

The 9th Age Fantasy Battles



Szczuroludzie

Księga Armii

Edycja druga, wersja beta 0.203.0 - 15 marca 2018

Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Strzelcy Podziemi
Konstrukcje i 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 / Tomasz "esgaroth" Stanik

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

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Bezpieczeństwo w Roju (Safety In Numbers)

Oddział, który nie Ucieka i składa się w całości z modeli z zasadą Bezpieczeństwo w Roju, dodaje liczbę swoich Pełnych Szeregów poza pierwszym do swojej Dyscypliny, do maksymalnie +3 i nigdy powyżej 10. Zasada Bezpieczeństwo w Roju nie może zostać użyta do zmodyfikowania Dyscypliny, która jest rozdawana przez model z zasadą Obecność Dowódcy (ale Dyscyplina otrzymana przez tą zasadę może zostać zmodyfikowana zasadą Bezpieczeństwo w Roju). Dodatkowo, oddział składający się w całości z modeli z zasadą Bezpieczeństwo w Roju otrzymuje +1" do Dystansu Ucieczki.

Bezwzględność (Callous)

Model ma możliwość użycia Ataku Strzeleckiego i *Przebudzonego Roju* (Czar Rasowy) przeciwko wrogim oddziałom, które są Zaangażowane w Walkę ze sprzymierzonym oddziałem tak długo, jak wszystkie sprzymierzone oddziały Zaangażowane w tę Walkę posiadają Rozmiar Standardowy. Kiedy model z tą zasadą celuje we wrogi oddział Zaangażowany w Walkę Atakiem Strzeleckim lub *Przebudzonym Rojem*, rzuć na trafienie w normalny sposób przeciwko wybranemu celowi. Każde trafienie musi zostać rozlosowane, aby zobaczyć, który oddział został trafiony. Rzuć K6 za każde trafienie. Na 3+ trafienie zostaje rozlosowane przeciwko wybranemu początkowo celowi. W przeciwnym wypadku trafienie zostaje rozlosowane przeciwko sprzymierzonemu oddziałowi, Zaangażowanemu w tę Walkę. Jeśli kilka sprzymierzonych oddziałów bierze udział w Walce, rozlosuj, który oddział otrzymuje dane trafienie.

Trans (X) (State Of Trance (X))

Oddział modelu otrzymuje zasadę Nieustraszony. Model musi zostać wystawiony w tych oddziałach, i może dołączyć tylko do tych oddziałów, które posiadają przynajmniej jeden model z listy oddziałów wymienionych w nawiasie (X). Model nigdy nie może dobrowolnie opuścić oddziału.

Odwaga Gromady (X) (Brood's Courage (X))

Kiedy model znajduje się w 6" od oddziału, który zawiera przynajmniej jeden model z listy oddziałów wymienionych w nawiasie (X), może on użyć liczby Pełnych Szeregów tego oddziału, na potrzeby obliczania modyfikatora Dyscypliny, otrzymywanego z zasady Bezpieczeństwo w Roju.

Wsparcie (Tag-Along)

Jeśli model znajduje się w 3" od oddziału z przynajmniej jednym modelem Szczurzego Brata lub Szczurzego Gwardzisty, który nie ucieka, otrzymuje zasadę Egida (4+) przeciwko Atakom Zasięgowym.

Bez Honoru (Honourless)

Postać z zasadą Bez Honoru nie może zostać wybrana przez wroga jako model, który odrzucił wyzwanie do Pojedynku.

Odłamek Mroku (Dark Shard)

Jednokrotne Użycie. Model może użyć każdego ze swoich Odłamków Mroku raz na grę. Zadeklaruj użycie, tuż przed rzuceniem przez model Czar (ale nie Zaklętego Czar). Każda Próba Rozproszenia, wykonana przeciwko temu czarowi, otrzymuje -K3 do rzutu rozproszenia (rzuć tę kość bezpośrednio podczas używania Odłamka Mroku). Przy naturalnym '1' rzutu na te K3, model używający Odłamka Mroku otrzymuje 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki. Jest to wyjątek od zasady Modyfikatorów Rzucania i Rozpraszania (tj. ma możliwość zmodyfikowania rzutu rozproszenia o więcej niż -2).

Poganiacze (Handlers)

Oddział może wykonać Szybką Reorganizację tak, jakby posiadał Muzyka.

ATRYBUTY ATAKU

Uzbrojony Ogon (Tail Weapon)

W Walce w Zwarciu.

Podczas atakowania Dwoma Broniami model otrzymuje +1 Atak.

Wyładowanie (Lightning Attack)

W Walce w Zwarciu oraz Ataki i Bronie.

Na koniec fazy, w której oddział składający się w całości z modeli z zasadą Lot, otrzymał przynajmniej jedno trafienie atakiem z zasadą Wyładowanie, oddział otrzymuje dodatkowe K6 trafień z Siłą 4 i Penetracją Pancerza 1.

BRONIE

Cep Plagi (Plague Flail)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane Cepem Plagi otrzymują +2 Siły i +2 Penetracji Pancerza. O ile nie używa innej broni, dzierżyciel otrzymuje -1 Umiejętności Defensywnych. Dodatkowo, do swoich podstawowych Ataków w Walce w Zwarcu, dzierżyciel musi (jeśli to możliwe) wykonać Atak w Walce w Zwarcu na Poziomie Inicjatywy 10 (bez względu na Zręczność dzierżyciela). Ten dodatkowy atak trafia automatycznie, posiada zasadę Toksyczne Ataki i nie może zostać wykonany jako Atak Wspierający. Model korzystający z tej broni nie może jednocześnie korzystać z Tarczy przeciwko Atakom w Zwarcu. Ta broń nie może zostać zaklęta Zaklęciem Broni z listy Podstawowego Wyposażenia Specjalnego.

Rozdzieracz (Meat Grinder)

Broń do Walki w Zwarcu.

Podczas używania tej broni, dzierżyciel otrzymuje zasady: Trafienia z Uderzenia (2K6) oraz Roztrzaskanie (2K6). Te Trafienia z Uderzenia oraz to Roztrzaskanie są rozpatrywane z Siłą 4 i Penetracją Pancerza 2.

Proca (Sling)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Pancerza 0, Szybkostrzelny.

Kula Gazu (Gas Globes)

Broń Strzelecka.

Zasięg 8", Strzały: 1, Penetracja Pancerza 10, Szybkostrzelny, Precyzja, Magiczne Ataki. Trafienia tą bronią ignorują Wytrzymałość celu i ranią równo przy wyniku 4+.

Szczurze Pistolety (Ratlock Pistols)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 2, Siła 5, Penetracja Pancerza 3, Szybkostrzelny, Magiczne Ataki.

Dzierżyciel jest uważany za wyposażonego w Dwie Bronie.

Rusznica (Jezail)

Broń Strzelecka.

Zasięg 36", Strzały: 1, Siła 6, Penetracja Pancerza 4, Nieporęczny, Precyzja, Magiczne Ataki.

Przy naturalnym '1' na trafienie posiadacz otrzymuje 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki.

Strzelba Obrotowa (Rotary Gun)

0-3 Bronie na Armię.

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: (2K6)*2 lub (3K6)*2 (właściciel wybiera, którego użyje), Siła 4, Penetracja Pancerza 1, Magiczne Ataki, Szybkostrzelny.

Wyrzutnia Kul (Globe Launcher)

0-3 Bronie na Armię.

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: (2K6)*2, Toksyczne Ataki, Magiczne Ataki, Salwa, Szybkostrzelny.

Jeśli model o Rozmiarze Standardowy wyposażony jest w Wyrzutnie Kul i podczas strzelania znajduje się w 3" od oddziału z przynajmniej jednym modelem Szczurzego Brata lub Szczurzego Gwardzisty, może wyznaczyć Linie Widzenia do celu, tak jakby to ten oddział strzelał, zamiast samego modelu (pamiętaj, że oddział nie może Uciekać, podlegać zasadzie Wstrząśnięcie, ani być Zaangażowany). Cel musi wciąż znajdować się w zasięgu i Strefie Przedniej modelu strzelającego.

Wyrzutnia Nafty (Naphtha Launcher)

0-3 Bronie na Armię.

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: 2K6, Siła 5, Penetracja Pancerza 1, Wielokrotne Rany (K3), Ogniste Ataki, Magiczne Ataki, Szybkostrzelny. Ta broń ignoruje modyfikatory do trafienia wynikające z Zasłony i zasady Trudny Cel.

CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R	Przebudzony Rój (The Awakened Swarm)			
(7+)	(12")	Kłątwa		Cel otrzymuje 2K6 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 2
[10+]	[24"]	Bezpośredni Ofensywny	Natychmiastowy	i zasadą Magiczne Ataki.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Sekret Ostrza Zagłady (200pkt)

(Secret of the Doom Blade)

Tylko Tyrani o Rozmiarze Standardowy.

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią posiadają Siłę równą 10, Penetrację Panczerza Równą 10 i otrzymują zasady: Wielokrotne Rany (K6), Magiczne Ataki oraz Boskie Ataki. Na koniec każdej twojej Tury Gracza, dzierżyciel otrzymuje 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki (które rozpatrywane jest jak Atak w Zwarceniu).

Mistrz Roju (40pkt)

(Swarm Master)

Zaklęcie Dwoch Broni.

Dzierżyciel zawsze posiada Atak 3K6, kiedy używa tej broni. Ataki wykonane tą bronią zawsze posiadają Siłę 3, zawsze posiadają Penetrację Panczerza 1 i otrzymują zasadę Magiczne Ataki.

Amunicja z Ciemnej Skaly (30pkt)

(Darkstone Shot)

Zaklęcie Rusznicy lub Szczurzych Pistoletów.

Broń otrzymuje +1 Strzał. Przy naturalnym '6' na zranienie Ataki Strzeleckie wykonane tą bronią, otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (K3).

Zaklęcia Panczerzy

Ochrona Zgnilizny (60pkt)

(Putrid Protection)

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +2 Panczerza. Za każdą skuteczną Ochronę Panczerza wykonaną przez posiadacza przeciwko Atakom w Zwarceniu, Pula Życia, z którą związana jest część modelu, który zadał wybronioną ranę, otrzymuje 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki.

Sieć Oszusta (45pkt)

(Net of Deception)

Zaklęcie Tarczy.

Podczas używania Tarczy, posiadacz otrzymuje zasadę Dekoncentrowanie, a na koniec kroku 2 Sekwencji Rundy Walki (zaraz po Wybraniu Broni), wybierz jedną wrogą część modelu w kontakcie podstawek z użytkownikiem tej Tarczy. Na czas trwania tej Rundy w Zwarceniu, wybrana część modelu otrzymuje -1 Atak.

Pieczęć Domu Podkopywaczy (40pkt)

(Seal of House Underminer)

Zaklęcie Ciężkiej Zbroi.

Armia Właściciela otrzymuje modyfikator +1 do rzutu na ustalenie, kto wybiera Strefę Wystawiania. Bezpośrednio po wyborze Strefy Wystawiania, wybierz Formę Terenu, której środek znajduje się na twojej połowie Pola Bitwy. O ile wybrana Forma Terenu nie jest Terenem Nieprzebytym, staje się Terenem Niebezpiecznym (2).

Artefakty

Wieloogniskowy Okular (45pkt)

(Multifocal Eyepiece)

Tylko Mechanicy Rakachitu.

Na początku każdej twojej Fazy Strzelania, możesz wybrać Drużynę Wsparcia w 3" od posiadacza. Na czas trwania tej fazy, Ataki Strzeleckie wykonane przez wybrana Drużynę Wsparcia otrzymują +1 do trafienia

Drugie Przebudzenie (45pkt)

(Second Awakening)

Za każdym razem, gdy posiadacz rzuca czar o Typie Ofensywny, w którym wykonuje się rzut kością/kośćmi, aby ustalić liczbę trafień, jaką zada ten czar, możesz zdecydować się na przerzucenie kości, jeśli tak, wszystkie kości muszą zostać przerzucone.

Korona Sukcesji (45pkt)

(Crown of Succession)

Tylko modele bez zasady Nie Jest Przywódcą.

Posiadacz nie może dołączyć do oddziału zawierającego Generała, a Generał nie może dołączyć do oddziału posiadającego posiadacza. Kiedy generał zostaje usunięty jako poległy, posiadacz zostaje Generałem (otrzymuje zasadę Obecność Dowódcy i daje 200 Punktów Zwycięstwa za zabicie lub ucieczkę z Pola Bitwy, jako dodatkowe do 200 Punktów Zwycięstwa otrzymanych za początkowego Generała).

Bieg w Ukryciu (40pkt)

(Scurrying Veil)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy.

Posiadacz otrzymuje zasadę Mały (patrz oddział Roje Szczurów), a jego Marsz jest równy 20".

Berło Waleczności (40pkt)

(Sceptre of Vermin Valour)

Tylko modele o Typie Piechota.

Posiadacz otrzymuje zasadę Bezpieczna Pozycja.

Kamień Skupienia (30pkt)

(Focusing Stone)

Tylko Magowie.

Dominujący.

Podczas twojej Fazy Magii lub Fazy Strzelania, kiedy sprzymierzony model w oddziale w 24" od posiadacza zada trafienie, przed rzutem na zranienie, właściciel może odrzucić pojedynczy Znacznik Zasłony ze swojej puli Znaczników Zasłony. Jeśli to zrobi, trafienie otrzymuje +1 do zranienia. Jeśli jest tam więcej niż jedno trafienie, zadeklaruj, które trafienie otrzymuje modyfikator jeszcze przed rzutem kości.

Zaklęcia Sztandarów

Pręt Błyskawic (100pkt)

(The Lightning Rod)

Tylko Sztandarowy Armii lub Szczurzy Gwardziści.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku Tury Gracza przeciwnika. Podczas tej Tury Gracza, wszystkie sprzymierzone oddziały otrzymują zasadę Trudny Cel. Nikt nie może korzystać z zasady Lot.

Sztandar Niezliczonego Roju (50pkt)

(Banner of the Endless Swarm)

Jeśli oddział posiadacza ma więcej Pełnych Szeregów niż każdy inny wrogi oddział zaangażowany w tę samą Walkę, oddział posiadacza otrzymuje zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu. Jeśli oddział posiadacza ma dwa razy większą liczbę Pełnych Szeregów niż każdy wrogi oddział zaangażowany w tę samą Walkę, oddział posiadacza otrzymuje dodatkowe źródło zasady Walka z Dodatkowego Szeregu. Sprawdź liczbę Pełnych Szeregów jaką posiadają oddziały i zastosuj efekty na każdym Poziomie Inicjatywy.

Insygnium Ruiny (40pkt)

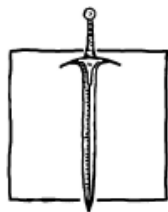
(Aquila of Ruin)

Oddział posiadacza może dodać Bonus za Szeregi do Wyniku Walki, nawet jeśli znajduje się w Formacji Linii.

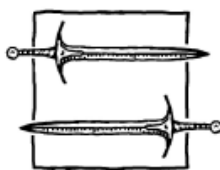
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Strzelcy Podziemi
maks 30%



Konstrukcje i Bestie
maks 30%

POSTACIE



Szczurzy Demon 780pkt
(Vermin Daemon)
pojedynczy model
0-1 Oddział na armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 75x50mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci i do kategorii Konstrukcji i Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	8"	16"	9	Mistrz Magii, Demoniczność, Bezwzględność, Intrygant	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	6	8	6	2	Egida (5+), Egida (4+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Szczurzy Demon	5	8	6	10	9

Intrygant (Schemer)

Zasada Globalna.

Czary rzucane przez model otrzymują +3" Zasięgu. Zamiast wybierać czary normalnie, model zna 5 spośród następujących czarów (wybierz, które podczas Wyboru Czarów): *Przebudzony Rój* (Czar Rasowy), *Przepowiednia*, *Osąd Przeznaczenia*, *Niezawodne Uderzenie*, *Znak Losu* i *Znajomość Wroga* (Wróżbiarstwo).





Tyran 160pkt
(Tyrant)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	7			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Bez Honoru
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	4	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tyran	4	6	4	1	7	

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 200
Może wykupić:	
Tarczę	5
Ciężką Zbroję	15
Może wykupić broń (tylko jedną):	
Szczurze Pistolety (3+)	10
Dwie Bronie i Uzbrojony Ogon	20
Halabardę	20
Wielką Broń	20
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Lektykę Bojową	85
Szczonego Olbrzyna Strażnika	100
Potwornego Szczura	200



Dowódca Roju 110pkt
(Chief)
pojedynczy model
0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	6			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Bez Honoru
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dowódca Roju	3	5	4	1	6	

Mistrz Miotu Fetish (Fetthis Broodmaster)
Dowódca Roju Posiada ruch równy 7", Marsz równy 14" i otrzymuje zasadę Szybki Krok.

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armi	50
Może zostać Mistrzem Miotu Fetish	25
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może wykupić:	
Tarczę	5
Ciężką Zbroję	10
Może wykupić broń (tylko jedną):	
Szczurze Pistolety (3+)	10
Dwie Bronie i Uzbrojony Ogon	10
Halabardę	10
Wielką Broń	10
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Szczonego Olbrzyna Strażnika	90
Potwornego Szczura	240



Magister 200pkt
(Magister)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	6			Adept Magii, Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Bez Honoru
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Magister	1	3	3	0	4	

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Wróżbiarstwa



Taumaturgii

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Mistrzem Magii	150
Może wykupić 3 Odłamki Mroku	30
Może wykupić Wyposażenie Specjalne jeśli jest Mistrzem Magii	do 100 do 200
Może wykupić Lekką Zbroję	5
Może wykupić Dzwon Zagłady (tylko Mistrz Magii)	375



Mechanik Rakachitu 190pkt
(Rakachit Machinist)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Bez Honoru
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	4	1	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mechanik Rakachitu	2	4	5	2	4	Magiczne Ataki, Mechaniczne Kończyny

Mechaniczne Kończyny (Mechanical Limbs)

Atak Specjalny.

Mechanik Rakachitu może raz na Turę Gracza wykonać jeden z następujących ataków. Jeśli użyty jako Atak Strzelecki, może on zostać wykonany jako dodatkowy do używanej Broni Strzeleckiej, o ile celem obydwu Ataków Strzeleckich jest ten sam oddział.

- Cewka Elektryczna: Atak Strzelecki. Zasięg 18", Strzały: K6, Siła 2, Penetracja Pancierza 3. Te ataki trafiają automatycznie
- Miotacz Nafty: Zionięcie (S3, PP 0, Ogniste Ataki). To Zionięcie nie jest ograniczone do użycia tylko raz na grę.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może wykupić broń (tylko jedną):	
Kulę Gazu (3+)	10
Szczurze Pistolety (3+)	10
Rusznice (3+)	25



Skrytobójca Sicarry 270pkt
(Sicarra Assassin)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	7			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Nie Jest Przywódcą, Bez Honoru, Mistrz Skrytobójców, Kurtuazja Profesjonalisty
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	4	0	Egida (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skrytobójca Sicarry	3	6	4	1	8	Dwie Bronie Broń Miotana (3+), Uzbrojony Ogon, Błyskawiczny Refleks, Trujące Ataki, Wielokrotne Rany (K3)*

**Działa wyłącznie na ataki wykonane Bronią do Walki w Zwarciu i Bronią Strzelecką, które nie zostały zakłęte.*

Mistrz Skrytobójców (Master of Assassins)

Zasada Globalna.

Oddziały inne niż oddziały Szczurzych Rozbójników, Ostrzy Rynsztoku lub samotnych Skrytobójców Sicarry nie mogą korzystać z Dyscypliny Skrytobójcy Sicarry podczas Testów Dyscypliny, jakie oddział musi wykonać.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Magiczne Przedmioty

Może zamienić Broń Miotaną na Procę (2+)

Może wykupić zasady:

Zabójcze Uderzenie

Zawiadowcy i Zasadzka

Eliksir Końca Władzy

pkt

do 100

darmowe

15

25

40

Kurtuazja Profesjonalisty

(Professional Courtesy)

Zasada Globalna.

Skrytobójca Sicarry nie może dołączyć (ani zostać wystawiony) do oddziału, w którym znajduje się inny Skrytobójca Sicarry. Skrytobójca Sicarry może wykorzystać zasadę Ustąpienie Miejsca, nawet jeśli jest w kontakcie podstawek z wrogim modelem.

Eliksir Końca Władzy (Dust Senator's Elixir)

Atrybut Ataku.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej fazy lub Rundy Walki. Na czas trwania tej fazy, model posiada Penetrację Pancerza równą 10. Na koniec tej Fazy, model traci Punkt Życia (bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony).



Patriarcha Plagi 165pkt
(Plague Patriarch)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	6				Praktykant Magii, Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Bez Honoru, Szał, Uczony Rozkładu
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	3	4	5	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Patriarcha Plagi	3	5	4	1	4	Nienawiść, Skupienie Bitewne	

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki Okultyzmu



Uczony Rozkładu (Putrid Scholar)

Model może wybrać swoje czary spośród Czarów Nauczonych 1, 2, 3, 4, 5 i 6 z wybranej Ścieżki oraz Czaru Rasowego jego Armii. Nadpisuje to zasady Wyboru Czarów, wynikające z bycia Praktykantem/Adeptem Magii.

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Adeptem Magii	pkt	75
Może wykupić 3 Odłamki Mroku		30
Może wykupić Wyposażenie Specjalne		do 100
Może wykupić Lekką Zbroję		5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarceniu (tylko jedną):		
Dwie Bronie		5
Cep Plagi		20
Może dosiadać Wahadło Plag		400

WIERZCHOWCE POSTACI

Lektyka Bojowa (Vermin Guard Litter)

Standardowy, Piechota
40x40mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	P				Przewodzenie Rojem
Defensywne	PZ	UD	W	P			
	P	P	P	P+2			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Szczurzy Gwardziści	4	4	4	2	5	Ograniczony	

Przewodzenie Rojem (Herding the Swarm)

Zasada Globalna.

Model zwiększa zasięg działania efektów jego zasady Obecności Dowódcy (jeśli posiada) o 6".

Szczurzy Olbrzym Strażnik (Vermin Hulk Bodyguard)

Duży, Piechota
40x40mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	6"	12"	P				
Defensywne	PZ	UD	W	P			
	4	P	5	P+1			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Szczurzy Olbrzym	4	4	5	2	4	Ograniczony, Skupienie Bitewne	



Potworny Szczur (Monstrous Rat)

Duży, Kawaleria
50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Konstrukcji i Bestii.

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	7"	14"	P				Górujący, Nieustraszony, Strach
Defensywne	PZ	UD	W	P			
	4	P	5	P	Regeneracja (4+)		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Potworny Szczur	5	4	5	2	4	Ograniczony, Zionięcie (Toksyczne Ataki), Bezwzględność	



Wahadło Plagi 0-1 Wierzchowiec na Armię (Plague Pendulum)

Duży, Konstrukcja
60x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Konstrukcji i Bestii.

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	P				Platforma Wojenna, Górujący, Determinacja, Strach, Szał, Trans (Zakonnicy Plagi)
Defensywne	PZ	UD	W	P			
	5	P	5	P+2	Egida (4+)		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Zalogant (4)	1	3	3	0	3	Dwie Bronie, Nienawiść, Skupienie Bitewne	
Taran			5	2	3	Nieożywiony, Roztrzaskanie (K6+2, Wahadło)	
Platforma			6	3		Nieożywiony, Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K6+2)	

Wahadło (Pendulum)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Część modelu może użyć swojego Roztrzaskania, tylko przeciwko oddziałom Zaangażowanym z Przodem modelu.



Dzwon Zagłady 0-1 Wierzchowiec na Armię (Doom Bell)

Duży, Konstrukcja
60x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Konstrukcji i Bestii.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	P			Platforma Wojenna, Górujący, Terror, Skupianie (+2), Ponad Masą, Trans (Szczurzy Bracia, Szczurzy Gwardziści), Dźwięki Dzwonu
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	5	P	5	P+2		Egida (4+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szczurzy Olbrzym	4	4	5	2	4	Ograniczony, Skupienie Bitewne
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Ponad Masą (Above the Masses)

Zasada Globalna.

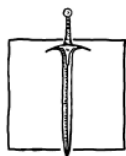
Gdy Magister jadący na Dzwonie Zagłady wybiera cel dla czaru o Typie Bezpośredni, zignoruje ograniczenie dotyczące wybierania celu jedynie w Strefie Przedniej. Gdy Magister jadący na Dzwonie Zagłady wybiera cel dla czaru o Typie Pocisk, może poprowadzić Linie Widzenia w 360°, z dowolnego punktu podstawki Dzwonu Zagłady i może rzucać czary o typie Pocisk, nawet jeśli jest Zaangażowany w Walkę. Wszystkie Czary (ale nie Zakłète Czary) rzucone przez Magistra otrzymują +3" Zasięgu.

Dźwięki Dzwonu (Sounding the Bell)

Zasada Globalna.

Wszystkie wrogie oddziały, które znajdują się w 12" od przynajmniej jednego modelu z tą Zasadą Globalną, otrzymują -1 Umiejętności Ofensywnych i -1 Umiejętności Defensywnych. Na początku twojej Fazy Magii, możesz zdecydować się na rzut K6. Przy wyniku 2+, wszystkie wrogie oddziały, które znajdują się w 12", otrzymują dodatkowe -1 Umiejętności Ofensywnych i -1 Umiejętności Defensywnych. Przy wyniku '1', Dzwon Zagłady traci tę Zasadę Globalną do końca gry.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Szczurzy Bracia 220pkt

(Rats-at-Arms)

25 modeli, można dodać do 35 modeli po 8pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Punktujący, Bezpieczeństwo w Roju
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szczurzy Brat	1	3	3	0	4	

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Włócznie

pkt

1/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

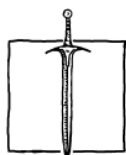
20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Szczurzy Gwardziści 250pkt

(Vermin Guard)

20 modeli, można dodać do 30 modeli po 17pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Punktujący, Bezpieczeństwo w Roju
Defensywne	PZ	UD	W	P	OS	
	1	4	3	0	-	Ciężka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szczurzy Gwardzista	1	4	3	0	5	Halabarda, Walka z Dodatkowego Szeregu

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

pkt

Dowódcę

20

Muzyka

20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Zakonnicy Plagi 205pkt

(Plague Brotherhood)

20 modeli, można dodać do 30 modeli po 11pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Punktujący, Bezpieczeństwo w Roju, Szał
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	1	2	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zakonnicy Plagi	1	3	3	0	3	Dwie Bronie, Nienawiść, Skupienie Bitewne

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

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



Niewolnicy 150pkt

(Slaves)

30 modeli, można dodać do 30 modeli po 4pkt/model.

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	2			Bezpieczeństwo w Roju, Nieistotny, Na Jedną Walkę
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	1	2	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Niewolnik	1	2	3	0	4	

Dodatkowe Opcje:

Jeden model może zostać mianowany na Muzyka 20

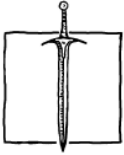
Na Jedną Walkę (Disposable)

Zasada Globalna.

Oddział z tą zasadą, który został Złamany w walce, zostaje natychmiast zniszczony.

Podczas sprawdzania, czy oddział podlega zasadzie Nieugiętość, twoje oddziały Niewolników liczą się, jakby miały 0 Pełnych Szeregów chyba, że oddział Niewolników jest Zaangażowany z wrogiem oddziałem na jego Boku lub Tyle.

Podczas strzelania w walkę, w którą Zaangażowane są tylko sprzymierzone modele Niewolników, Ataki Strzeleckie otrzymują +2 to trafienia i -1 do rozlosowania, który oddział otrzyma trafienia z zasady Bezwzględność.



Szczurzy Rozbójnicy 120pkt

(Footpads)

10 modeli, można dodać do 20 modeli po 12pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	6			Punktujący, Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	1	3	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szczurzy Rozbójnik	1	3	3	0	4	Proca (3+)

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Straż Przednia*

pkt

30

Mogą wykupić Dwie Bronie

2/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

20

Chorążego

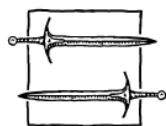
20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu

*Maks. 15 modeli.

ODDZIAŁY SPECJALNE



Wielkie Szczury 80pkt

(Giant Rats)

10 modeli, można dodać do 50 modeli po 6pkt/model.

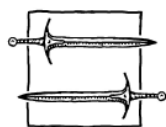
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Oddział przynajmniej 20 modeli Wielkich Szczurów zalicza się kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	7"	14"	5				Bezpieczeństwo w Roju, Szybki krok, Poganiacze
Defensywne	PZ	UD	W	P			
	1	3	3	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Wielki Szczur	1	3	3	0	4	Walka z Dodatkowego Szeregu	



Apostołowie Plagi 170pkt

(Plague Disciples)

8 modeli, można dodać do 7 modeli po 17pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

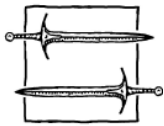
Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	5				Bezpieczeństwo w Roju, Szał, Jednostka Lekka, Odwaga Gromady (Zakonnicy Plagi)
Defensywne	PZ	UD	W	P			
	1	2	4	0	Trudny Cel		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Apostoł Plagi	1	3	3	0	4	Cepy Plagi, Nienawiść, Skupienie Bitewne	

Dodatkowe Opcje:

Jeden model może zostać mianowany na Dowódcę

pkt

20



Szczurze Olbrzymy 295pkt

(Vermin Hulks)

4 modeli, można dodać do 8 modeli po 75pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	6			Punktujący, Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Nieustraszony, Poganiacz
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	3	2	5	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szczurzy Olbrzym	3	3	5	2	4	Skupienie Bitewne

Szturmowcy (Thunder Hulks)

Model otrzymuje Ciężką Zbroję i zmienia Podstawkę na 50x50mm.

Dodatkowe Opcje:

Mogą zostać Szturmowcami

Jeden model może zostać mianowany na Dowódcę

pkt

15/model

20

Dodatkowe Opcje:

Dowódca może wykupić (tylko jedno):

Rozdzieracz	110
Strzelbę Obrotową (4+)	110
Wyrzutnie Kul (4+)	110
Wyrzutnie Nafty (4+)	140



Roje Szczurów 90pkt

(Rat Swarm)

2 modele, można dodać do 8 modeli po 30pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

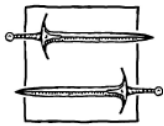
Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	10			Bezpieczeństwo w Roju, Niestabilność, Nieistotny, Harcownicy, Mały
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	5	3	2	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rój Szczurów	5	3	2	0	4	

Mały (Tiny)

Zasada Globalna.

Model ignoruje sprzymierzone oddziały, kiedy porusza się w czasie Fazy Szarży i w czasie Fazy Ruchu, ale musi przestrzegać zasady 1" Przestrzeni na koniec swojego ruchu chyba, że szarżował, kiedy stanowi to podstawowy wyjątek od zasady 1" Przestrzeni.



Rozdzieracz 150pkt

(Meat Grinder)

pojedynczy model

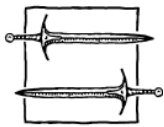
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawka	40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Platforma Wojenna, Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Odwaga Gromady (Szczerzy Bracia, Szczerzy Gwardziści), Nieistotny, Wsparcie, Jeden z Roju
Defensywne	PZ	UD	W	P		Ciężka Zbroja
	2	3	3	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rozdzieracz	2	3	3	0	4	Rozdzieracz

Jeden z Roju (One with the Swarm)

Rozdzieracz może dołączyć jedynie do oddziału Szczerzych Braci i jeśli to zrobi, traci zasadę Nieistotny.



Ostrza Rynsztoku 160pkt

(Gutter Blades)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 27pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawka	20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	7			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Straż Przednia, Harcownicy
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	1	4	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ostrze Rynsztoku	1	4	3	0	5	Dwie Bronie, Broń miotana (4+), Trujące Ataki.

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasady Zasadzka i Zwiadowcy
Mogą zamienić Bronie Miotane na Proce (3+)

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

6/model
darmowe
20

STRZELCY PODZIEMI



Drużyna Wsparcia 150pkt

(Weapon Team)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25z50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Przypalone Futro, Odwaga Gromady (Szczurzy Bracia, Szczurzy Gwardziści), Nieistotny, Wsparcie,
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	2	3	3	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Drużyna Wsparcia	2	3	3	0	4	

Przypalone Futro (Scorched Fur)

Zasada Globalna.

Kiedy model wyrzuci Awaria! Podczas rzutu na Tabele Niewypału, zostaje usunięty jako poległy.

Dodatkowe Opcje:

Musi wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):

Strzelbę Obrotową (4+)

Wyrzutnie Kul (4+)

Wyrzutnie Nafty (4+)

pkt

darmowe

darmowe

40



Drużyna Rusznice 110pkt

(Jezails)

3 modele, można dodać do 2 modeli po 40pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25z50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	2	3	3	0	Pawęż	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rusznica	2	3	3	0	4	Rusznica (4+)

Pawęż (Pavise)

Ochrona Indywidualna.

Model otrzymuje +3 Pancerza przeciwko Atakom Strzeleckim



Grenadierzy 170pkt

(Grenadiers)

8 modeli, można dodać do 7 modeli po 20pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Bezpieczeństwo w Roju, Bezwzględność, Harcownicy
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Grenadier	1	3	3	0	4	Kula Gazu (4+)



Szczurza Artyleria

(Verminous Artillery)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 75mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	5"	5	Machina Wojenna, bezpieczeństwo w Roju		
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	5	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
[Załoga Katapulty]	3	3	3	0	3	Katapulta Plagi (4+), Nienawiść, Skupienie Bitewne
[Załoga Działa]	3	3	3	0	4	Działo Błyskawic (4+)

Musi wykupić jedną z poniższych Broni Artyleryjskich i odpowiadającą jej Załogę:

Katapulta Plagi (170pkt)

(Plague Catapult)

Używa Załogi Katapulty.

Model otrzymuje zasadę Szał.

Działo Błyskawic (240pkt)

(Lightning Cannon)

Używa Załogi Katapulty.

Broń Artyleryjska: Katapulta (4).

Zasięg 12-48", Strzały: 1, Toksyczne Ataki, Magiczne Ataki.

Broń Artyleryjska: Działo.

Zasięg 60", Strzały: 1, Siła K6+4, Penetracja Pancerza 10, Magiczne Ataki, Wyładowanie, [Wielokrotne Rany (K3+1, Podcięcie Skrzydeł)].



Młyn Grozy 300pkt

(Dreadmill)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	8"	5	Bezpieczeństwo w Roju, Nieustraszony, Szybki Krok		
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	5	3	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Młyn Grozy			5	2	4	Działo Elektryczne, Roztrzaskanie (K3), Nieożywiony

Działo Elektryczne (Electric Discharge)

Atak Specjalny

Część modelu z tym Atakiem Specjalnym może użyć go jako Ataku Strzeleckiego raz jako Ataku w Zwarcu.

- jako Atak Strzelecki: wybierz cel według normalnych zasad dotyczących Ataków Strzeleckich. Atak Strzelecki posiada następujący profil: Zasięg 15", Strzały: 3, Przeładowanie, Precyzja, Szybkostrzelny, Celność (4+). Przed Strzeleniem, model może Naładować Działo Elektryczne. Jeśli to zrobi, Atak Strzelecki otrzymuje +3" Zasięgu w tej fazie.

- jako Atak w Zwarcu: atak jest wykonywany na Poziomie Inicjatywy części modelu. Za cel 3 Ataków w zwarcu wybierz pojedynczy oddział w kontakcie podstawek. Te Ataki w Zwarcu zawsze trafiają na 3+.

Trafienia Działem Elektrycznym są rozpatrywane z Siłą 6, Penetracją Pancerza 10 i zasadami: Wielokrotne Rany (K3), Wyładowanie oraz Magiczne Ataki.

Za każde naturalne '1' na trafienie Młyn Grozy otrzymuje 1 trafienie z Siłą 4 i Penetracją Pancerza 10. Jeśli Młyn Grozy Naładuje swoje Działo Elektryczne, w czasie tej fazy trafienia otrzymane z powodu naturalnego '1' otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (K3).

KONSTRUKCJE I BESTIE



Abominacja 390pkt
(Abomination)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 60x100mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	3K6	-	8		Bezpieczeństwo w Roju, Determinacja, Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6)
Defensywne	PZ	UD	W	P	
	6	3	5	0	Regeneracja (4+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Abominacja	3K6	3	6	3	4