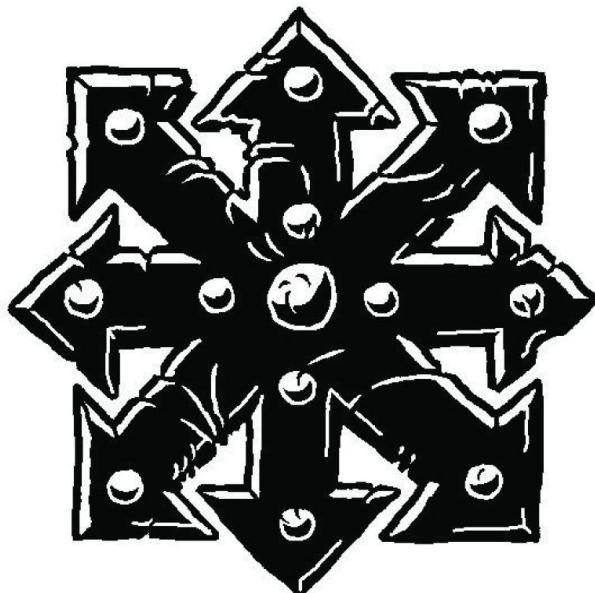


# The 9th Age Fantasy Battles



## Wojownicy Mrocznych Bogów

Księga Armii

Edycja druga, wersja beta 0.203.0 - 15 marca 2018

Zasady Modelu Armii  
Łaski Mrocznych Bogów  
Zbrojownia  
Wyposażenie Specjalne

Postacie  
Wierzchowce Postaci  
Oddziały Podstawowe  
Oddziały Specjalne  
Legendarne 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](http://theninthage.com/license.html)

# ZASADY MODELU ARMII

## ŁASKI MROCZNYCH BOGÓW

Postać z Łaską Mrocznych Bogów nie może dołączyć do oddziału, w którym znajduje się przynajmniej jeden model z inną Łaską Mrocznych Bogów, niż ta posiadana przez tą Postać.



**Łaska Kuulimy, Bogini Zazdrości**  
(Favour of Kuulima, Goddess of Envy)  
Atrybut Ataku - w Zwarcium.

Część modelu otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1 Penetracji Pancerza). Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada tę Łaskę, jego rzuty na Zasięg Szarży podlegają zasadzie Rzutu Maksymalizującego.



**Łaska Akaana, Boga Obżarstwa**  
(Favour of Akaan, God of Gluttony)  
Atrybut Ataku - w Zwarcium.

Za pierwszym razem, gdy model z tą Łaską skutecznie zaszarżuje Uciekający oddział lub jest po zwycięskiej stronie walki i nie Goni (ani nie Najeżdża), część modelu z tą Łaską otrzymuje +1 Siły (efekt trwa do końca gry).



**Łaska Sugulaga, Boga Chciwości**  
(Favour of Sugulag, God of Greed)  
Zasada Globalna.

Część modelu otrzymuje zasadę Mistrz Broni, Wielką Broń, Halabardę i Dwie Bronie. Limit punktowy Wyposażenia Specjalnego Postaci z tą Łaską zostaje zwiększony o 50pkt.



**Łaska Cibaresha, Boga Pożądania**  
(Favour of Cibaresh, God of Lust)  
Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Pozorowany Odwrót oraz Obieżyświat. Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada tę Łaskę, może on zadeklarować Ucieczkę jako Reakcję na Szarżę, nawet jeśli podlega zasadzie Nieustraszony. Jeśli to zrobi, najbliższy Test Zbiórki podlega zasadzie Rzutu Minimalizującego.



**Łaska Savara, Boga Pychy**  
(Favour of Savar, God of Pride)  
Zasada Globalna.

Jeśli przynajmniej jeden model w oddziale posiada tę Łaskę, Testy Dyscypliny tego oddziału podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.



**Łaska Nukuji, Bogini Lenistwa**  
(Favour of Nukuja, Goddess of Sloth)  
Zasada Globalna.

Model z tą Łaską otrzymuje +1 Wytrzymałości. Jeśli model z tą Łaską Deklaruje Szarżę, efekt ten przestaje działać do początku Fazy w Zwarcium w następnej Turze Gracza.



**Łaska Vanadry, Bogini Gniewu**  
(Favour of Vanadra, Goddess of Wrath)  
Atrybut Ataku - w Zwarcium.

Część modelu otrzymuje zasadę Błyskawiczny Refleks oraz +1 Zręczności. Ataki w Walce w Zwarcium przydzielone przeciwko modelowi otrzymują +1 do trafienia. Te efekty są stosowane wyłącznie w pierwszej Rundzie Walki.

## ZASADY GLOBALNE

### Ścieżka Wyróżnionych (Path of the Favoured)

Kiedy model Wyzwie lub walczy w Pojedynku, do końca Rundy Walki dodaje +1 do Wyniku Walki po swojej stronie (jeśli ten model zostanie usunięty jako poległy, bonus przepada).

### Ścieżka Wygnanych (Path of the Exiled)

Model otrzymuje zasadę Determinacja w pierwszej Rundzie Walki pod warunkiem, że ilość szeregów w jego oddziale jest mniejsza lub równa ilości rzędów tego oddziału i jest on Zaangażowany w Walkę od swojego Przodu. Oddziały z zasadą Ścieżka Wygnanych nie mogą dołączać (ani do nich nie mogą dołączać) oddziały z zasadą Ścieżka Wyróżnionych.

### Wyniesiony Dowódca (Favoured Champion)

Model otrzymuje +1 Zręczności, +1 Umiejętności Ofensywnych, + 1 Umiejętności Defensywnych oraz +1 Punkt Życia. Efekt nie działa na części modelu z zasadą Ograniczony.

### Porzucony (Irredeemable)

Model nie może używać Ataku Specjalnego Deptanie i może używać Ataku Specjalnego Roztrzaskanie jako Ataków Wspierających ignorując maksymalną liczbę Ataków Wspierających. Kiedy model z zasadą Porzucony zostanie zabity Atakiem w Zwarcium, usuń go jako poległego dopiero na Poziomie Inicjatywy 0. Jeśli oddział posiada przynajmniej jeden model z zasadą Porzucony, nie może mieć więcej szeregów niż rzędów.

### Wędrowca Zasłony (Veil Walker)

Kiedy model z tą zasadą rzuca *Piekielny Ogień* (Czar Rasowy), może wybrać jako cel wrogi oddział, z którym znajduje się w kontakcie podstawek. Dodatkowo, kiedy model z zasadą Wędrowca Zasłony rzuca jakikolwiek Czar (ale nie Zaklęty Czar), może odrzucić jeden Znacznik Zasłony i zastosować jeden z następujących efektów:

- *Sekret Rozdzielenia*: Zasięg czaru zostaje zwiększony o 6". Czary o typie Aura otrzymują tylko +3" zasięgu. Ten Efekt nie wpływa w żaden sposób na Czary o typie Rzucający.
- *Sekret Tkanki*: Nieudane rzuty na zranienie wykonane dla tego czaru muszą zostać przerwane.
- *Sekret Materii*: Skuteczne rzuty na Ochrona Pancerza wykonana przeciwko ranom zadanych przez ten czar, muszą zostać przerwane.

### Bitewna Gorączka (Battle Fever)

Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada zasadę Bitewna Gorączka, oddział ten musi przerzucić każde naturalne '1' podczas rzutu na Zasięg Szarzy.

## PANCERZE

### Piekielna Zbroja (Hell-Forged Armour)

Podlega zasadom Zbroi Płytowej (może być zaklinana tak jakby była Zbroją Płytową).

Posiadacz otrzymuje zasadę Nieustraszony. Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada Piekielną Zbroję, oddział musi przerzucić nieudane Testy na Marsz.

### Kolczasta Tarcza (Spiked Shield)

Podlega zasadom Tarczy z tym wyjątkiem, że modele o Klasyfikacji Duży Kawaleria nie otrzymują +1 Pancerza za używanie jej. Ten pancerz nie może zostać zaklęty Zaklęciem Pancerza z listy Podstawowego Wyposażenia Specjalnego. Jeśli wrogi model znajduje się na przedzie modelu korzystającego jednocześnie z Kolczastej Tarczy oraz Broni Ręcznej i atakuje go Atakiem w Zwarciu, to każda skuteczna Ochrona Pancerza z naturalnym wynikiem 4+ wykonana przeciwko tym atakom powoduje, że oddział atakującego otrzymuje 1 trafienie s Siłą 4 i Penetracja Pancerza 1. Trafienia te są traktowane jak Atak Specjalny. z następującym wyjątkiem:

## CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
<b>R</b>				
<b>Piekielny Ogień (Hellfire)</b>				
<b>(8+)</b> <b>[11+]</b>	<b>18"</b>	Kłątwa Bezpośredni Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje <b>(2K3)</b> <b>[2K6]</b> trafień z Siłą 7, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Magiczne Ataki.

# WYPOSAŻENIE SPECJALNE

## Zaklęcia Broni

### **Zwiastun Płomieni** (115pkt)

(Burning Portent)

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią posiadają Penetrację Pancerza równą 10 i otrzymują zasady: Magiczne Ataki, Ogniste Ataki oraz Wielokrotne Rany (K3).

### **Symbol Rzezi** (40pkt)

(Symbol of Slaughter)

Zaklęcie Broni Ręcznej i Dwóch Broni.

Dzierżyciel otrzymuje +2 Ataki, +2 Zręczności oraz -2 Umiejętności Ofensywnych, kiedy używa tej broni. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadne Magiczne Ataki.

## Zaklęcia Pancerzy

### **Trzykrotne Wykucie** (65pkt)

(Thrice-Forged)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy.

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +3 Pancerza.

### **Duch Gladiatora** (30pkt)

(Gladiator's Spirit)

Zaklęcie Kolczastej Tarczy.

Trafienia zadane przez Kolczastą Tarczę otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

## Zaklęcia Sztandarów

### **Ikona Nieskończoności** (85pkt)

(Icon of Infinite)

0-2 Sztandary na Armię.

Posiadacz może rzucać *Piekielny Ogień* (Czar Rasowy) jako Zaklęty Czar Poziom mocy (4/8).

### **Sztandar Pustki** (65pkt)

(Banner of the Void)

Tylko Wybrani, Wybrani Rycerze i Wybrani Lordowie.

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Egida (5+, przeciwko Atakom Zasięgowym).

### **Pochodnia Pustkowiec** (30pkt)

(Wasteland Torch)

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Obieżyświat (Ruiny). Po Ustaleniu Strefy Wystawiania (koniec kroku 6 Sekwencji Przygotowania do Gry), możesz wybrać jeden Las, Pole lub Budynek. Wybrany Las lub Pole staje się Ruinami, a wybrany Budynek staje się Urwiskiem.

## Artefakty

### **Spis Dusz** (100pkt)

(Ledger of Souls)

Dominujący.

Posiadacz otrzymuje zasadę Osąd (patrz Ołtarz Bitewny).

### **Lord Przeklętych** (60pkt)

(Lord of Damned)

Tylko Czarnoksiężnicy.

Każdy oddział z zasadą Porzucony, który znajduje się w 18" od posiadacza, może przerzucić dystans o jaki porusza się w Fazie Ruchu, korzystając z zasady Losowy Ruch.

### **Rękawice Nieśmiertelnego** (55pkt)

(Immortal Gauntlets)

Na początku dowolnej Rundy Walki możesz odrzucić Znacznik Zasłony ze swojej puli Znaczników Zasłony. Jeśli to zrobisz, wybierz jedną z zasad: Boskie Ataki, Ogniste Ataki lub Magiczne Ataki. Ataki w Walce w Zwarcu posiadacza otrzymują wybrany Atrybut Ataku. Efekt trwa do końca fazy.

### **Kula Złego Przeczucia** (55pkt)

(Orb of Foreboding)

Na początku Fazy Wystawiania, możesz wybrać jeden wrogi oddział (ale nie Postać). Wybrany oddział traci zasady: Straż Przednia oraz Zwiadowcy. Przeciwnik musi natychmiast wystawić ten oddział. Jest to wykonane poza standardowymi procedurami Wystawiania

### **Kamień Przeznaczenia** (35pkt)

(Wyrd Stone)

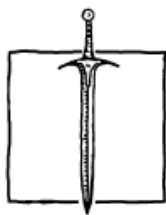
Jednokrotne Użycie. Musi zostać aktywowany, kiedy model posiadacza zostanie trafiony atakiem z przynajmniej Siłą 5 lub z przynajmniej Penetracją Pancerza 5. Model posiadacza otrzymuje zasadę Egida (4+).

Jeśli model posiadacza posiada Rozmiar Standardowy lub Duży, efekt trwa do końca Tury Gracza. Jeśli model posiadacza posiada Rozmiar Gigantyczny, efekt trwa do momentu wykonania pierwszej Ochrony Specjalnej Egida (jeśli posiadacz zostanie trafiony wieloma jednoczesnymi atakami, posiadacz wybiera jeden, przeciwko któremu zostanie wykonana ta ochrona).

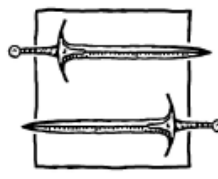
# ORGANIZACJA ARMII



**Postacie**  
maks 45%



**Oddziały Podstawowe**  
przynajmniej 20%



**Oddziały Specjalne**  
bez limitu



**Legendarne Bestie**  
maks 35%

# POSTACIE (maks. 45%)



## Wyniosły Herold

(Exalted Herald)

850 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży  
Typ Piechota  
Podstawka 50x50mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>			<i>Zasady Modelu</i>
	8"	16"	8			Adept Magii, Demoniczność, Determinacja, Strach, Manifestacje
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	5	8	5	3	Egida (4+)	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Wyniosły Herald	5	9	5	2	8	

### Zasady Modelu

#### Manifestacje (Manifestation)

Zasada Globalna.

Podczas Wyboru czarów, każdy Wyniosły Herold musi wybrać 2 Manifestacje z listy poniżej i zastosować efekty przez całą grę. Model zna czary wymienione w przy wybranych Manifestacjach. Nadpisuje to standardowe zasady Wyboru Czarów związane z byciem Adeptem lub Mistrzem Magii.

### Dodatkowe Zasady Modelu

	Wyniosły Herold	Wyniosły Herold zna
<b>Awatar Zniszczenia</b> (Unholy Avatar)	Otrzymuje +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza oraz zasadę Boskie Ataki.	<i>Przebudzenie Bestii</i> (Szamanizm)
<b>Emisariusz Chaosu</b> (Emissary of Chaos)	Otrzymuje + 1 Dyscypliny i zasady: Terror oraz Górujący.	<i>Srebrny Szpic</i> (Alchemia)
<b>Nieskończony Duch</b> (Abiding Spirit)	Otrzymuje zasadę Trudny Cel. Na koniec każdej twojej Fazy w Zwarciu, jeśli Wyniosły Herold znajdował się w czasie tej fazy po wygranej stronie walki, Odzyskuje 1 Punk Życia.	<i>Złamanie Morale</i> (Szamanizm)
<b>Nieśmiertelny Czarnoksiężnik</b> (Sorcerer Immortal)	Otrzymuje zasady: Mistrz Magii oraz Wędrowca Zasłony.	<i>Chwała Złota</i> (Alchemia) oraz <i>Gniew Boży</i> (Taumaturgia). Może zamienić jeden z Czarów Nauczonych na Czar Rasowy.
<b>Znak Smoka</b> (Brand of the Dragon)	Otrzymuje zasadę Lot (8", 16").	<i>Oczyszczający Ogień</i> (Taumaturgia)



## Wybrany Lord

(Chosen Lord)

350 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm



Wierchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.  
Dodatkowo, wierchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	8	Ścieżka Wyróżnionych	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	7	5	0	Piekielna Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wybrany Lord	5	8	5	2	7

Opcje	pkt		Wierchowce	pkt	
Sztandarowy Armii	50		Podest Wojenny	95	
Wypożyczenie Specjalne	do 150		Karkadan	110	
Jeśli jest Generałem	do 200		Podniebny Dysk	130	
Pojedynczy Dar Mrocznych Bogów	bez limitu		Czarny Rumak	135	
Zamiana Tarczy na Koczastą Tarczę	10		Rydwan Mroku	150	
Musi wybrać jedną z Łask:			Chimera (LB)	215	
Zazdrości	25	Puchy	20	Smok Pustkowiec (LB) (tylko Generał)	
Obżarstwa	30	Lenistwa	70	Bez Łaski Lenistwa	475
Chciwości	45	Gniewu	15	Z Łaską Lenistwa	595
Pożądanania	darmowe				
Tylko jedno:					
Dwie Bronie	10				
Wielka Broń	20				
Halabarda	20				
Lanca	20				

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Dary Mrocznych Bogów (Gifts of the Dark Gods)

Każdy Dar Mrocznych Bogów podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.

##### Demoniczne Skrzydła (115pkt)

(Daemonic Wings)

Tylko modele piesze.

Posiadacz otrzymuje zasadę Lot (8", 16").

##### Aura Chaosu (65pkt)

(Entropic Aura)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy lub Duży.

Zakłęcia Broni i Zakłęcia Pancerzy, posiadane przez modele w oddziale posiadacza oraz przez modele w oddziałach, które znajdują się w kontakcie podstawek z posiadaczem, nie mogą być używane.

##### Chwała Niechęci (65pkt)

(Idol of Spite)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku Rundy Walki. Na czas trwania tej Rundy Walki, posiadacz otrzymuje +1 Atak, +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

##### Przychyłość Mrocznych Bogów (60pkt)

(Luck of the Dark Gods)

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (+1, maks. 4+).

##### Mistrzostwo Destrukcji (50pkt)

(Master of Destruction)

Posiadacz może korzystać z Tarczy jednocześnie z Wielką Bronią lub Halabardą.



## Lord Zagłady

(Doomlord)

360 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży  
Typ Piechota  
Podstawka 40x40mm



Wierzchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.  
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	8	Ścieżka Wygnanych	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	6	5	1	Piekielna Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Lord Zagłady	5	7	5	2	4

### Opcje

pkt

### Wierzchowce

pkt

Sztandarowy Armii	50	Behemot Pustkowia (LB)	365
Wypożyczenie Specjalne	do 150		
Jeśli jest Generałem	do 200		
Zamiana Tarczy na Kolczastą Tarczę	20		
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	10		
Halabardę	15		
Wielką Broń	25		



## Czarnoksiężnik

(Sorcerer)

150 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm



Wierzchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.  
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8	Praktykant Magii, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	4	4	0	Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Czarnoksiężnik	2	4	3	0	3

### Opcje

pkt

### Wierzchowce

pkt

Wypożyczenie Specjalne	do 150	Czarny Rumak	50
Jeśli jest Generałem	do 200	Rydwan Mroku	90
Wędrowca Zasłony	150	Podest Wojenny	90
Zbroja Płytowa	20	Podniebny Dysk	100
Dwie Bronie	5	Smok Pustkowia (LB) (tylko Generał)	475

### Opcje Magii

pkt

Praktykant Magii	75
Mistrz Magii	225



Alchemia



Ewokacja



Okultyzm





## Wódz Barbarzyńców

(Barbarian Chief)

140 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm



Wierchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.  
Dodatkowo, wierchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	8	Bitewna Gorączka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wódz Barbarzyńców	3	5	5	1	5	Czyny nie Słowa

### Zasady Modelu

#### Czyny nie Słowa (Deeds not Words)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Część modelu otrzymuje zasadę Skupienie Bitewne, kiedy znajduje się w oddziale, w którym Modele Szeregowe posiadają zasadę Bitewna Gorączka.

### Wierchowce

pkt

Rumak Cieni	90
Podest Wojenny	90
Czarny Rumak	100
Rydwan Mroku	150
Chimerę (LB)	210
Behemot Pustkowia (LB)	435

### Opcje

pkt

Sztandarowy Armii	50
Wyposażenie Specjalne	do 100
Jeśli jest Generałem	do 150
Tarcza	5
Broń Miotana (4+)	5
Tylko jedno:	
Lekka Lanca	5
Dwie Bronie	5
Włócznia	5
Wielka Broń	10





## Pradawny Feldreik

(Feldrak Ancestor)

775 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 75x100mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci oraz do kategorii Legendarnych Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	9	Pierwotna Legenda		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	8	6	6	3	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pradawny Feldreik	6	6	7	4	3	Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki, Wypalający Żar), Nienawiść (przeciwko Lot)

### Zasady Modelu

#### Pierwotna Legenda (Primal Legend)

Zasada Globalna.

Jeśli model jest Generałem, uznaje oddziały o Rozmiarze Standardowy jak oddziały z zasada Nieistotny, a limit kategorii Legendarnych Bestii zostaje zwiększony do 45%. Armia nie może posiadać żadnego modelu z zasada Lot, a żaden sprzymierzony model nie może wybrać Znak Smoka. Modele z Piekielną Zbroją nie mogą korzystać z efektów działania zasady Obecność Dowódcy, jaką posiada model z zasada Pierwotna Legenda.

#### Wypalający Żar (Dying Ember)

Atrybut Ataku - w Zwarcu i podczas Strzelania.

Po użyciu Zionięcia, model traci Punkt Żywotności (bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony).

### Wierzchowce

pkt

Jedno Zakłęcie Broni,

płatąc podwójny koszt

bez limitu

Tylko jedno:

Wielka Broń

30

Halabarda

45

Dwie Bronie

60

# WIERZCHOWCE POSTACI



## Czarny Rumak (Black Steed)

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

*Globalne* *R* *M* *Ds* *Zasady Modelu*  
8" 14" P

*Defensywne* *PŻ* *UD* *W* *P*  
P P P P+2

*Ofensywne* *A* *UO* *S* *PP* *Z*  
Czarny Rumak 1 3 4 0 3 Ograniczony

*Opcje*

*pkt*

*Dodatkowe Zasady Modelu*

Wódz Barbarzyńców musi wykupić  
Cenionego Rumaka

darmowe

**Ceniony Rumak** (Prized Stallion)  
Zasada Globalna.  
Model posiada Marsz równy 16".



## Podniebny Dysk (Scythes Skywheel)

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x50mm

*Globalne* *R* *M* *Ds* *Zasady Modelu*  
Ziemia P P P  
Lot 6" 18" P Lot (6", 18"), Wysoki

*Defensywne* *PŻ* *UD* *W* *P*  
P P P P Nie Może Być Deptany

*Ofensywne* *A* *UO* *S* *PP* *Z*  
Podniebny Dysk 3 0 3 Ograniczony, Roztrzaskanie (K3+1)



## Rydwan Mroku (Dark Chariot)

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

0-3 Wierzchowce na Armię

*Globalne* *R* *M* *Ds* *Zasady Modelu*  
8" 8" P Szybki Krok

*Defensywne* *PŻ* *UD* *W* *P*  
4 P 5 P+1

*Ofensywne* *A* *UO* *S* *PP* *Z*  
Czarny Rumak (2) 1 3 4 0 3 Ograniczony  
Platforma 5 2 Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)



## Podest Wojenny (War Dais)

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 50x50mm

*Globalne* *R* *M* *Ds* *Zasady Modelu*  
P" P" P Wysoki

*Defensywne* *PŻ* *UD* *W* *P*  
4 P P P+2 Nie Może Być Deptany

*Ofensywne* *A* *UO* *S* *PP* *Z*  
Podest Wojenny 4 5 4 1 4 Ograniczony



## Karkadan

(Karkadan)

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+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Karkadan	2	3	5	2	2	Ograniczony



## Smok Pustkowiec

(Wasteland Dragon)

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm  
0-1 Wierzchowiec na Armię

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	Ziemia 8"	16"	P	Lot (6", 12")		
	Lot 6"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	5	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Smok Pustkowiec	5	5	6	3	3	Ograniczony, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)



## Rumak Cieni

(Shadow Chaser)

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	10"	20"	P	Jednostka Lekka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
	Trudny Cel					
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rumak Cieni	1	3	3	0	4	Ograniczony



## Chimera

(Chimera)

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x100mm  
0-2 Wierzchowce na Armię

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	20"	P	Górujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Chimera	5	4	5	2	4	Ograniczony

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Skrzydła

50

**Skrzydła (Wings)**

Zasada Globalna.

Model posiada Marsz równy 16" i otrzymuje zasadę Lot (8", 16").



## Behemot Pustkowiec

(Wasteland Behemoth)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 100x150mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Niezlomna Chimera	6	3	6	3	3	Ograniczony

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Dodatkowe Kończyny



70


**Dodatkowe Kończyny (Additional Limbs)**

Zasada Globalna.

Model posiada Marsz równy 20" i Pancierz równy 3.

## ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 20%)

		<b>Wojownicy</b> (Warriors)				<i>Rozmiar</i>	<i>Standardowy</i>	
		<b>260 pkt + 23 pkt/model</b>	<b>10-30 modeli</b>			<i>Typ</i>	<b>Piechota</b>	
						<i>Podstawka</i>	<b>25x25mm</b>	
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>				
	4"	8"	8	Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych				
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>				
	1	5	4	0	Piekielna Zbroja, Kolczasta Tarcza			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Wojownik	2	5	4	1	4			
<i>Opcje</i>				<i>pkt</i>				
Wojownicy w oddziale z Wyniesionym Dowódcą muszą wybrać jedną z Łask:				Dowódca				20
Zazdrości	6/model	Puchy	2/model	Mianowanie na Wyniesionego Dowódcę*				30
Obżarstwa	4/model	Lenistwa	10/model	Muzyk				20
Chciwości	8/model	Gniewu	8/model	Chorążcy				20
Pożądania	4/model			Zakłęcie Sztandaru				bez limitu
Tylko jedno:				*Maks. rozmiar oddziału zmniejszony do 20.				
	Dwie Bronie		darmowe					
	Wielka Broń		3/model					
	Halabarda		6/model					

		<b>Upadli</b> (Fallen)				<i>Rozmiar</i>	<i>Standardowy</i>
		<b>160 pkt + 28 pkt/model</b>	<b>5-10 modeli</b>	<b>0-2* Oddziały na Armię</b>		<i>Typ</i>	<b>Piechota</b>
						<i>Podstawka</i>	<b>25x25mm</b>
*0-6 Wyborów na Armię, jeśli Lord Zagłady jest Generałem.							
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	6"	12"	8	Ścieżka Wygnanych, Jednostka Lekka			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	1	2	4	0	Piekielna Zbroja		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Upadły	2	4	4	1	4	Dwie Bronie	



## Barbarzyńcy

(Barbarians)

150 pkt + 12 pkt/model

15-40 modeli



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>			<i>Zasady Modelu</i>
	4"	8"	8			Punktujący, Bitewna Gorączka
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	1	4	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Barbarzyńca	1	4	4	0	3	

### Opcje

pkt

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Zamiana Tarczy na (tylko jedno):

Broń Miotaną (5+)\*

3/model

Dwie Bronie

1/model

Włócznie i Tarczę

2/model

Wielką Broń

3/model

Dowódca

20

Muzyk

20

Chorąży


20


Zakłęcie Sztandaru

bez limitu

\*0-40 Modeli na Armię.

## ODDZIAŁY SPECJALNE (bez limitu)

		<b>Wojownicy Rycerze</b> (Warrior Knights)				<i>Rozmiar</i>	<i>Standardowy</i>					
		<b>285 pkt + 50 pkt/model</b>	5-10 modeli			<i>Typ</i>	<i>Kawaleria</i>					
						<i>Podstawka</i>	<i>25x50mm</i>					
<i>Globalne</i>		<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>		<i>Zasady Modelu</i>						
		8"	14"	8		Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych						
<i>Defensywne</i>		<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>							
		1	5	4	2	Piekielna Zbroja, Kolczasta Tarcza						
<i>Ofensywne</i>		<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>						
Wojownik Jeździec		2	5	4	1	4						
Czarny Rumak		1	3	4	0	3	Ograniczony					
<hr/>												
<i>Opcje</i>				<i>pkt</i>				<hr/>				
Wojownicy Jeźdźcy w oddziale z Wyniesionym Dowódcą muszą wybrać jedną z Łask:												
Zazdrości	10/model	Puchy	4/model					Dowódca				20
Obżarstwa	9/model	Lenistwa	16/model					Mianowanie na Wyniesionego Dowódcę				50
Chciwości	8/model	Gniewu	8/model					Muzyk				20
Pożądania	12/model							Chorąży				20
								Zakłęcie Sztandaru				bez limitu
Tylko jedno:												
Wielka Broń				3/model								
Lanca				10/model								

		<b>Rydwan</b> (Warrior Chariot)				<i>Rozmiar</i>	<i>Duży</i>
		<b>220 pkt</b>	pojedynczy model		0-4 Oddziały na Armię	<i>Typ</i>	<i>Konstrukcja</i>
						<i>Podstawka</i>	<i>50x100mm</i>
<i>Globalne</i>		<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>		<i>Zasady Modelu</i>	
		8"	8"	8		Ścieżka Wyróżnionych, Szybki krok	
<i>Defensywne</i>		<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
		4	5	5	1		
<i>Ofensywne</i>		<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Wojownik Załogant (2)		2	5	4	1	4	Halabarda
Czarny Rumak (2)		1	3	4	0	3	Ograniczony
Platforma				5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)	





## Wybrani

(Chosen)

275 pkt + 63 pkt/model

5-10 modeli



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>				<i>Zasady Modelu</i>
	5"	10"	8				Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	2	6	4	0	Piekielna Zbroja, Kolczasta Tarcza		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Wybrany	3	6	4	1	5	Mistrz Bitwy	

### Zasady Modelu

#### Mistrz Bitwy (Masters of Battle)

Atrybut Ataku.

Model może wykonać do 3 Ataków Wspierających.

### Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca

pkt

20

Muzyk

20

Chorąży

20

Zakłęcie Sztandaru

bez limitu

### Opcje

pkt

Muszą wybrać jedną z Łask:

Zazdrości	10/model	Puchy	4/model
Obżarstwa	9/model	Lenistwa	16/model
Chciwości	8/model	Gniewu	8/model
Pożądania	12/model		

Tylko jedno:

Wielka Broń	3/model
Lanca	10/model



## Wybrani Rycerze

(Chosen Knights)

415 pkt + 125 pkt/model

3-5 modeli



0-12 Modeli na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x75mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>				<i>Zasady Modelu</i>
	7"	14"	8				Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych, Strach
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	3	6	4	2	Piekielna Zbroja, Kolczasta Tarcza		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Wybrany Jeździec	3	6	4	1	5		
Karkadan	2	3	5	2	2	Ograniczony	

### Opcje

pkt

Wybrani Jeźdźcy muszą wybrać jedną z Łask:

Zazdrości	12/model	Puchy	darmowe
Obżarstwa	5/model	Lenistwa	30/model
Chciwości	10/model	Gniewu	2/model
Pożądania	10/model		

Zamiana Kolczastych Tarcz na Halabardy 5/model

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca

20

Muzyk

20

Chorąży

20

Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



## Wybrany Rydwan

(Chosen Chariot)

400 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

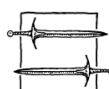
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	8	Ścieżka Wyróżnionych, Strach, Szybki krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Piekielna Zbroja	
	5	6	5	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wybrany Załogant (2)	3	6	4	1	5	Halabarda
Karkadan	2	3	5	2	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

Opcje

pkt

Wybrani Jeźdźcy muszą wybrać jedną z Łask:

Zazdrości	15	Puchy	10
Obżarstwa	30	Lenistwa	60
Chciwości	darmowe	Gniewu	15
Pożądania	15		



## Wyrzeczeni

(Forsworn)

200 pkt + 70 pkt/model

3-10 modeli



Rozmiar Duży  
Typ Piechota  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Punktujący, Ścieżka Wygnanych		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Piekielna Zbroja	
	2	3	5	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wyrzeczeni	3	4	4	1	3	

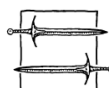
Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Kolczasta Tarcza	11/model	Dowódca	20
Tylko jedno:		Muzyk	20
Dwie Bronie	2/model	Chorąży	20
Halabarda	5/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu
Wielka Broń	8/model		



## Wynędzniali

(Wretched One)

140 pkt + 70 pkt/model

1-6 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Piechota  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3K6"	-	5	Porzucony, Losowy Ruch (3K6), Niezlomność		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Regeneracja (5+)	
	3	2	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wynędzniała Bestia	0	2	4	0	1	Roztrzaskanie (K6+1)



## Ołtarz Bitewny

(Battle Shrine)

430 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>				<i>Zasady Modelu</i>
	4"	8"	8				Nieustraszony, Osąd, Praktykant Magii
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	5	4	5	4	Egida (5+)		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Kapłan	1	4	3	0	3	Przebicie Zasłony	
Wyńedźniały	0	2	4	0	1	Ograniczony, Roztrzaskanie (K6+1)	

### Opcje

pkt

### Opcje Magii

Wędrowca Zasłony

75

Ikona Nieskończoności

85

(patrz Wyposażenie Specjalne)



Alchemia



Ewokacja



Okultyzm

### Zasady Modelu

#### Przebicie Zasłony (Pierce the Veil)

Atak Specjalny.

Na koniec twojej Fazy Ruchu, możesz wybrać niezaangażowany wrogi oddział, który znajduje się w 12" od Ołtarza Bitewnego, lub oddział zaangażowany z tym modelem, a następnie odrzucić do trzech Znaczników Zasłony z twojej puli Znaczników Zasłony. Za każdy odrzucony znacznik, wybrany oddział otrzymuje K3 trafienia z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Magiczne Ataki.

#### Osąd (Reckoning)

Zasada Globalna.

Za każdym razem, gdy sprzymierzony model z Piekiełną Zbroją lub zasadą Porzucony zostaje usunięty jako poległy, a jego oddział znajduje się w 12" od sprzymierzonego modelu z zasadą Osąd, otrzymujesz jeden Znacznik Zasłony za każdy Punkt Życia modelu (który został usunięty), jaki miał na początku gry. Liczba Znaczników Zasłony w twojej puli nie może przekroczyć 6 Znaczników Zasłony. Limit ten jest również stosowany po zastosowaniu zasady Skupiania Zasłony (zamiast standardowych 3).



## Konni Barbarzyńcy

(Barbarian Horseman)

130 pkt + 25 pkt/model

5-15 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm



Oddziały przynajmniej 8 modeli Konnych Barbarzyńców zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>				<i>Zasady Modelu</i>
	8"	16"	8				Punktujący, Bitewna Gorączka
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	1	4	3	1	Ciężka Zbroja		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Konny Barbarzyńca	1	4	4	0	3		
Czarny Rumak	1	3	4	0	3	Ograniczony	

### Opcje

pkt

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Tarcza

2/model

Dowódca

20

Tylko jedno:

Muzyk

20

Dwie Bronie

1/model

Chorąży

20

Lekka Lanca

2/model

Zakłęcie Sztandaru

bez limitu

Wielka Broń

3/model



## Oprawcy

(Flayers)

160 pkt + 25 pkt/model

5-10 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	10"	20"	8	Pozorowany Odwrót, Jednostka Lekka, Bitewna Gorączka, Obieżyświat	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	4	3	1	Trudny Cel
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Oprawca	1	4	4	0	4
Rumak Cieni	1	3	3	0	4
					Ograniczony

### Opcje

pkt

### Dodatkowe Zasady Modelu

Tarcza	2/model
Tylko jedno:	
Łuk (4+)	1/model
Broń Miotana (5+)	4/model
Obdzierające Bicz*	10/model

\*0-15 Modeli na Armię.

### Obdzierający Bicz (Skinning Lash)

Atak Specjalny.

Oddział może wykonać Zamaszysty Atak przeciwko jednemu niezaangażowanemu wrogiemu oddziałowi, kiedy przejdzie w 1" od niego (nie musi i nie może przejść przez lub nad tym oddziałem). Wrogi oddział otrzymuje 1 trafienie z Siłą 4 i Przebicciem Pancerza 0 za każdy model z Obdzierającym Biczem w oddziale. Oddział, który stracił przynajmniej jeden Punkt Życia przez ten Zamaszysty Atak, do końca swojej następnej Tury Gracza otrzymuje -1 Dyscypliny.

### Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Muzyk	20



## Wojenne Ogary

(Warhounds)

100 pkt + 10 pkt/model

5-15 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 25x50mm



Oddziały przynajmniej 8 modeli Wojennych Ogarów zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	8"	16"	5	Nieistotny, Psy Gończe	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wojenny Ogar	1	3	3	0	4

### Zasady Modelu

#### Psy Gończe (Release the Hounds)

Zasada Globalna.

Podczas pierwszej Tury Gracza właściciela, Wojenne Ogary otrzymują +8" Marszu oraz zasadę Niszczycielska Szarża (+1A, +1UO, +1S, +1PP).



## Chimera

(Chimera)

265 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm



Jeśli model wykupi Skrzydła, dodatkowo zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	8"	20"	8	Górujący, Strach	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	3	5	3	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Chimera	5	4	5	2	4

Opcje	pkt	Dodatkowe Zasady Modelu
Skrzydła*	55	<b>Skrzydła (Wings)</b> Zasada Globalna. Model posiada Marsz równy 16" i otrzymuje zasadę Lot (8", 16")
*0-2 Oddziały na Armię		



## Feldreiki

(Feldraks)

365 pkt + 120 pkt/model 3-6 modeli





Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	8"	16"	8	Punktujący, Strach	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	4	5	2 Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Feldreik	3	4	5	2	3 Nienawiść (przeciwno Lot)

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tylko jedno:		Dowódca	20
Dwie Bronie	9/model	Muzyk	20
Halabarda	12/model	Chorąży	20
Wielka Broń	15/model		

# LEGENDARNE BESTIE (maks. 35%)

	<b>Zapomniany</b> (Forsaken One)						Rozmiar	Gigantyczny
	425 pkt	pojedynczy model				0-2 Oddziały na Armię	Typ	Bestia
Globalne	R	M	Ds				Podstawka	50x100mm
	3K6"	-	5	Zasady Modelu				
	Porzucony, Losowy Ruch (3K6), Niestabilność, Niezłomność							
Defensywne	PŻ	UD	W	P				
	6	2	6	0	Regeneracja (5+)			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z			
Zapomniany	0	2	6	2	1	Roztrzaskanie (K6+3)		

	<b>Gigant Łupieżca</b> (Marauding Giant)						Rozmiar	Gigantyczny
	270 pkt	pojedynczy model				0-3 Oddziały na Armię	Typ	Piechota
Globalne	R	M	Ds				Podstawka	50x75mm
	7"	14"	8	Zasady Modelu				
	Gigant Widzi, Gigant Robi							
Defensywne	PŻ	UD	W	P				
	7	3	5	1				
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z			
Gigant Łupieżca	5	3	5	2	3	Wściekłość		

## Zasady Modelu

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

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Bitewna Gorączka.

### Wściekłość (Rage)

Zasada Globalna.

Za każdy Punkt Życia poniżej 7, jaki model obecnie posiada, otrzymuje on +1 Atak.

## Opcje

Tylko jedno:

Gigantyczna Pałka

30

Olbrzymi Chowaniec

60

Plemienna Włócznia

80

## Dodatkowe Zasady Modelu

### Gigantyczna Pałka (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancierza.

### Olbrzymi Chowaniec (Monstrous Familiar)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Praktykant Magii. Zamiast wybierać czary w normalny sposób, model musi wybrać jeden czar (podczas Wyboru Czarów) z następującej listy: *Oddech Rozkładu* (Okultyzm), *Pentagram Bólu* (Okultyzm) lub *Piekielny Ogień* (Czar Rasowy).

### Plemienna Włócznia (Tribal Warspear)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły i zasadę Wielokrotne Rany (K3, przeciwko Górzący).

Szarżujący oddział, w kontakcie podstawek z dzierżycielem otrzymuje -1 Zręczności. Dzierżyciel podlega zasadzie Platforma Wojenna z następującym wyjątkiem: Może dołączyć jedynie do oddziału o Typie Piechota, w którym znajduje się przynajmniej jeden Model Szeregowy: Barbarzyńca o typie Piechota.



## Bestia Czeluści

(Hellmaw)

350 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 100x150mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	5	Demoniczność, Brama	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	5	3	5	2	Egida (5+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Bestia Czeluści	5	3	5	2	1

### Opcje

pkt

Do 2 Bram Czeluści\*

50/każda

\*0-2 Opcje na Armię.

### Zasady Modelu

#### Brama (Gateway)

Zasada Globalna.

Na koniec każdej twojej Fazy Magii, każdy model Bestii Czeluści może wykonać jedną z następujących akcji:

- *Otwarcie Bramy:* Oznacz Znacznikiem Bramy pojedynczy punkt na Polu Bitwy. Punkt ten musi znajdować się w Linii Widzenia modelu Bestii Czeluści, w 24" od niego i przynajmniej 6" od wrogich oddziałów. Na Polu Bitwy nigdy nie może znajdować się więcej niż 4 sprzymierzone Znaczniki Bramy (wliczając Złowrogie Bramy).
- *Zamknięcie Bramy:* Wybierz twój Znacznik Bramy, którego środek znajduje się w Linii Widzenia modelu Bestii Czeluści i w 24" od niego. Wszystkie oddziały w odległości 2K6" otrzymują K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancernia 0 i zasadą Magiczne Ataki. Następnie usuń znacznik. Jeśli wszystkie sprzymierzone modele Bestii Czeluści zostaną usunięte jako poległe, natychmiast zamknij wszystkie bramy tak, jak opisano powyżej.

Jeśli sprzymierzony oddział składający się w całości z modeli, które posiadają Piekielną Zbroję, zasadę Demoniczny i/lub zasadę Wędrowca Zasłony i nie są Rozmiaru Gigantyczny, zakończy Ruch lub Marsz w kontakcie ze środkiem sprzymierzonego Znacznika Bramy, może zdecydować się na wejście w Bramę: usuń oddział z Pola Bitwy. Oddział:

- zostaje następnie umieszczony z powrotem na Polu Bitwy w 3" od środka dowolnego Znacznika Bramy,
- musi posiadać taką samą formację, ale może być zwrócony w dowolnym kierunku,
- musi przestrzegać zasady 1" Przestrzeni
- traci zasadę Punktujący do swojej następnej Tury Gracza.

Tylko jeden oddział może wyjść przez ten sam Znacznik Bramy w czasie pojedynczej Tury Gracza.

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Brama Czeluści (Ominous Gateway)

Zasada Globalna.

W czasie kroku 7 Sekwencji Przygotowaniu do Gry (Wybór Czarów), za każdą Złowrogą Bramę w twojej armii, oznacz Znacznikiem Bramy punkt na Polu Bitwy. Punkt ten musi się znajdować poza Strefą Wystawiania. Jeśli obaj gracze posiadają Złowrogie Bramy gracz, który wybierał Strefę Wystawiania oznacza swoje Złowrogie Bramy jako pierwszy.





## Starszy Feldreik

(Feldrak Elder)

520 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 50x100mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	8"	16"	9			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	6	5	6	3	Lekka Zbroja	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Starszy Feldreik	5	5	6	3	3	Nienawiść (przeciwko Lot)

— *Opcje* ————— *pkt* —————

Tylko jedno:

Wielka Broń	20
Dwie Bronie	20
Halabarda	35