratking) 35 pkt

Posiadacz może rzucać *Przebudzenie Plagi* (Czar Rasowy) jako Zaklęcie Czar Poziom mocy (4/8).

Toga Oratora (Orator's Toga) 35 pkt

0-2 na Armię. Tylko modele **piesze**.

Posiadacz otrzymuje zasadę Bezpieczna Pozycja i nie może rzucać wyzwania do Pojedynku.

Kaptur Apostaty (Cowl of the Apostate) 30 pkt

Tylko modele inne niż Magowie.

Model otrzymuje zasadę Święty Triumwirat, a na potrzeby tej zasady, w czasie kroku 7 Sekwencji Przygotowania do Gry (Wybór Czarów) musi wybrać czy jest liczony jako model posiadający zasadę Kaelsiański Panteon czy zasadę Kult Errahmana.

Lira Tariny (Tarina's Lyre) 15 pkt

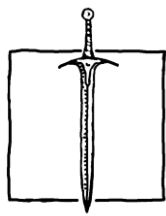
Tylko Szczurzy Senatorowie i Mistrzowie Fetthisu.

Ataki wynikające z zasady Deptanie, wykonywane przez wrogie oddziały w 8" od posiadacz otrzymują modyfikator -2 do zranienia.

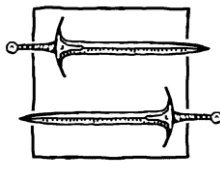
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
Maks. 40%



Oddziały Podstawowe
Min 25%



Oddziały Specjalne
Bez limitu



Strzelcy Tuneli
Maks. 30%



Uczta i Igrzyska
Maks. 25%

POSTACIE (Maks. 40%)



Dyktator Ruiny

(Ruinous Dictator)

445 pkt

pojedynczy model

Jedyny w Swoim Rodzaju

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 75x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	6	Adept Magii, Bezdużność, Determinacja, Nadnaturalny, Nieograniczona Moc!, Nieustraszony, Święty Triumwirat		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	4	5	2	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dyktator Ruiny	4	4	5	4	8	Halabarda

Zasady Modelu

Nieograniczona Moc! (Unlimited Power!)

Zasada Globalna.

Model musi zostać Generałem. Tak długo jak pozostałe sprzymierzone oddziały znajdują się w zasięgu działania efektów zasady Obecność Dowódcy modelu, otrzymują zasadę Nieustraszony. Dodatkowo, jeśli oddziały te podlegają zasadzie Nieugiętość i nie podlegają zasadzie Rozbite Szeregi, otrzymują zasadę Niestabilność. [Na potrzeby zasady Święty Triumwirat, model jest liczony jakby posiadał zasadę Kaelsiański Panteon.](#)

Opcje

pkt

Musi wybrać Pochodzenie Śmiertelnika

(tylko jedno):

Władca Legionów	darmowe
Najwyższy Kapłan	20
Senat To Ja	30

Musi wybrać Boskiego Patrona (tylko jedno):

Awatar Udiusa	darmowe
Awatar Akratosa	20
Awatar Favany	25

Opcje Magii



Okultyzm

Dodatkowe Zasady Modelu

Awatar Akratosa (Avatar of Acratos)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Błyskawiczny Refleks i dodaje bonus +2 do Wyniku Walki po swojej stronie w walce, w którą jest zaangażowany w chwili liczenia Wyniku Walki.

Awatar Favany (Avatar of Favana)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Szybki Krok oraz Wielokrotne Rany (K3).

Awatar Udiusa (Avatar of Udius)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Odporność (4+, przeciwko Atakom w Zwarcu bez zasady Magiczne Ataki).

Najwyższy Kapłan (Pontifex Maximus)

Zasada Globalna.

Model zna *Przebudzenie Plagi* (Czar Rasowy) jako dodatkowy do jego pozostałych czarów. Dodatkowo, model zawsze wybiera czary spośród wszystkich Czarów Nauczonych z wybranej Ścieżki. Nadpisuje to podstawowe zasady Wyboru Czarów wynikające z bycia Adeptem Magii.

Senat To Ja (I am the Senate)

Zasada Globalna.

Kiedy sprzymierzony oddział znajdujący się w zasięgu działania efektów zasady Obecność Dowódcy modelu (wliczając również sam model) straci Punkt Życia ma skutek zasady Niestabilność, liczba straconych Punktów Życia zostaje zmniejszona o liczbę Pełnych Szeregów w oddziale, o maksymalnie 3.

Władca Legionów (Lord of the Legions)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje Dwie Bronie oraz Wielką Broń.



Szcurzy Senator

(Vermin Senator)

125 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	7	Bezduszość, Głos Ludu		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	3	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szcurzy Senator	2	3	3	0	4	Pistolet (4+)

Zasady Modelu

Głos Ludu (Vox Populi)

Zasada Globalna.

Jeśli model posiada zasadę Obecność Dowódcy, zasięg działania jej efektów jest równa 18", kiedy mierzony jest do oddziału z przynajmniej jednym modelem z zasadą Sztandar Orła

Opcje

Przedmioty Specjalne

pkt

do 200

Wierzchowce

Lektyka Senatora

pkt

55



Legat Krwawego Futra

(Bloodfur Commander)

115 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (UiI) zalicza się do kategorii Uczty i Igrzysk.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Bezduszość		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Legat Krwawego Futra	4	5	4	1	6	

Opcje

Wielki Sztandar Orła

Przedmioty Specjalne

Tarcza

Pistolet (3+)

Tylko jedno:

Włócznia

Dwie Bronie

Halabarda

pkt

50

do 200

5

5

5

10

10

Wierzchowce

Pretoriańska Bestia

Triumfalna Platforma (UiI)

pkt

70

310

Dodatkowe Zasady Modelu

Wielki Sztandar Orła (Greater Eagle Standard)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Chorąży oraz Sztandar Orła z następującymi wyjątkami:

- ograniczenie dotyczące wymogu znajdowania się w zasięgu działania efektów zasady Obecność Dowódcy sprzymierzonego modelu jest ignorowana.

- Podczas obliczania Wyniku Walki, tylko pojedynczy model z zasadą Wielki Sztandar Orła w oddziale dodaje +1 do swojego Wyniku Walki.



Prefekt Domu

(House Prefect)

80 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [ST], zalicza się dodatkowo do kategorii Strzelców Tuneli.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	5	Bezdušność	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	3	3	0	Ciężka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Prefekt Domu	2	4	3	0	4

Opcje

pkt

Musi wybrać tylko jedno:

- Mistrz Fetthisu* darmowe
- Nadzorca Stygianu* 20
- Alchemik Skorchitu* 30
- Technokrata Rakachitu* [ST] 30

Przedmioty Specjalne

do 75

Musi wybrać tylko jedno:

- Pistolet (3+) darmowe
- Rusznica (3+)** 10
- Działo Obrotowe (3+)** 20
- Wyrzutnia Kanistrów (3+)*** 30
- Miotacz Ognia Podziemi*** 40

*0-2 Modele na Armię.

**Tylko Technokrata Rakachitu.

***Tylko Alchemik Skorchitu.

Wierzchowce

pkt

Pretoriańska Bestia (tylko Mistrz Fetthisu)

55

Dodatkowe Zasady Modelu

Alchemik Skorchitu (Skorchit Alchemist)

Zasada Globalna.

Modele Szeregowe o rozmiarze Standardowy w oddziale modelu otrzymują zasadę Błyskawiczny Refleks.

Mistrz Fetthisu (Fetthis Fleshmaster)

Zasada Globalna.

~~Model otrzymuje Ciężką Zbroję i Tarczę.~~ Rzuty na Zasięg Szarży w Fazie Szarż oddziałów składających się w całości z Bestii Areny, Bestii Fetthisu, Wielkich Szczurów oraz modeli na Pretoriańskiej Bestii, które znajdują się w 12", podlegają zasadzie Rzuty Maksymalizującego.

Nadzorca Stygianu (Stygian Overseer)

Zasada Globalna.

Natychmiast po Skupieniu Woalu w każdej sprzymierzonej Fazie Magii, każdy model z zasadą Nadzorca Stygianu może przemieścić pojedynczy sprzymierzony Znacznik Tuneli w 6", który nie jest w kontakcie z żadnym oddziałem. Dany Znacznik Tuneli zostaje przemieszczony w linii prostej o maksymalnie 6", zatrzymując się natychmiast przed wejściem w kontakt z jakimkolwiek oddziałem. Każdy Znacznik Tuneli może zostać przemieszczony tylko raz na Fazę Magii.

Technokrata Rakachitu (Rakachit Technocrat)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Inżynier (3+), która może zostać użyta również na oddziałach Dryżyn Broni Eksperymentalnej, wpływając na wszystkie modele Dryżyny Broni Eksperymentalnej w oddziale.



Kapłan Plagi

(Swarm Priest)

105 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	5	Bezdušność, Praktykant Magii	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	2	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Kapłan Plagi	1	2	3	0	4

— Opcje Magii — pkt —

Adept Magii 95



Okultyzm



Taumaturgia

— Opcje — pkt —

Musi wybrać tylko jedno:

Kaelsiański Panteon	darmowe
Kult Errahmana i Ostrza Krwistej Zarazy	10
Święty Triumwirat	20
Przedmioty Specjalne	do 100
Lekka Zbroja	5

— Wierzchowce — pkt —

Platforma Sakralna 260

— Dodatkowe Zasady Modelu —

Kaelsiański Panteon (Caelysian Pantheon)

Zasada Globalna.

Ścieżki możliwe do wybrania przez model zostają zamienione na następujące:



Czarna Magia



Taumaturgia



Zabójca Ostrza Mroku

(Duskblade Assassin)

125 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	5	Bezdušność, Mroczne Drzwi , Nie Jest Przywódcą, Pogarda dla Plebsu, Śmierć Tyranom, Ukryty	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	5	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Zabójca Ostrza Mroku	2	5	4	3	8

— Zasady Modelu —

Pogarda dla Plebsu (Disdain for Plebs)

Zasada Globalna.

Model nie zostać wybrany przez przeciwnika jako model, który otrzymuje kary za odrzucenie Pojedynku.

Śmierć Tyranom (Sic Semper Tyrannis)

Zasada Globalna.

Tak długo jak oddział modelu jest w kontakcie podstawek z przynajmniej jedną wrogą Postacią, model otrzymuje +1 Atak za każdy inny model Zabójcy Ostrza Mroku w tym samym oddziale.

WIERZCHOWCE POSTACI



Lektyka Senatora (Senatorial Litter)

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	P	Kości Zostały Rzucone, Wysoki		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	4	P	Nie Do Zdeptania	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Weteran (4)	1	4	4	1	5	Ograniczony

Zasady Modelu

Kości Zostały Rzucone (The Die is Cast)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje +1 Dyscypliny, do maksymalnej wartości 8, tak długo jak znajduje się w 12" od przynajmniej jednego wrogiego modelu.



Pretoriańska Bestia (Praetorian Brute)

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

0-3 Wierzchowce na Armie

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	P	5	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pretoriańska Bestia	4	3	5	2	4	Ograniczony



Triumfalna Platforma (Triumphal Platform)

Rozmiar Gigantyczny
Typ Konstrukcja
Podstawka 80x80mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	P+1	Platforma Wojenna, Przydzielony, Wyłączność (Bestie Fetthisu, Szczurzy Legioniści, Weterani Czarnego Futra)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	8	1	5	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pretoriańska Bestia (3)	4	3	5	2	4	Ograniczony
Platforma			5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)	



Platforma Sakralna

(Sacred Platform)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Konstrukcja
Podstawka 60x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	P	Platforma Wojenna, Przydzielony , Skupianie (1)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	1	5	2	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Akolita (8)	1	2	3	0	3	Wielka Broń
Platforma			5	2		Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3)

Opcje

pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Szepczący Dzwon (tylko modele z zasadą Kaelsiański Panteon) (0-1 Model na Armię)

darmowe

Ambona Zarazy (tylko modele z zasadą Kult Errahmana) (0-1 Model na Armię)

45

Dodatkowe Zasady Modelu

Ambona Zarazy (Pestilent Pulpit)

Zasada Globalna.

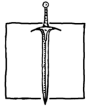
Model zna jeden dodatkowy Czary Nauczony, otrzymuje zasadę **Wyłączność** (Uczniowie Zarazy), a liczba trafień wynikających z zasady Trafienia z Uderzenia zostaje zwiększona o K3. Dodatkowo, oddział modelu otrzymuje zasadę Trujące Ataki. Ataki w Walce w Zwarciu, które już posiadają zasadę Zatrute Ataki z innego źródła, automatycznie ranią przy skutecznym rzucie na trafienie z **naturalnym** wynikiem 5+, zamiast 6+.

Szepczący Dzwon (Whispering Bell)

Zasada Globalna.

Model zna jeden dodatkowy Czary Nauczony, otrzymuje zasady: **Ogłuszający Zgiełk** oraz **Wyłączność** (Szczurzy Legioniści, Weterani Czarnego Futra), a zasięg rzucanych przez model czarów (ale nie Zaklętych Czarów) zostaje zwiększony o 3". Dodatkowo, **Modele Szeregowe w sprzymierzonych oddziałach, które znajdują się w 12"** otrzymują zasadę Egida (6+). **Modele o rozmiarze Gigantyczny lub typie Konstrukcja nie otrzymują tej zasady Egida (6+).**

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)



Szczurzy Welici

(Vermin Velites)

130 pkt + 5 pkt/model

15-30 modeli

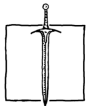
0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	5	Bezdusznosc, Punktujący, Życie Bez Wartości	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	2	0	Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Szczurzy Welita	1	3	3	0	4 Dwie Bronie, Współpraca Kohorty

Opcje	pkt	Dodatkowe Zasady Modelu
Muszą wybrać tylko jedno: Proca (4+) Łuk (4+) (0-30 Modeli na Armię)	darmowe 1/model	Proca (Sling) Broń Strzelecka. Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Panczerza 0. Atak otrzymuje +1 Siły, kiedy jest wykonywany na Bliskim Zasięgu.
Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	
Dowódca	10	
Muzyk	10	
Chorąży ze Sztandarem Orła	25	



Szczurzy Legioniści

(Vermin Legionaries)

175 pkt + 6 pkt/model

25-60 modeli

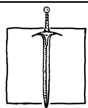


Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	5	Bezdusznosc, Punktujący, Życie Bez Wartości	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	2	0	Lekka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Szczurzy Legionista	1	3	3	0	4 Współpraca Kohorty

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Włócznia Niezliczeni* Muszą wybrać tylko jedno: Tarcza Tarcza i Włócznia	darmowe 1/model darmowe darmowe	Dowódca Muzyk Chorąży ze Sztandarem Orła Zakłęcie Sztandaru	10 10 25 bez limitu

*Tylko w Armii ze Szczurzym Senatorem.



Weterani Czarnego Futra

(Blackfur Veterans)

225 pkt + 13 pkt/model

25-50 modeli



0-120 Modeli na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Formacje Avrasu, Bezdusznosc, Punktujący, Życie Bez Wartości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	2	0	Ciężka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Weteran Czarnego Futra	1	3	3	0	4	Falanga, Halabarda, Walka z Dodatkowego Szeregu, Współpraca Kohorty

Zasady Modelu

Falanga (Phalanx)

Atrybut Ataku - w Walce w Zwarceniu.

Tak długo jak oddział modelu znajduje się w Formacji Linii, model musi przerzucić rzuty na zranienie z naturalnym wynikiem '1' swoimi Atakami w Walce w Zwarceniu.

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	10
Muzyk	10
Chorążcy ze Sztandarem Orła	25
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

Dodatkowe Zasady Modelu

Opcje

pkt

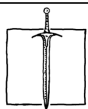
Pretorianie Krwawego Futra* [OS] darmowe

*0-1 Oddział na Armię.

Pretorianie Krwawego Futra (Bloodfur Praetorians)

Zasada Globalna.

Model traci Halabardę i otrzymuje Wielką Broń oraz zasadę Straż Przyboczna (Szczurzy Senator będący Generałem). Model nie jest liczony do limitu 0-120 Modeli na Armię.



Szczurzy Niewolnicy

(Vermin Slaves)

120 pkt + 3 pkt/model

30-80 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	3	Bezdusznosc, Mięso Armatnie, Nieistotny, Życie Bez Wartości	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	2	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Szczurzy Niewolnik	1	1	3	0	4

Zasady Modelu

Mięso Armatnie (Cannon Fodder)

Zasada Globalna.

Ataki Strzeleckie przeciwko wrogim oddziałom w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z zasadą Mięso Armatnie otrzymują +1 do trafienia.

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Muzyk	10
-------	----

Dodatkowe Zasady Modelu

Narzędzia do Tuneli (Tunneling Tools)

Zasada Globalna.

Oddział dodaje jeden Żeton Tuneli dla armii.

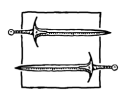
Opcje

pkt

Narzędzia do Tuneli 15
Nieliczeni* 1/model

*Tylko w Armii ze Szczurzym Senatorem

ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)



Prześladowcy Cienistego Futra

(Shadowfur Stalkers)

130 pkt + 9 pkt/model

10-15 modeli

0-30 Modeli na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	5	Bez duszność, Harcownicy, Jednostka, Lekka, Szmuglerzy Sikkary, Życie Bez Wartości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	2	0	Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Prześladowca	1	3	3	2	5	Dwie Bronie

— Zasady Modelu —

Szmuglerzy Sikkary (Sicarran Smugglers)

Zasada Globalna.

Oddział może rozpocząć grę jako Rezerwy z Tuneli. Rzut na wyjście z Zasadzki, wykonany dla oddziału składającego się w całości z modeli z zasadą Szmuglerzy Sikkary, może zostać przerwany. Nadpisuje to restrykcje dotyczące braku możliwości użycia zasad lub umiejętności, kiedy model jest poza polem bitwy.

— Opcje —

pkt

Muszą wybrać tylko jedno:

Pistolet (4+) (0-2 Oddziały na Armię)

darmowe

Broń Miotana (4+)

1/model

— Opcje Grupy Dowodzenia —

pkt

Dowódca

10

Muzyk

10



Ucniowie Zarazy

(Plague Disciples)

225 pkt + 10 pkt/model

20-40 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	5	Bez duszność, Straż Przyboczna (Platforma Sakralna), Punktujący, Zła Się Nie Ulękne, Życie Bez Wartości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Uczeń Zarazy	2	2	3	0	3	Kult Errahmana

— Zasady Modelu —

Zła Się Nie Ulękne (Fear no Evil)

Zasada Globalna.

Tak długo jak oddział modelu podlega zasadzie Nieugiętość i nie podlega zasadzie Rozbite Szeregi, otrzymuje zasady: Nieustraszony oraz Niezlomność. Dodatkowo, tak długo jak w oddziale modelu znajduje się przynajmniej jedna Postać z zasadą Kult Errahmana, Ruchy Szarży oraz Ruchy Pogoni oddziału modelu otrzymują zasadę Szybki Krok.

— Opcje —

pkt

Muszą wybrać tylko jedno:

Ostrza Krwistej Zarazy

darmowe

Wielka Broń

1/model

— Opcje Grupy Dowodzenia —

pkt

Dowódca

10

Muzyk

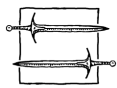
10

Chorąży

10

Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Wielkie Szczury

(Giant Rats)

90 pkt + 5 pkt/model

10-30 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Oddziały przynajmniej 20 modeli Wielkich Szczurów zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

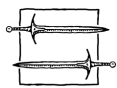
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	5	Bez duszność, Nieistotny, Życie Bez Wartości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	2	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielki Szczur	1	2	3	1	5	Niszczycielska Szarża (+1 Atak)

Opcje

pkt

Przebijające Szczury*

2/model



Bestie Fetthisu

(Fetthis Brutes)

255 pkt + 55 pkt/model

6-12 modeli

0-24 Modele na Armię*

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

*Bestie Fetthisu oraz Bestie Murmilly dzielą wspólny limit 0-24 Modele na Armię.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	5	Bez duszność		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bestia Fetthisu	3	2	4	2	4	Dwie Bronie, Walka z Dodatkowego Szeregu

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca

10

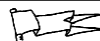


Bestie Murmilly

(Murmillo Brutes)

250 pkt + 65 pkt/model

3-6 modeli



0-3 Oddziały na Armię

0-24 Modele na Armię*

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm



*Bestie Fetthisu oraz Bestie Murmilly dzielą wspólny limit 0-24 Modele na Armię.
Jeśli oddział wykupi opcję oznaczoną [ST], zalicza się dodatkowo do kategorii Strzelców Tuneli.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	6	Bezduszość, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bestia Murmilly	3	3	5	2	4	Szybkostrzelny

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Muszą wybrać tylko jedno:

Rusznica (4+) i Tarcza [ST] darmowe
Dwie Bronie, Halabarda i Tarcza 5/model
 Wyrzutnia Kanistrów (4+) [ST] Działko 10/model
 Obrotowe (4+) [ST] 15/model
 Miotacz Ognia Podziemi [ST] 20/model

Dowódca 10
 Muzyk 10
 Chorąży ze Sztandarem Orła 25
 Zakłęcie Sztandaru bez limitu



Drużyna Wiertnicza Legionu

(Legionary Drill Team)

80 pkt

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	5	Bezduszość, Platforma Wojenna, Powrót Do Nory, Przydzielony, Wylącznieść (Szczurzy Legioniści, Szczurzy Welici), Życie Bez Wartości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	2	3	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Drużyna Wiertnicza			6	3	4	Roztrzaskanie (3)

Zasady Modelu

Powrót Do Nory (Back to the Burrows)

Zasada Globalna.

Raz na grę, na koniec sprzymierzonej Fazy Ruchu, oddział modelu może zostać usunięty z Pola Bitwy i wejść do Rezerwach z Tuneli. Zanim oddział zostanie usunięty, traci zasadę Punktujący do momentu powrotu na Pole Bitwy. Ta zasada może zostać użyta jedynie, jeśli oddział modelu nie jest Zaangażowany, nie podlega zasadzie Wstrząśnięcie i posiada 50 lub mniej Punktów Życia.

STRZELCY TUNELI (Maks. 30%)



Zapalający Grenadierzy

(Ignifier Grenadiers)

115 pkt + 12 pkt/model

5-10 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Bezdusznosc, Harcownicy, Jednostka Lekka, Życie Bez Wartości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Ciężka Zbroja, Łatwopalność, Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zapalający Grenadier	1	4	3	0	4	Granaty Ognia Podziemi (5+)

—Zasady Modelu—

Granaty Ognia Podziemi (Deepfire Grenades)

Broń Strzelecka.

Zasięg 8". Strzały: 2, Siła 6, penetracja Pancerza 2, Ogniste Ataki, Precyzja, Salwa, Szybkostrzelny. Podczas strzelania do wrogiego oddziału Zaangażowanego w Walkę, trafienia są rozdzielane w losowo wybrany sprzymierzony oddział Zaangażowany z zamierzonym celem przy wyniku 5+, zamiast 4+.



Iskiernik Zagłady

(Doomspark Device)

250 pkt

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	10"	6	Bezdusznosc, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	2	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Inżynier Rakachitu (3)	1	2	3	0	4	
Platforma					4	Generator Mrocznego Kamienia, Łańcuch Błyskawic, Nieożywiony, Roztrzaskanie (K6+1)

—Zasady Modelu—

Generator Mrocznego Kamienia (Darkstone Generator)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12". Strzały: K6+1, Siła K6+1, Penetracja Pancerza 3, Marsz i Strzał, Nieszczęście (rzut na liczbę Strzałów), Próba i Terror, Przeładowanie. Ataki trafiają Automatycznie.

Próba i Terror: Zamiast wybierać cel, celem staje się każdy oddział w 6" (wliczając oddziały poza Strefą Przednią/ Linia Widzenia oraz oddziały Zaangażowane w Walkę), poza samym oddziałem strzelającym (należy pamiętać, że oddziały Zaangażowane w Walkę nie mogą wykonywać Ataków Strzeleckich). Należy wykonać pojedynczy rzut na liczbę Strzałów, a jego wynik zastosować przeciwko wszystkim trafionym oddziałom. Następnie, należy wykonać rzut na wartość Siły tych trafień, indywidualnie dla każdego trafionego oddziału. Te strzały nie podlegają rozłosowaniu w wyniku zasady Bezdusznosc.

Łańcuch Błyskawic (Chain Lightning)

Atak Specjalny.

Roztrzaskanie modelu jest rozpatrywane z Siłą K6+1 i Penetracją Pancerza 3.



Dryżyny Broni Eksperymentalnej

(Experimental Weapon Teams)

120 pkt + 35 pkt/model

3-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	8"	5	Bezdzusność, Jednostka Lekka, Życie Bez Wartości		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	2	2	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Drużyna Broni Eksp.	2	2	3	0	4	Szybkostrzelny

Opcje

pkt

Muszą wybrać tylko jedno:

Rusznica (4+) i Tarcza

darmowe

Działo Obrotowe (4+)

15/model

Wyrzutnia Kanistrów (4+)

20/model

Miotacz Ognia Podziemi

25/model



Szczurza Artyleria

(Vermin Artillery)

190 pkt

pojedynczy model

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 75mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	5"	5	Bezdzusność, Machina Wojenna		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	3	3	0	4	Ruch lub Strzał

Opcje

pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Działo Maussa Rakachitu (4+)**

darmowe

Uzbrojenie Skorchitu (4+)*

20

*0-2 Modele na Armię.

*0-3 Modele na Armię.

Zasady Modelu

Działo Maussa Rakachitu (Rakachit Mauss Rifle)

Broń Artyleryjska: Działo.

Zasięg 48", Strzały: 1, Siła 5 [7], Penetracja Panczerza 2 [4], Atak Obszarowy (1×5), Nieszczęście (rzut na trafienie), [Próba i Terror](#), [Wielokrotne Rany (K3+1)].

Próba i Terror: Zasięg broni jest równy 24" i otrzymuje zasady: Precyzja oraz [Wielokrotne Rany (K6)].

Uzbrojenie Skorchitu (Skorchit Ordnance)

Broń Artyleryjska: Katapulta (5×5).

Zasięg 12-48", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Panczerza 0, Nieszczęście (Niewypał), Ogniste Ataki, [Próba i Terror](#).

Model otrzymuje zasadę Łatwopalność.

~~**Próba i Terror:** Zasięg broni jest równy 12-30". Broń Artyleryjska: Katapulta (4×4) zostaje zamieniona na Broń Artyleryjska: Katapulta (6×6).~~

UCZTA I IGRZYSKA (Maks. 25%)



Kruszarka Stygianu

(Stygian Earthbreaker)

290 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawa 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	6"	6	Bez duszność, Determinacja, Obieżyświat, Podziemne Przybycie		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	5	5		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kruszarka Stygianu			6	4	2	Niszczycielska Szarża (Strach), Roztrzaskanie (3K3), Trafienia z Uderzenia (2K3)

Zasady Modelu

Podziemne Przybycie (Underground Arrival)

Zasada Globalna.

Model dodaje jeden Żeton Tuneli dla armii. Dodatkowo, model może rozpocząć grę jako Rezerwy z Tuneli. Raz na grę, na koniec sprzymierzonej Fazy Ruchu, oddział modelu może zostać usunięty z Pola Bitwy i wejść do Rezerwach z Tuneli. Ta zasada może zostać użyta jedynie, jeśli oddział modelu nie jest Zaangażowany, nie podlega zasadzie Wstrząśnięcie



Młyńskie Rydwany Grozy

(Dreadmill Chariots)

115 pkt

1-3 modele 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawa 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	6	Bez duszność, Jednostka Lekka, Niestabilna Maszyna, Nieustraszony, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	2	4	3	Łatwopalność	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Młyński Jeździec Grozy	1	2	3	0	4	
Platforma			5	2	4	Nieożywiony, Roztrzaskanie (1), Trafienia z Uderzenia (K6+1)

Zasady Modelu

Niestabilna Maszyna (Unstable Engines)

Zasada Globalna.

Oddział w całości składający się z oddziałów z zasadą Niestabilna Maszyna:

- Otrzymuje +K6" do rzutów na Zasięg Szarży wykonywanych w Fazie Szarż. Dodatkowo, dodaje te K6 do dystansu Niedanego Ruchu Szarży.
- Natychmiast po decyzji wykonania Marszu, otrzymuje +K6" Marszu.

Efekty trwają do końca fazy.

Natychmiast przed usunięciem modelu jako poległego, model zadaje K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerną 0 oraz zasadą Ogniste Ataki każdemu innemu oddziałowi w 6" od oddziału modelu. Należy wykonać pojedynczy rzut na liczbę zadanych trafień, a jego wynik zastosować przeciwko każdemu oddziałowi. Trafienia te są traktowane jak Ataki Specjalne.



Bestia Areny

(Arena Beast)

295 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię*

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

*0-2 Oddziały na Armię, jeśli w armii znajduje się Dyktator Ruiny.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	6	Bezdusznosc, Nieustraszony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zasady Modelu	
	6	3	5	2	Odpornosc (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	Zasady Modelu
Bestia Areny	2K3+1	3	7	3	3	Ograniczony
Mistrz Nory	2	3	4	1	4	Halabarda

Opcje	pkt	Dodatkowe Zasady Modelu
Bestia Podziemi	15	Bestia Podziemi (Underworld Beast) Zasada Globalna. Model traci czesc modelu Mistrz Nory, otrzymuje zasade Losowy Ruch (3K6") i zmienia podstawke na taka o wymiarach 60x100. Czesc modelu Bestia Areny traci zasade Ograniczony, a wartosc jej Ataku jest rowna 4K3.