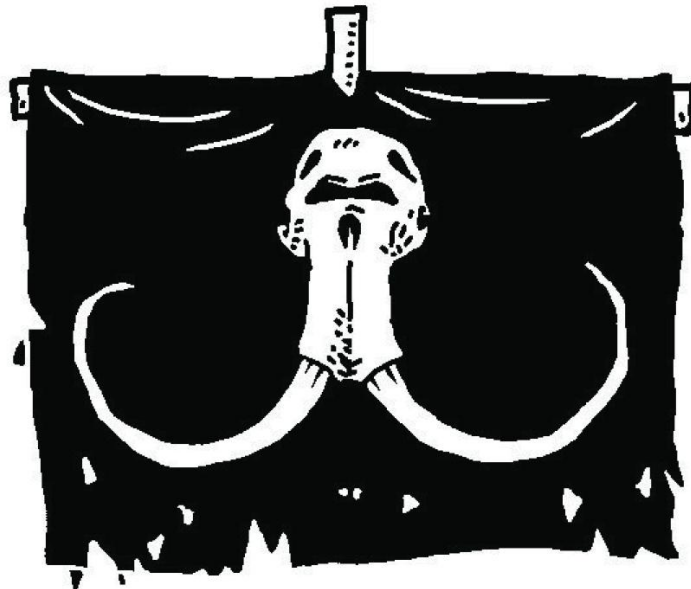


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Ogrze Chanaty

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Wielkie Imiona
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Beczka Prochu
Zniewolone Bestie



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

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

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Złomiak Obserwator (Scrapling Lookout)

Jeśli oddział posiada Chorążego lub Sztandarowego Armii ze Złomiakiem Obserwatorem, Modeli Szeregowych w oddziale musi być mniej niż 3 by móc rozdzielić trafienia w Postacie o tym samym Typie i Rozmiarze, co oddział.

OCHRONA INDYWIDUALNA

Górska Skóra (Mountain Hide)

Kiedy model z Górską Skórą otrzyma ranę atakiem z zasadą Wielokrotne Rany, otrzymuje tylko połowę ran, jakie są wynikiem tej zasady (Wielokrotne Rany), wynik zaokrąglij do góry.

ATAKI SPECJALNE

Synowie Lawiny (Sons Of The Avalanche)

Część modelu otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (1). Jeśli oddział posiada przynajmniej 2 Pełne Szeregi, część modelu otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (2). Postać z zasadą Synowie Lawiny otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (3) zamiast (1), lub Trafienia z Uderzenia (K3+1), jeśli oddział posiada przynajmniej 2 Pełne Szeregi. Dodatkowo, model jest odporny efekty zasady Strach wrogich modeli.

BRONIE

Żelazna Pięść (Iron Fist)

Broń do Walki w Zwarciu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak i +1 Pancerza, chyba że używa innej broni. Jeśli model jest pieszo, otrzymuje również zasadę Parowanie. Ta broń nie może zostać zakłęta Zakłęciem Broni z listy Podstawowego Wyposażenia Specjalnego.

Para Ogrzych Pistoletów (Brace of Ogre Pistol)

Broń Strzelecka.

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

W Walce w Zwarciu używane jako Dwie Bronie.

Ogrza Kusza (Ogre Crossbow)

Broń Strzelecka.

Zasięg 30", Strzały: 1, Siła 2[5], Penetracja Pancerza 1[3], **Atak Obszarowy (1x5)**.

Włócznia Łowiecka (Hunting Spear)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 1, Siła użytkownika +1, Penetracja Pancerza użytkownika +1, Szybkostrzelny, Wielokrotne Rany (K3, przeciwko Gigantyczny)

CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R Dzieci Umi (Children of Umi) 7+ [10+]	18"	Wzmacniający	Jedna Tura	Wszystkie Ataki w Zwarciu przeciwko celowi otrzymują -1 do zranienia. [Dodatkowo, wszyscy Szamani będący celem otrzymują +1 Wytrzymałości.]

WIELKIE IMIONA

Wielkie Imiona podlegają ogólnym zasadom Przedmiotów Specjalnych, dotyczącym, na które części modelu działają. Każda Postać może wykupić pojedyncze Wielkie Imię. Każde Wielkie Imię podlega zasadzie 0-1 Wybór na Armię, chyba że zapisano inaczej.

Pożeracz Trolli (85pkt)

(Trolleter)

Tylko modele piesze.

Posiadacz otrzymuje zasady: Odporność (4+) oraz Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży Piechota).

Noszący Płomień (55pkt)

(Firebrand)

~~Tylko Szamani ze Ścieżką Piromancji.~~

Jeśli posiadacz wybrał przynajmniej jeden czar z Piromancji, otrzymuje zasady: Ogniste Ataki, Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki) oraz Zionięcie (S4, PP 0, Ogniste Ataki) i zawsze zna *Kulę Ognia* (Piromancja) jak dodatkowy czar, do już znanych. Dodatkowo, posiadacz automatycznie nie zdaje *Ochrony specjalnej Odporność*.

Kolekcjoner (55pkt)

(Hoardmaster)

Tylko Wielcy Chanowie i Chanowie.

Posiadacz otrzymuje zasadę Mistrz Broni oraz Zbroję Płytową, Żelazną Pięść, Wielką Broń, Dwie Bronie i Halabardę. Posiadacz nie może wykupić żadnego Wyposażenia Specjalnego.

Łowca Główny (45pkt)

(Headhunter)

Na koniec każdej Fazy w Zwarcu, w której ataki wykonane przez posiadacza spowodowały stratę ostatniego Punktu Życia u przynajmniej jednego modelu, rzuć K6, chyba że posiadacz Ucieka. Przy wyniku 3+, model posiadacza Odzyskuje 1 Punkt Życia.

Przywódca Kultu (45pkt)

(Cult Leader)

Tylko Generał lub Sztandarowy Armii.

Zasięg efektów działania zasad: Obecność Dowódcy lub Zbiórka Wokół Sztandaru posiadacza zawsze wynosi 18".

Ryczące Jelito (45pkt)

(Gut Roarer)

Tylko Szamani.

Posiadacz otrzymuje zasady: Strach oraz Skupianie (1).

Dzikie Serce (40pkt)

(Wildheart)

Jedyny w Swoim Rodzaju.

Tylko Łowca Mamutów.

Posiadacz traci zasadę Nie Jest Przywódcą i musi zostać Generałem. Jego limit punktowy na Wyposażenie Specjalne zostaje zwiększony do 150pkt. Inny Łowca Mamutów może zostać Sztandarowym Armii za 50pkt; ten Sztandarowy Armii otrzymuje zasadę Złomiak Obserwator, kiedy znajduje się w oddziale Yeti. Limit kategorii Oddziałów Podstawowych zostaje zmniejszony do przynajmniej 20%. Do armii nie mogą należeć: Wielcy Khanowie, Khanowie, Osilki, Najemni Weterani, Bombardierzy, a także Działo Gromów.

Łamacz Kręgosłupów (35pkt)

(Spinesplitter)

Tylko modele piesze.

Posiadacz otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1A, +1S, +1PP). Bonusy Siły i Penetracji Pancerni pochodzące z zasady Niszczycielska Szarża działają również na zasady: Deptanie oraz Trafienia z Uderzenia.

Zgnila Szczeka (35pkt)

(Rottenjaw)

Posiadacz otrzymuje zasadę Trujące Ataki, a wszystkie sprzymierzone oddziały Pożeraczy Krewnych mogą przerzucić rzut na wyjście z Zasadzki z wynikiem '1' lub '2', jeśli tylko posiadacz znajduje się na Polu Bitwy. Jeśli posiadacz ma Rozmiar inny niż Gigantyczny, ataki z zasadą Trujące Ataki, wykonywane przeciwko posiadaczowi, tracą ten Atrybut Ataku.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Scheda Khagadaia (100pkt)

(Khagadai's Legacy)

Zaklęcie Wielkiej Broni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Wielokrotne Rany (K3).

Kłątwa Żmii (40pkt)

(Viper's Curse)

Zaklęcie Pary Ogrzych Pistoletów lub Ogrzej Kuszy.

Ta broń posiada Strzały: 4, Siła 4, Penetracja Pancerza 2 (Zasięg zależy od zaklętej broni). Ta broń dodatkowo otrzymuje zasady: Trujące Ataki oraz Magiczne Ataki (w przypadku Pary Ogrzych Pistoletów obie zasady stosowane są również do Ataków w Walce w Zwarcu). Zaklęta Ogrza Kusza traci zasadę **Atak Obszarowy (1x5)**. Ataki Strzeleckie wykonane tą bronią zawsze trafiają na 4+.

Wypruwacz Serc (50pkt)

(Heart-Ripper)

Zaklęcie Żelaznej Pięści lub Dwóch Broni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Penetracji Pancerza oraz zasady: Zabójcze Uderzenie i Magiczne Ataki. Ataki wykonane tą bronią nigdy nie mogą ranić gorzej niż 3+.

Rytualny Krwiopuszczacz (20pkt)

(Ritual Bloodletter)

Tylko Szamani,

Zaklęcie Broni Ręcznej, Dwóch Broni lub Żelaznej Pięści.

Posiadacz otrzymuje +1 Umiejętności Ofensywnych i +1 Atak, gdy używa tej broni. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Magiczne Ataki. Za każdą niewybronioną ranę zadaną tą bronią, posiadacz otrzymuje Znacznik Zasłony.

Zaklęcia Pancerzy

Pas Zapaśnika (70pkt)

(Wrestler's Belt)

Tylko modele piesze.

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +2 Pancerza i +1 Siły.

Płaszcz ze Skóry Mamuta (50pkt)

(Mammoth-Hide Cloak)

Tylko modele piesze.

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza. Ataki wykonane przeciwko posiadaczowi nigdy nie posiadają siły większej niż 5.

Wytrzymałość Karkadana (45pkt)

(Karkadan's Resilience)

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +1 Wytrzymałości, ale automatycznie nie zdaje wszelkich Ochron Specjalnych.

Futro Yeti (40pkt)

(Yeti Furs)

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza. **Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem otrzymują -1 Zręczności.**

Zaklęcia Sztandarów

Sztandar Gyenggeta (75pkt)

(Banner of the Gyengget)

Tylko nie Oddziały Podstawowe.

Wszystkie części modelu w oddziale posiadacza muszą przerzucić naturalne '1' rzutów na trafienie, na zranieni i na Ochronę Pancerza w pierwszej Rundzie Walki (wliczając Ataki Specjalne).

Proporzec Wielkich Traw (50pkt)

(Pennant of the Great Grass Sky)

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Szybki Krok.

Czaszka Qengheta (15pkt)

(Skull of Quenghet)

Modele w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Strach i automatycznie zdają Testy Paniki wywołane zasadą Terror.

Artefakty

Język Lygura (55pkt)

(Lygur's Tongue)

Wszystkie części modelu we wrogich oddziałach znajdujących się w kontakcie podstawek z posiadaczem otrzymują -1 Atak.

Amulet Tura (35pkt)

(Aurochs Charm)

Posiadacz otrzymuje zasadę Górską Skóra.

Łańcuchy Szaleńca (35pkt)

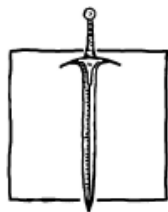
(Rampager's Chain)

Posiadacz otrzymuje zasadę Deptanie (K3+1), a wszystkie modele w oddziale posiadacza muszą przerzucić nieudane rzuty na zranienie podczas używania zasady Deptanie.

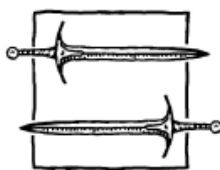
ORGANIZACJA ARMII



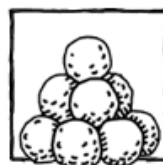
Postacie
maks. 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Beczka Prochu
maks. 35%



Zniewolone Bestie
maks. 30%

POSTACIE



Wielki Chan 310pkt

(Great Khan)

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	12"	9		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja
	5	6	5	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wielki Chan	5	6	5	2	4 Synowie Lawiny

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić pojedyncze Wielkie Imię	pkt
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	bez limitu
Może wykupić Ciężką Zbroję	do 200
Może wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):	10
Ogrzą Kuszę (3+)	5
Parę Ogrzych Pistoletów (4+)	10
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Żelazną Pięść	15
Wielką Broń	25



Chan 190pkt
(Khan)
pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8	Złomiak Obserwator		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Chan	4	5	5	2	3	Synowie Lawiny

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armi	50
Może wykupić pojedyncze Wielkie Imię	bez limitu
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może wykupić Ciężką Zbroję	10
Może wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):	
Ogrzą Kuszę (3+)	5
Parę Ogrzych Pistoletów (4+)	10
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Żelazną Pięść	10
Wielką Broń	25



Szaman 200pkt
(Shaman)
pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	8	Praktykant Magii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szaman	3	4	4	1	2	Synowie Lawiny

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Szamanizmu



Taumaturgii



Piromancji

Dodatkowe Opcje:

<i>Może zostać (tylko jednym):</i>	<i>pkt</i>
Adeptem Magii	75
Mistrzem Magii	225
Może wykupić Wyposażenie Specjalne jeśli jest Mistrzem Magii	do 100
Może wykupić Lekką Zbroję	5
Może wykupić pojedyncze Wielkie Imię	bez limitu
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Wielką Broń	10
Żelazną Pięść	15



Łowca Mamutów 210pkt
(Mammoth Hunter)
pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	9			Nie Jest Przywódcą, Jednostka Lekka, Szybki Krok, Samotnik, Mistrz Zwierząt
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	5	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Łowca Mamutów	4	5	5	2	4	Synowie Lawiny, Włócznie Łowiecka (2+)

Samotnik (Loner)

Zasada Globalna.

Pieszy model z zasadą Samotnik może dołączyć jedynie do oddziału Yeti lub Tygrysów Szablozebnych (zignoruj zasadę Nieistotny). Model dosiadający wierzchowca z zasadą Samotnik nie może dołączyć do żadnego oddziału. Model z zasadą Samotnik nie może dołączyć do żadnego oddziału, w którym znajduje się jakakolwiek Postać, a żadna Postać nie może dołączyć do oddziału, w którym znajduje się model z zasadą Samotnik.

Mistrz Zwierząt (Animal Master)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Obecność Dowódcy, z której efektów mogą korzystać tylko oddziały Tygrysów Szablozebnych.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić pojedyncze Wielkie Imię

Może wykupić Wyposażenie Specjalne

Może wykupić zasadę Przywódca Sfory

Może zamienić Włócznie Łowiecką na Ogrzą Kusze (2+)

Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):

Dwie Bronie

Żelazną Pięść (tylko model pieszy)

Lance

Wielką Broń

Może (tylko jedno):

wykupić zasadę Zwiadowca

wykupić zasadę Straż Przednia

dosiadać Tuskerą*

dosiadać Skalnego Tura*

pkt

bez limity

do 100

darmowe

darmowe

10

15

15

20

15

15

95

360

*Traci zasadę Jednostka Lekka.

Przywódca Sfory (Leader of the Pack)

Zasada Globalna.

Łowca Mamutów zmienia Podstawkę na 50x50mm. Tak długo jak model jest częścią oddziału Tygrysów Szablozebnych, **oddział (wliczając Łowcę Mamutów) otrzymuje zasady: Szybka Reorganizacja oraz Straż Przednia.** Dodatkowo, uznaje się, że na potrzeby rozdzielania trafień Łowcę Mamutów posiada Klasyfikację Standardowy Piechota.

WIERZCHOWCE POSTACI

Tusker 0-2 Wierzchowce na Armię (Tusker)

Duży, Kawaleria
50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	14"	P			Strach, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tusker	4	3	5	2	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3)



Skalny Tur 0-1 Wierzchowiec na Armię (Rock Auroch)

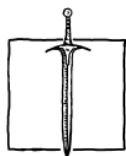
Gigantyczny, Bestia
100x150mm

*Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Zniewolonych Bestii.*

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	P			Szał
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	2	6	3		Górska Skóra
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skalny Tur	5	3	6	3	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (3K3), Skupienie Bitewne, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP), Żyjące Lawina*

*Patrz oddział Kamienny Tur.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Wojownicy Plemienia 155pkt

(Tribesmen)

3 modele, można dodać do 10 modeli [po 52pkt/model](#).

0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	7			Punktujący, Złomiak Obserwator
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wojownik Plemienia	3	3	4	1	2	Synowie Lawiny, Dwie Bronie

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Żelazne Pięści

pkt

10/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

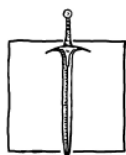
20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Osilki 185pkt

(Bruisers)

3 modele, można dodać do 9 modeli [po 76pkt/model](#).

0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	8			Punktujący, Złomiak Obserwator
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Osilek	3	3	4	1	2	Synowie Lawiny, Wielka Broń

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

pkt

Dowódcę

20

Muzyka

20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Złomiaki 115pkt

(Scraplings)

20 modeli, można dodać do 40 modeli po 5pkt/model.

0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	4"	8"	6				Punktujący, Nieistotny
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	2	3	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Złomiak	1	2	3	0	3	Bronie Miotane (5+)	

Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Broń Miotaną na (tylko jedno):

Włócznie

pkt

1/model

Łuki (4+)*

2/model

Tarcze

2/model

Po jednym modelu można mianować na:

Brygadzystę

25

Muzyka

20

Chorążego

20

*0-100 Modeli na Armię

Brygadzista

(Scrapling Foreman)

Standardowy, Piechota
20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	4"	8"	7				Nieistotny, Do Roboty!
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	3	3	0	Lekka Zbroja		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Brygadzista	3	3	3	0	4	Broń Miotana (4+)	

Do Roboty! (Back to Work!)

Zasada Globalna.

Brygadzista jest Dowódcą, jednak nie posiada zasady Pierwszy Wśród Braci. Model otrzymuje zasady Zbiórka Wokół Sztandaru, ale tylko Złomiaki, Wyrzutnia Złomu oraz Złomiaki Traperzy mogą korzystać z jej efektów.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):

Halabardę

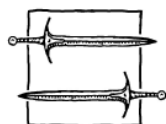
pkt

4

Wielką Broń

4

ODDZIAŁY SPECJALNE



Najemni Weterani 245pkt

(Mercenary Veterans)

3 modele, można dodać do 5 modeli [po 100pkt/model](#).



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawa 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	8			Punktujący, Złomiac Obserwator, Blizny Wojenne
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Najemny Weteran	4	4	5	2	3	Synowie Lawiny

Blizny Wojenne (Battle-Scarred):

Każdy oddział Najemnych Weteranów musi otrzymać dwa ulepszenia z poniższej listy (muszą zostać zapisane w Liście Armii). Model otrzymuje:

- Trujące Ataki
- Odporność na Magię (2)
- Zabójcze Uderzenie
- Szybki Krok
- Straż Przednia
- Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)
- Zbroję Płytową
- Precyzja

Każde ulepszenie może zostać wybrane w twojej Armii wyłącznie przez jeden oddział Najemnych Weteranów.

Dodatkowe Opcje:

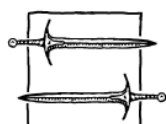
Mogą wykupić broń (tylko jedno):

Dwie Bronie	8/model
Wielkie Bronie	8/model
Halabardy	12/model
Żelazne Pięści	13/model
Pary Ogrzych Pistoletów (4+)*	24/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*Oddział wyposażony w Pary Ogrzych Pistoletów dodatkowo zalicza się do kategorii Beczki Prochu, a gracz może dodać do oddziału tylko do 3 dodatkowych modeli.



Jeźdźcy na Tuskerach 415pkt

(Tusker Cavalry)

3 modele, można dodać do 2 modeli [po 130pkt/model](#).

0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawa 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	14"	8			Punktujący, Strach
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	2	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec	3	3	4	1	2	
Tusker	4	3	5	2	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3)

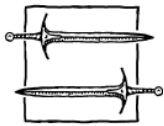
Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):

Dwie Bronie	5/model
Wielkie Bronie	15/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Yeti 175pkt

(Yetis)

2 modele, można dodać do 4 modeli [po 65pkt/model](#).
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	8			Strach, Szybki Krok, Straż Przednia, Jednostka Lekka, Dotyk Mrozu
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Yeti	3	3	5	2	3	Dwie Bronie

Dotyk Mrozu (Touch of Frost)

Zasada Globalna.

Wrogie oddziały otrzymują -1 Zręczności za każdy oddział Yeti, który jest z nim w kontakcie podstawek.

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20



Tygrisy Szablozębne 80pkt

(Sabertooth Tigers)

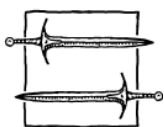
1 model, można dodać do 19 modeli [po 25pkt/model](#)
0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x50mm

Oddział przynajmniej 8 modeli Tygrysów Szablozębnych zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	16"	5			Nieistotny
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	4	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tygrys Szablozębny	3	4	4	1	4	



Pożeracz Krewnych 175pkt

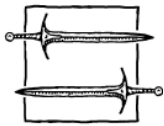
(Kin-Eater)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	7			Niezlomność, Strach, Zasadzka, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	3	5	0	Odporność (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pożeracz Krewnych	4	3	5	2	3	Nienawiść



Złomiaki Traperzy 80pkt

(Scraplings Trappers)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 10pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	4"	8"	6		Nieistotny, Zwiadowcy, Harcownicy, Straż Przednia, To Pułapka!, Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	3	0	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Złomiak Traper	1	2	3	0	3 Broń Miotana (5+)

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20

To Pułapka! (It's a Trap!)

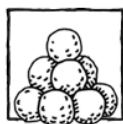
Zasada Globalna.

Każdy oddział Złomiaków Traperów może umieścić Znacznik Pułapki:

- tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), na pojedynczej Formie Terenu, która nie jest Otwartym Terenem, w której oddział został wystawiony lub, z którą był w kontakcie podstawek w trakcie swojego ruchu Straży Przedniej oraz
- raz w ciągu każdej sprzymierzonej Fazy Ruchu, na pojedynczej Formie Terenu, innej niż Teren Otwarty, z którą był w kontakcie podstawek w czasie tej fazy, po Ruchu, Marszu lub Reorganizacji.

Jeśli wrogi oddział wykona Ruch, Marsz, Reorganizację, Rotację, Szarżę, Ruch Nieudanej Szarży, Pogoń lub Ucieczkę do środka lub w kontakt podstawek z Formą Terenu, która posiada przynajmniej jeden Znacznik Pułapki, usuń wszystkie Znaczniki Pułapki z danej Formy Terenu. Każdy model w oddziale musi zdać Test Niebezpiecznego Terenu (1) (ten test nie jest traktowany jakby był spowodowany przez daną Formę Terenu; wszelkie Testy Niebezpiecznego Terenu, jakie w normalnych warunkach spowodowałyby dana Forma Terenu, wciąż muszą zostać wykonane).

BECZKA PROCHU



Działo Gromów 320pkt
(Thunder Cannon)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	6"	7			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	3	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bombardier	3	3	4	1	2	Synowie Lawiny
Złomiak	1	2	3	0	3	
Włochaty Nosorożec	3	3	5	2	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6), Działo Gromów (4+)

Działo Gromów (Thunder Cannon)

Broń Artyleryjska. Może strzelać na dwa sposoby:

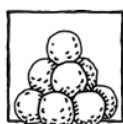
- jako Broń Artyleryjska: Działo.

Zasięg 48", Strzał: 1, S 5[10], PP 2[10], **Atak Obszarowy (1x5)**, [Wielokrotne Rany (K3+1, Podcięcie Skrzydeł)].

- jako Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 12", Strzał: 2K6, S 5, PP 4.

Jeśli podczas własnej Fazy Ruchu Działo Gromów wykonało tylko Rotację (i nie poruszyło się w żaden inny sposób), w następnej Fазie Strzelania ignoruje modyfikator do trafienia wynikający z Ruchu i Strzału.



Wyrzutnia Złomu 245pkt
(Scratapult)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	6"	6			Nieistotny, Szybki Krok
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	3	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Złomiak (7)	1	2	3	0	3	
Włochaty Nosorożec	3	3	5	2	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6), Wyrzutnia Złomu (4+)

Wyrzutnia Złomu (4+) (Scratapult)

Broń Artyleryjska: Katapulta (5x5).

Zasięg 12-48", Strzały: 1, S 3, PP 1, Zabójcze Uderzenie.

Jeśli podczas własnej Fazy Ruchu Wyrzutnia Złomu wykonała tylko Rotację (i nie poruszyła się w żaden inny sposób), w następnej Fазie Strzelania ignoruje modyfikator do trafienia wynikający z Ruchu i Strzału.



Bombardierzy 185pkt

(Bombardiers)

3 modele, można dodać do 5 modeli [po 82pkt/model](#).

0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu	
	6"	12"	7		Punktujący, Złomiak Obserwator	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bombardier	3	3	4	1	2	Synowie Lawiny, Działo Ręczne (4+)

Działo Ręczne (Hand Cannon)

Broń Strzelecka.

Zasięg 24", Strzały: K6, Siła 4, Penetracja Pancierza
2, Szybkostrzelny.

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

pkt

20

20

20

bez limitu

ZNIEWOLONE BESTIE



Skalny Tur 475pkt

(Rock Aurochs)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię,

0-1 Oddział na Armię jeśli zawiera Postać dosiadającą Skalnego Tura

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 100x150mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	8			Szał, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	2	6	3	Górska Skóra	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec	3	4	4	1	3	Ogrza Kusza (3+)
Skalny Tur	5	3	6	3	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (3K3), Bitewne Skupienie, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP), Żywa Lawina

Żywa Lawina (Living Avalanche)

Atrybut Ataku.

Trafienia z Uderzenia modelu otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Dodatkowe Opcje:

Jeździec może zamienić Ogrzę Kuszę na (tylko jedno):

Włócznie Łowiecką (3+)

Lancę

pkt

darmowe

10



Lodowy Mamut 405pkt

(Frost Mammoth)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię,

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 100x150mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	8			Mrożąca Aura
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	3	6	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec (2)	3	4	4	1	3	Ogrza Kusza (3+)
Lodowy Mamut	4	3	6	3	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (3K3)

Dodatkowe Opcje:

Każdy Jeździec może zamienić swoją Ogrzę Kuszę na

Włócznie Łowiecką (3+)

pkt

darmowe

Mrożąca Aura (Freezing Aura)

Zasada Globalna.

Model może rzucać *Przejmujące Wycie* (Szamanizm) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Wrogie oddziały w 9" od przynajmniej jednego Lodowego Mamuta otrzymują -3 Zręczności. Rzuty na Dystans Ucieczki wrogich oddziałów, które zostały Złamane w walce podczas kontaktu podstawek z **Przynajmniej jednym** Lodowym Mamutem, podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.



Zniewolony Gigant 265pkt

(Slave Giant)

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		
Zniewolony Gigant	5	3	5	2	3	Wściekłość	

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

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Synowie Lawiny i na potrzeby tej zasady uznawany jest jako Postać.

Model jest Muzykiem. Zasięg zasady Rytm Marszu Giganta oraz dla wrogich oddziałów, które muszą wykonać Test Marszu przez Zniewolonego Giganta, zostają zwiększone do 18" każdy.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić zasadę **Wielki Brat**

Może wykupić broń (tylko jedną):

Żelazną Pięść

Gigantyczną Pałkę

Wielką Broń

pkt

35

15

30

30

Wściekłość (Rage)

Atrybut Ataku - 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.

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 Minimalizującego.

Gigantyczna Pałka (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.