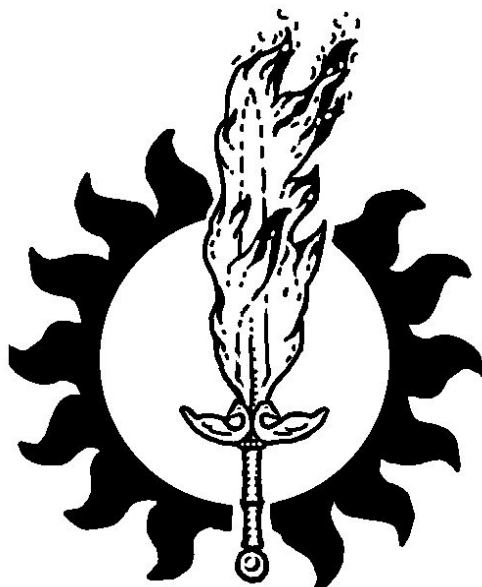


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Imperium Sonnstahlu

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Imperialne Wsparcie
Imperialna Zbrojownia
Wściekłość Sunny



The 9th Age: Fantasy Battles jest stworzoną przez społeczność grą bitewną.
Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>
Niniejszy dokument jest tłumaczeniem angielskiej wersji językowej.
W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja angielska jest nadrzędna.
Tłumaczenie: Oskar "Bela" Belka / Tomasz "esgaroth" Stanik

Copyright Creative Commons license: theninthage.com/license.html

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Błogosławieństwa (Blessings)

Wszystkie modele w oddziale posiadacz otrzymują zasadę Nienawiść. Efekt ten nie działa na części modelu z zasadą Ograniczony. Model może rzucać poniższe trzy Zaklęte Czary Poziom Mocy (4/8) o Typie: Oddział Rzucającego oraz Wzmacniającego, i Czasie Trwania: **Jedna Tura**:



Błogosławieństwo Ullora
(Ullor's Blessing)

Cel otrzymuje zasadę Egida (5+) przeciwko Atakom w Zwarceniu.



Błogosławieństwo Sunny
(Sunna's Blessing)

Cel otrzymuje zasadę Ogniste Ataki. Każdy wrogi oddział w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym celem tego czaru, w chwili jego rzucenia otrzymuje K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Panczerza 1 i zasadami: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.



Błogosławieństwo Volunda
(Volund's Blessing)

Cel musi przerzucić nieudane rzuty na zranienie swoimi Atakami w Zwarceniu.

Oddziały Główne (Parent Units)

Oddział jest uważany za Oddział Główny, jeśli przynajmniej połowa jego modeli posiada tę Zasadę Globalną. Oddziały Główne traktują wszystkie Oddziały Wspierające jak oddziały z zasadą Nieistotny.

Kiedy Oddział Główny skutecznie rzuci na Zasięg Szarzy przeciwko wrogiemu oddziałowi, który nie ucieka, przed wykonaniem Ruchu Szarzy, każdy Oddział Wspierający w 6" od Oddziału Głównego może wykonać szarżę wspierającą. Aby to zrobić, Oddział Wspierający Deklaruje Szarżę przeciwko temu samemu wrogiemu oddziałowi. Zastosuj wszystkie podstawowe zasady szarży dla tej szarży poza sekwencją (jak Linia Widzenia, Strefa Przednia, obowiązek rzutu na Zasięg Szarzy, tylko jeden Obrót itd.), z tym wyjątkiem, że wróg nie może wybrać Reakcji na Szarżę innej niż Przyjęcie. Na potrzeby Ruchu Szarzy, traktuj to jak każdy inny przypadek Szarzy Wieloczęściowej. Obliczają Wynik Walki w najbliższej Fazie w Zwarceniu, zsumuj Bonus za Szeregi Oddziału Głównego i maksymalnie jednego Oddziału Wspierającego, który wykonał skuteczną szarżę wspierającą (według normalnych restrykcji), do maksymalnie +6.

Oddziały Wspierające (Support Units)

Oddział jest uważany za Oddział Wspierający, jeśli przynajmniej połowa jego modeli posiada tę Zasadę Globalną. Oddziały Wspierające są traktowane przez Oddziały Główne jak oddziały z zasadą Nieistotny.

Oddziały Wspierające w 8" od przynajmniej jednego Oddziału Głównego otrzymują zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu i mogą wykonywać Ataki Strzeleckie z trzeciego szeregu (jako dodatkowego do szeregu pierwszego i drugiego). Jeśli Oddział Wspierający posiada przynajmniej jeden Pełny Szereg, na potrzeby bycia Nieugiętym, liczy się jakby posiadał on taką samą liczbę Pełnych Szeregów, co Oddział Główny w 8" od niego.

W czasie Fazy Szarży przeciwnika, Oddziały Wspierające mogą wykonać jedną z następujących akcji:

- Natychmiast po dobrowolnym wyborze Reakcji na Szarżę Oddziału Głównego, który znajduje się w 8" od danego Oddziału Wspierającego, ten Oddział Wspierający może wykonać Stój i Strzelaj tak jakby wróg Deklarował Szarżę przeciwko niemu z obecnej pozycji (zastosuj podstawowe zasady Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj).
- Natychmiast po tym, gdy wszystkie wrogie oddziały zakończą swoje Ruchy Szarży, Oddziały Wspierające w 8" od dowolnego Oddziału Głównego, który został skutecznie zaszarżowany w tej Fазie, może wykonać kontrszarżę. Aby to zrobić, wybierz eden wrogi oddział, który skutecznie zaszarżował na Oddział Główny i zadeklaruj Szarżę Oddziałem Wspierający. Zastosuj wszystkie podstawowe zasady szarży dla tej szarży poza sekwencją (jak Linia Widzenia, Strefa Przednia, obowiązek rzutu na Zasięg Szarży, tylko jeden Obrót itd.). Obliczają Wynik Walki w najbliższej Fазie w Zwarciu, zsumuj Bonus za Szeregi Oddziału Głównego i maksymalnie jednego Oddziału Wspierającego, który wykonał skuteczną szarżę wspierającą (według normalnych restrykcji), do maksymalnie +6.

Rozkazy (Orders)

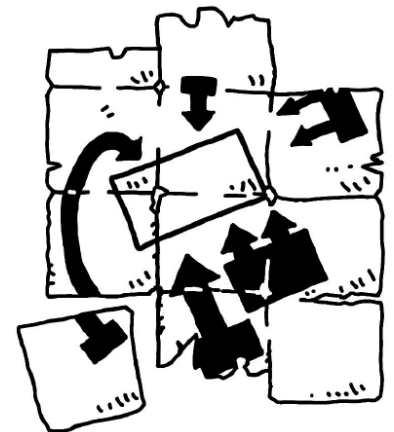
Postać z tą zasadą może wydać pojedynczy Rozkaz Oddziałowi Głównemu lub Wspierającemu, który znajduje się w 8" od niej. Generał z tą zasadą może wydać pojedynczy Rozkaz sprzymierzonemu Oddziałowi Głównemu lub Wspierającemu, który znajduje się w zasięgu efektów działania jego zasady Obecność Dowódcy. Rozkazy są wydawane na początku każdej twojej Tury Gracza. Efekty Rozkazów wpływają na cel natychmiast, w chwili ich wydania i trwają do końca następnej Tury Gracza. Oddział może otrzymać dany Rozkaz tylko raz w ciągu danej Tury Gracza. Rozkazy działają tylko na modele o Rozmiarze Standardowy. Poniżej znajduje się lista dostępnych Rozkazów:

Zwiększyć Tempo! (On The Double!) Cel otrzymuje +1 Ruchu i +4 Marszu.

Zbiórka! (Steady Men!) Testy Dyscypliny wykonywane przez cel podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego. Oddział, który otrzymał ten Rozkaz i zdał Test Zbiórki, nie podlega efektom działania zasady Wstrząśnięcie, a Reorganizacja wykonana po Zbiórce nie zabrania oddziałowi poruszyć się i/lub strzelić (jednak na potrzeby strzelania oddział wciąż jest uważany za poruszony).

Gotów! Cel! Pal! (Ready! Aim! Fire!) Cel otrzymuje zasadę Precyzja.

Przygotować Się Na Atak! (Brace For Impact!) Cel otrzymuje zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu.



BRONIE

Oskard (Cavalry Pick)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Penetracji Pancerza.

Muszkiet Wielostrzałowy (Repeater Gun)

Broń Strzelecka.

Zasięg 24", Strzały: 3, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Nieporęczny.

Pistolet Wielostrzałowy (Repeater Pistol)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 3, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Szybkostrzelny. Jeśli model jest wyposażony również w Pistolet lub Parę Pistoletów, ta broń otrzymuje Strzały: 4.

Długa Strzelba (Long Rifle)

Broń Strzelecka.

Zasięg 48", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Pancerza 3, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Standardowy), Nieporęczny.

Para Pistoletów (Brace of Pistols)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 2, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Szybkostrzelny. W Walce w Zwarcu uznawane jako Dwie Bronie.

CZAR RASOWY

Uczony Magii (Liberal Magics)

Podczas Wybory Czarów, jeśli Mag Imperium Sonnstahlu wybierze Czar Rasowy lub otrzyma go w dowolny inny sposób, musi w zamian wybrać jedną Ścieżkę spośród mu dostępnych, inną niż wybrana przez niego Ścieżka. Mag otrzymuje Czar Nauczony 1 z tej Ścieżki.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zakłęcia Broni

Światło Sonnstahlu (155pkt)

(The Light of Sonnstahl)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią ranią automatycznie, zawsze posiadają Penetrację Pancierza 10 i zasadę Magiczne Ataki.

Gwarant Śmierci (55pkt)

(Death Warrant)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Skupienie Bitewne i Magiczne Ataki. Jeśli uzyska się trafienie wrogiego oddziału, sprzymierzone modele Oddziału Głównego lub Oddziału Wspierającego otrzymują zasadę Skupienie Bitewne dla ataków przydzielonych przeciwko temu samemu wrogiemu oddziałowi w tej samej Fazie, w kolejnych Poziomach Inicjatywy.

Młot na Wiedźmy (45pkt)

(Hammer of Witches)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Posiadacz posiada Ataki równe 5, kiedy używa tej broni, a ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Skupienie Bitewne (przeciwko Skupianiu) oraz Magiczne Ataki.

Zakłęcia Pancerzy

Imperialna Pieczęć (100pkt)

(Imperial Seal)

Tylko modele piesze.

Zakłęcie Zbroi Płytowej.

Posiadacz otrzymuje +3 Pancierza i +1 Dyscypliny. Oddział posiadacza nie może dobrowolnie podjąć Reakcji na Szarżę Uciezka.

Czarna Stal (45pkt)

(Blacksteel)

Zakłęcie Zbroi Płytowej.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancierza i zasadę Strach. Jeśli wykupiona przez model pieszy, posiadacz otrzymuje dodatkowe +1 Pancierza.

Strażnik Czarnej Magii (35pkt)

(Witchfire Guard)

Zakłęcie Tarczy.

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (4+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki) **kiedy używa tej tarczy.**

Tarcza Volunda (20pkt)

(Shield of Volund)

Zakłęcie Tarczy.

Podczas używania Tarczy, ataki z zasadą Skupienie Bitewne i/lub Zabójcze Uderzenie, wykonywane przeciwko posiadaczowi, tracą te Atrybuty Ataku.

Zakłęcia Sztandarów

Sztandar Gospodarstwa (40pkt)

(Household Standard)

Jeśli Generał jest częścią oddziału posiadacza, zasięg efektów działania jego zasady Obecność Dowódcy zostają zwiększone o 6".

Sztandar Jedności (40pkt)

(Banner of Unity)

Tylko Oddziały Główny.

Kiedy oddział posiadacza jest celem Rozkazu, dodatkowy Rozkaz może zostać wydany (za darmo) pojedynczemu Oddziałowi Wspierającemu, który znajduje się w 8" od oddziału posiadacza.

Proporzec Strzelców Wyborowych (10pkt)

(Marksmen's Pennant)

Oddział posiadacza nie otrzymuje kary -1 do trafienia wynikającej z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj.

Artefakty

Zimowy Płaszcz (80pkt)

(Winter Cloak)

Posiadacz otrzymuje zasady: Dekoncentrowanie, Egida (5+) oraz Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki) **i automatycznie nie zdaje Ochrony Specjalnej Odporność.**

Medalion Sunny (70pkt)

(Locket of Sunna)

Podczas Pojedynku wybierz jedną część modelu, z którym walczy posiadacz, która nie posiada zasady Ograniczony i/lub Nieożywiony.

Posiadacz **oraz wybrana część modelu** muszą zamienić wartości swoich Współczynników Siły, Penetracji Pancierza, Wytrzymałości, Zręczności oraz Ataku ~~z posiadanymi przez wybraną część modelu.~~ Efekt ten stosuje się przed uwzględnieniem innych modyfikatorów.

Wzór Płomienia (60pkt)

(Exemplar's Flame)

Tylko Magowie.

Dominujący.

Zaraz po Wyborze Czarów (w korku 8 Sekwencji Przygotowania do Gry), wybierz pojedynczy Oddział Główny. Na początku dowolnej twojej Fazy w Zwarciu, jeśli posiadacz jest w 18" od wybranego oddziału, gracz kontrolujący może zdecydować się na odrzucenie jednego Znacznika Zasłony ze swojej puli Znaczników Zasłony. Jeśli to robi, wszystkie Modele Szeregowy w wybranym oddziale otrzymuje zasady: Zabójcze Uderzenie oraz Magiczne Ataki. Efekty trwają do końca Fazy.

Kropierz Karadona (50pkt)

(Karadon's Courser)

Tylko Komandorzy i Marszałkowie dosiadający Konie.

Zakłęcie Kropierzu.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku twojej dowolnej Tury Gracza. W czasie tej Tury Gracza wszystkie sprzymierzone oddziały w 6" od posiadacza muszą przerzucić nieudany rzut na Zasięg Szarży.

Płaszcz Ullora (25pkt)

(Mantle of Ullor)

Wrogie oddziały w 6" od posiadacza nie otrzymują +1 Zręczności za Impet Szarży.

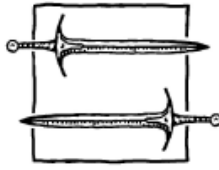
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks. 40%



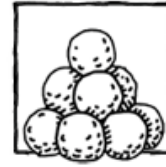
Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Imperialne Wsparcie
maks. 35%



Imperialna Zbrojownia
maks. 20%



Wściekłość Sunny
maks. 30%

POSTACIE (maks. 40%)



Marszałek (Marshal)

160 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (WS) zalicza się do kategorii Wściekłości Sunny.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	9	Rozkazy	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Płytowa
	3	5	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Marszałek	3	5	4	1	5

Opcje	pkt
Sztandarowy Armii	darmowe
Tylko jedno:	
Wielki Taktyk*	60
Książę Imperium* (tylko Generał)	175
Wyposażenie Specjalne	do 200
Jeśli jest Sztandarowym Armii	do 100
Tarcza	5
Pistolet (2+)	5
Tylko jedno:	
Dwie Bronie	5
Halabarda	10
Wielka Broń	10
Lanca	10

*0-1 Wybór na Armię.

Wierzchowce	pkt
Koń	70
Pegaz	75
Wielki Gryf* (WS)	150
Smok* (WS) (tylko Książę Imperium)	460

*Tylko nie Sztandarowy Armii.

Dodatkowe Zasady Modelu

Wielki Taktyk (Great Tactician)

Zasada Globalna.

Wielki Taktyk może wydać dwa Rozkazy na turę, zamiast jednego.

Książę Imperium (Imperial Prince)

Zasada Globalna.

Cześć modelu otrzymuje +1 Atak oraz Broń Ręczną zaklętą Światłem Sonnstahlu. Imperialny Książę może wykupić Wyposażenie Specjalne tylko do 50pkt.



Komandor

(Knight Commander)

200 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	9			Pierwszy Rycerz
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	4	0	Zbroja Płytowa	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Komandor	4	6	4	1	6	

Zasady Modelu

Pierwszy Rycerz (First Knight)

Zasada Globalna.

Kiedy model dołączy do oddziału Rycerzy Zakonu, oddział otrzymuje zasadę Nieustraszone. Dodatkowo, jeśli model jest Generałem, [Modele Szeregowe](#) w jego oddziale otrzymują zasadę Oddział Główny.

Opcje

Wyposażenie Specjalne	do 200
Tarcza	5
Tylko jedno:	
Halabarda	15
Wielka Broń	15
Lanca	20
Oskard	30

Wierzchowce

Koń	darmowe
Młody Gryf	30



Prałat

(Prelate)

160 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (WS) zalicza się do kategorii Wściekłości Sunny. Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	8			Błogosławieństwo, Skupianie (1)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Prałat	2	5	4	1	4	Boskie Ataki

Opcje

Wyposażenie Specjalne	do 200
Tarcza	5
Zbroja Płytowa	20
Tylko jedno:	
Dwie Bronie	5
Wielka Broń	10

Wierzchowce

Koń	40
Bitewny Ołtarz (WS)	370



Czarodziej

(Wizard)

125 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (WS) zalicza się do kategorii Wściekłości Sunny.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	Praktykant Magii	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Czarodziej	1	3	3	0	3

Opcje

pkt

Wyposażenie Specjalne	do 100
Jeśli jest Mistrzem Magii	do 200
Lekka Zbroja	5

Wierzchowce

pkt

Koń	20
Pegaz	50
Wielki Gryf (WS)	100
Wóz Imperialny	200

Opcje Magii

pkt

Adept Magii	75
Mistrz Magii	225



Alchemia



Kosmologia



Piromancja



Wróżbiarstwo



Wynalazca

(Artificer)

125 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci oraz do kategorii Imperialnej Zbrojowni.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	Inżynier (3+), Mistrz Wynalazców	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	3	3	0	
	Lekka Zbroja				
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wynalazca	1	3	3	0	3

Zasady Modelu

Mistrz Wynalazców (Master Artificer)

Zasada Globalna.

Wynalazca może wydać Rozkaz: *Gotów! Cel! Pal!* Oddziałowi Głównemu lub Wspierającemu, do którego dołączył.

Opcje

pkt

Wyposażenie Specjalne	do 50
Tylko jedno:	
Muszkiet (3+)	5
Pistolet Wielostrzałowy (4+)	10
Muszkiet Wielostrzałowy (4+)	10
Długa Strzelba (3+)	10

Wierzchowce

pkt

Koń	20
-----	----



Inkwizytor

(Inquisitor)

130 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Jeśli oddział wykupi zasadę Srebrne Kule, zalicza się dodatkowo do kategorii Imperialnego Wsparcia.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	8	Nieustraszony, Nie Jest Przywódcą		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Płytowa	
	3	5	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Inkwizytor	2	5	4	1	4	Wielokrotne Rany (K3), Zabójcze Uderzenie

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Wyposażenie Specjalne	do 100	Koń z zasadą Jednostka Lekka	70
Tarcza	5	<i>Dodatkowe Zasady Modelu</i>	
Tylko jedno:		Święcona Stal (Blessed Steel)	
Kusza (2+)	10	Atrybut Ataku - w Zwarciu.	
Para Pistoletów (3+)	15	Część modelu otrzymuje +2 Zręczności. Ataki w Walce	
Pistolet Wielostrzałowy (3+)	25	w Zwarciu, wykonane przez część modelu otrzymują +1	
Tylko jedno:		Siłły oraz +1 Penetracji Pancerza.	
Dwie Bronie	5	Srebrne Kule (Witch Hunter)	
Halabarda	10	Atrybut Ataku - podczas Strzelania.	
Wielka Broń	10	Atak otrzymuje zasady: Wielokrotne Rany (K3) oraz	
Tylko jedno:		Zabójcze Uderzenie i musi przerzucić nieudane rzuty na	
Święcona Stal	70	zranienie.	
Srebrne Kule*	75		

*0-1 Wybór na Armię.

WIERZCHOWCE POSTACI



Koń (Horse)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Koń	1	3	3	0	3	Ograniczony



Pegaz (Pegasus)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Lot (8", 16"), Jednostka Lekka		
Lot	8"	16"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	4	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pegaz	2	4	4	1	4	Ograniczony



Młody Gryf (Young Griffon)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Młody Gryf	3	4	5	3	4	Ograniczony



Wielki Gryf (Great Griffon)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Górujący, Lot (8", 16"), Strach, Jednostka Lekka		
Lot	8"	16"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielki Gryf	4	5	6	3	5	Ograniczony



Smok (Dragon)

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Ten wierzcholec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzcholec zalicza się do kategorii Wściekłości Sunny.

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



Wóz Imperialny (Arcane Engine)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	8"	P	Górujący, Szybki Krok, Skupianie (1)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	P	5	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załogant (2)	1	3	3	0	3	
Koń (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

— Opcje ————— pkt —————

Musi wykupić jedno z:

Magiczna Tarcza	darmowe
Obserwatorium	darmowe

— Dodatkowe Zasady Modelu —————

Magiczna Tarcza (Arcane Shield)

Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddziały w 6" od modelu otrzymują zasadę Dekoncentrowanie. Wóz Imperialny może rzucać *Postrzeganie Siły* (Kosmologia) jako Zakłęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Obserwatorium (Foresight)

Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddziały w 6" od modelu otrzymują zasadę Błyskawiczny Refleks. Wóz Imperialny może rzucać *Lód i Ogień* (Kosmologia) jako Zakłęty Czar Poziom Mocy (4/8).



Bitewny Ołtarz (Altar of Battle)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

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

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	8"	8"	P	Górujący, Determinacja, Szybki Krok, Święty Relikt		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	5	P	5	P	Egida (4+)	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Koń (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Zasady Modelu

Święty Relikt (Holy Relic)

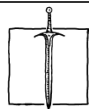
Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddziały w 6" od modelu otrzymują zasadę Nienawiść. Efekt nie działa na części modelu z zasadą Ograniczony.

Wszystkie Zakłęte Czary z zasady Błogosławieństwa rzucające przez jeźdźcę posiadają Typ: Aura oraz Zasięg 6" (zastępuje Typ: Oddział Rzucającego).

Model może rzucać *Niezawodne Uderzenie* (Wróżbiarstwo) jako Zakłęty Czar Poziom Mocy (4/8).

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 25%)



Ciężka Piechota

(Heavy Infantry)

145 pkt + 10 pkt/model 20-50 modeli



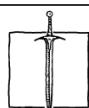
Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	Punktujący, Oddział Główny*, Oddział Wspierający**	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Ciężka Piechota	1	3	3	0	3

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tylko jedno:		Dowódca	20
Włócznia	1/model	Muzyk	20
Halabarda	1/model	Chorąży	20
		Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*Jeśli stan początkowy wynosi 21 lub więcej modeli.

**Jeśli stan początkowy wynosi 20 modeli.



Lekka Piechota

(Light Infantry)

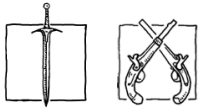
135 pkt + 13 pkt/model 10-20 modeli

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Imperialnego Wsparcia.

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
	4"	8"	7		Punktujący, Oddział Wspierający
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Lekka Piechota	1	3	3	0	3 Kusza (4+)

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Zamiana Kusz na Muszkiety (4+)	darmowe	Dowódca	20
		Zamiana Kuszy/Muszkietu na jedno z:	
		Długa Strzelba (3+)	15
		Muskiet Wielostrzałowy (4+)	15
		Muzyk	20
		Chorąży	20
		Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Milicja Stanowa

(State Militia)

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

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Imperialnego Wsparcia.

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4"	8"	6		Rezerwy, Jednostka Lekka	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Milicjant Stanowy	1	3	3	0	3	Dwie Bronie, Łuk (4+), Pistolet (4+)

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Oddział Nieregularny*

1/model

Dowódca

20

Muzyk

20

*0-15 Modeli na Oddział.

Chorąży

20

Zasady Modelu

Rezerwy (Reserves)

Zasada Globalna.

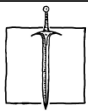
Oddział jest traktowany przez Oddziały Główne oraz Oddziały Wspierające jak oddział z zasadą Nieistotny.

Dodatkowe Zasady Modelu

Oddział Nieregularny (Irregular)

Zasada Globalna.

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



Kawaleria Elektorska

(Elector Cavalry)

155 pkt + 29 pkt/model 5-15 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm



Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	2	Zbroja Płytowa	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rycerz	1	3	3	0	3	
Koń	1	3	3	0	3	Ograniczony

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Rycerze Zakonu*

9/model

Tarcza

4/model

Tylko jedno:

Wielka Broń

2/model

Lanca

4/model

Oskard (tylko Rycerze Zakonu)

darmowe

Rycerze Zakonu (Knightly Orders)

Zasada Globalna.

Rycerz otrzymuje +1 Umiejętności Ofensywnych, +1 Umiejętności Defensywnych, +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerni i nie może wykupić Wielkich Broni.

*Jedyny Swoim Rodzaju jeśli w Armii nie znajduje się Komandor.

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca

20

Muzyk

20

Chorąży

20

Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Wóz Imperium

(Arcane Engine)

290 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	8"	8"	7		Górujący, Szybki Krok, Skupianie (1)	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	3	5	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zalogant (2)	1	3	3	0	3	
Koń (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Opcje

pkt

Musi wykupić jedno z:

Magiczna Tarcza

darmowe

Obserwatorium

darmowe

Dodatkowe Zasady Modelu

Magiczna Tarcza (Arcane Shield)

Zasada Globalna.


Sprzymierzone oddziały w 6" od modelu otrzymują zasadę Dekoncentrowanie. Wóz Imperialny może rzucać *Postrzeganie Siły* (Kosmologia) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Obserwatorium (Foresight)

Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddziały w 6" od modelu otrzymują zasadę Błyskawiczny Refleks. Wóz Imperialny może rzucać *Lód i Ogień* (Kosmologia) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

IMPERIALNE WSPARCIE (maks. 35%)

	Imperialni Łowcy (Imperial Rangers)						Rozmiar		
	90 pkt + 12 pkt/model						Typ		
5-10 modeli						0-4 Oddziały na Armię		Standardowy	
						Podstawka		Piechota	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	4"	8"	7		Zwiadowcy, Harcownicy, Pionierzy, Jednostka Lekka				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	3	3	0	Zbroja Płytowa, Tarcza, Trudny Cel (1)				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Imperialny Łowca	1	3	3	0	3	Łuk (4+), Łowca Bestii			

Zasady Modelu

Pionierzy (Frontiersmen)

Zasada Globalna.

Model automatycznie zdaje Testy paniki wywołane zasadą Terror.

Łowcy Bestii (Beast Hunter)

Atrybut Ataku - podczas Strzelania.


Używając Łuku, Ataki Strzeleckie otrzymują zasadę Zabójcze Uderzenie (przeciwko Bestia) oraz Strzały: 2.

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca

pkt

20

	Rajtarzy (Reiters)						Rozmiar		
	150 pkt + 29 pkt/model						Typ		
5-10 modeli						0-3 Oddziały na Armię		Standardowy	
						0-20 Modeli na Armię		Kawaleria	
						Podstawka		25x50mm	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	8"	16"	7		Pozorowany Odwrót, Straż Przednia, Jednostka Lekka				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>					
	1	3	3	1	Lekka Zbroja				
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>				
Rajtar	1	3	3	0	3	Pistolet (3+), Ogień Uderzeniowy			
Koń	1	3	3	0	3	Ograniczony			

Zasady Modelu

Ogień Uderzeniowy! (Fire on Impact!)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Szarżująca część modelu z zasadą Ogień Uderzeniowy! używająca Pistoletu, Pary Pistoletów lub Pistoletu Wielostrzałowego zawsze uderza na Poziomie Inicjatywy 10, a jej Ataki w Walce w Zwarcu posiadają Siłę równą 4 i Penetrację Panczerza równą 2 (bez względu na Zręczność, Siłę i Penetrację Panczerza części modelu).

Opcje

Ciężka Zbroja

pkt

4/model

Zamiana Pistoletów na jedno z:

Lekka Lanca i Tarcza

darmowe

Para Pistoletów (4+)

5/model

Muszkiet Wielostrzałowy (4+)

5/model

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca

pkt

20

Pistolet Wielostrzałowy (4+)

10

Muzyk

20

IMPERIALNA ZBROJOWNIA (maks. 20%)



Artyleria

(Artillery)

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

pojedynczy model 0-4 Oddziały na Armię

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4"	4"	7		Machina Wojenna	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	3	3	0	3	Ruch lub Strzał

Opcje

pkt

Musi wykupić jedno z:

Bateria Rakietowa (4+)*	160
Działo Wielostrzałowe (4+)*	200
Moździerz (4+)*	200
Działo (4+)*	250

*0-2 Wybory na Armię.

Dodatkowe Zasady Modelu

Bateria Rakietowa (Imperial Racketeer)

Broń Artyleryjska.

Katapulta (1x1), Zasięg 15-48", Strzały: 3, S 5, PP 1, Wielokrotne Rany (K3).

Ta broń traktuje każdy wynik rzutu na Tabelę Niewypału jako Usterka (każdy strzał może spowodować Niewypał).

Działo Wielostrzałowe (Volley Gun)

Broń Artyleryjska.

Działo Wielostrzałowe, Zasięg 24", Strzały: 3K6*2, S 5, PP 3.

Moździerz (Mortar)

Broń Artyleryjska.

Katapulta (6x6), Zasięg 12-48", Strzały: 1, S 3[6], PP 1[4], [Wielokrotne Rany (K3)].

Działo (Cannon)

Broń Artyleryjska.

Może strzelać na dwa sposoby:

- Jako Działo, Zasięg 72", Strzały: 1, S 4[10], PP 0[10], **Atak Obszarowy (1x5)**, [Wielokrotne Rany (K3+1, Podcięcie Skrzydeł)]
- Jako Działo Wielostrzałowe, Zasięg 12", Strzały: 2K6, S 4, PP 4.

WŚCIEKŁOŚĆ SUNNY (maks. 30%)



Biczownicy

(Flagellants)

200 pkt + 18 pkt/model

15-30 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4"	8"	6		Niezlomność, Szał, Fanatyzm, Fanatycy, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Biczownik	1	3	3	0	3	Wielka Broń, Skupienie Bitewne

—Zasady Modelu —

—Opcje Grupy Dowodzenia —

pkt

Fanatyzm (Fanatical)

Zasada Globalna.

Jeśli w czasie dowolnego Poziomu Inicjatywy Rundy Walki, w której walczy model z tą zasadą, model ten zostanie zabity Atakiem w Zwarcu, usuń go jako poległego dopiero na koniec Poziomu Inicjatywy 0.

Dowódca

20

Fanatycy (Zealots)

Zasada Globalna.

Do oddziału mogą dołączyć tylko Prałaci, którzy tak długo jak są w oddziale otrzymują zasady: Niezlomność oraz **Nieustraszony**.



Czołg Parowy

(Steam Tank)

475 pkt

pojedynczy model

0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Wściekłość Sunny oraz do kategorii Imperialnej Zbrojowni.

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4K3	-	7		Górujący, Niezlomność, Strach, Losowy Ruch (4K3), Napędzany Parą, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	3	6	6		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Platforma			5	2	3	Roztrzaskanie (3K3), Zionięcie (S2, PP3), Działo Parowe (3+)
Stalowa Obudowa			7	4		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (2K3)

—Zasady Modelu —

Napędzany Parą (Steam Powered)

Zasada Globalna.

Model może zdecydować się na niewykonywanie ruchu, mimo że posiada zasadę Losowy Ruch, a jego Dystans Pogoni oraz Najeżdżania zawsze wynosi 0". Przed poruszeniem się w Fazie Ruchu, model może zdecydować się na zmianę Losowego Ruchu (4K3) na Losowy Ruch (5K3) do końca Fazy Ruchu. Jeśli to zrobi, do końca tej Tury Gracza, Działo Parowe nie może zostać użyte.

Działo Parowe (Steam Cannon)

Broń Artyleryjska.

Działo, Zasięg 36", Strzały: 1, S 3[7], PP 0[6], **Atak Obszarowy (1x5)**, [Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)].

