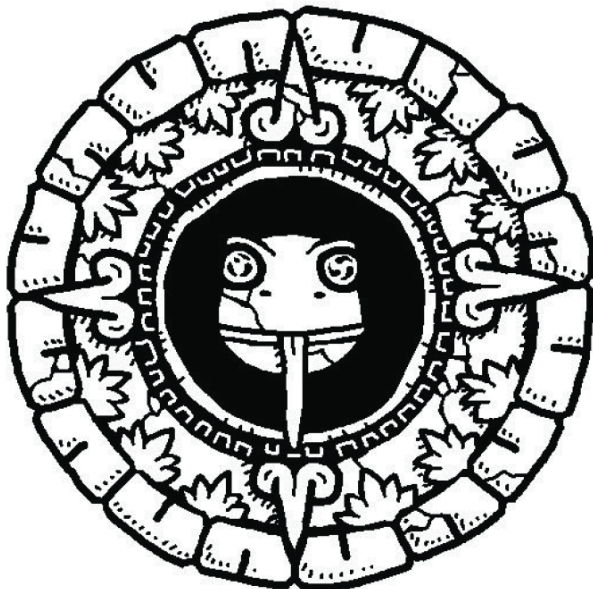


The 9th Age Fantasy Battles



Starożytni Saurianie

Księga Armii

Edycja druga, wersja beta 0.203.0 - 15 marca 2018

Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Saurusów
Wierzchowce Skinków
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Partyzanci z Dżungli
Potężne Jaszczury



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

Zimnokrwistość (Cold-Blooded)

Testy Dyscypliny wykonywane przez oddział z zasadą Zimnokrwistość podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.

Telepatyczne Połączenie (Telepathic Link)

Lord Cuatl może rzucać czary o Typie Ofensywne poprzez modele z zasadą Telepatyczne Połączenie, które znajdują się w 24" od niego. Rzucając czary przez Telepatyczne Połączenie, mierzy Zasięg czaru od modelu z tą zasadą i użyj jego Strefy Przedniej oraz Linii Widzenia. Czary rzucone przez Telepatyczne Połączenie posiadają tylko połowę Zasięgu. Lord Cuatl może rzucać czary o Typie Pocisk nawet, jeśli jest Zaangażowany w Walkę, tak długo jak model z zasadą Telepatyczne Połączenie nie jest Zaangażowany. Jeśli czar spowoduje Przepełnienie Mocą, Lord Cuatl zostaje Przepełniony Mocą w normalny sposób, a model z zasadą Telepatyczne Połączenie, przez który rzucono ten czar, otrzymuje 1 trafienie z Penetracją Pancerza 2 i Siłą równą liczbie użytych Kości Magii. Jeśli Lord Cuatl rzuca czar wykorzystując zasadę Telepatyczne Połączenie, Czar Przypisany również musi zostać rzucony przez Telepatyczne Połączenie, stosując te same restrykcje co do pierwszego czaru (tylko Typ Ofensywne, tylko połowa Zasięgu, mierzenie Zasięgu od modelu z zasadą Telepatyczne Połączenie i używanie jego Strefy Przedniej i Linii Widzenia. Czary Przypisane z Typem innym niż Ofensywne nie są rzucone). Za Rzucającego uważa się Lorda Cuatla.

Machina Pradawnych (Engine of the Ancients)

0-1 Wybór na Armię.

Model otrzymuje zasadę Telepatyczne Połączenie.

Wszystkie sprzymierzone oddziały w 6" od Machiny Pradawnych otrzymują zasadę Egida (5+) przeciwko Atakom Zasięgowym. Na początku każdej twojej Tury Gracza, możesz zdecydować się na zmianę tego efektu na jeden z poniższych. Zamiana trwa do początku twojej następnej Tury Gracza.

- Wybierz Ścieżkę Magii. Sprzymierzeni Magowie rzucający czary z wybranej Ścieżki posiadają Wartość Rzucenia zredukowaną o 1.
- Podczas Fazy Strzelania właściciela, wybierz wrogi oddział, który nie jest Zaangażowany w Walkę i znajduje się w 9" od Machiny Pradawnych. Wybrany oddział otrzymuje K3 trafienia z Penetracją Pancerza 10 i zasadą Ogniste Ataki, które zawsze ranią przy wyniku równym lub większym niż 7 - Pancerz celu. Naturalne '6' zawsze rani, a naturalne '1' nigdy nie rani.

ATRYBUTY ATAKU

Urodzony Drapieżnik (Born Predator)

W Walce w Zwarceniu.

Atak musi przetrzeć naturalne '1' na trafienie.

BRONIE

Dmuchawka (Blowpipe)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 2, Siła 2, Penetracja Pancerza 0, Trujące Ataki, +1 do trafienia przeciwko oddziałom składającym się w całości z modeli z zasadą Górujący.

Zatruty Oszczep (Poisoned Javelin)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 1, Siła użytkownika, Penetracja Pancerza użytkownika, Trujące Ataki, Szybkostrzelny.

Wielka Dmuchawka (Giant Blowpipe)

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 12", Strzały: 8, Siła 3, Penetracja Pancerza 0, Trujące Ataki, Szybkostrzelny.

Wielki Łuk (Great Bow)

Broń Artyleryjska: Balista.

Zasięg 36", Strzały: 1, Siła 3[5], Penetracja Pancerza 10, [Wielokrotne Rany (K3)], Szybkostrzelny.

CZAR RASOWY

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
R	Iskra Stworzenia (Spark of Creation)			
(6+)	(36")	Kłåtwa		Cel otrzymuje K6 trafień z Siłą (5) [6], Penetracja Pancerza
[9+]	[18"]	Pocisk	Natychmiastowy	(2) [3] i zasadą Magiczne Ataki.
		Ofensywny		

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zakłęcia Broni

Chwała Świtu Wieków (100pkt)

(Glory of the Dawn Ages)

Zakłęcie Włócznie.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły i zasady: Magiczne Ataki oraz Wielokrotne Rany (2).

Impuls Dzikiego Ognia (55pkt)

(Wildfire Burst)

Zakłęcie Łuku.

Ta broń posiada Strzały: 4, Siła 4, Penetracja Pancerza 1. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Ogniste Ataki i Magiczne Ataki. Oddział trafiony tymi atakami, do końca Tury Gracza traci Lekką Zasłonę (jeśli ją posiada). Jeśli wróg znajduje się za Ciężką Zasłoną, do końca Tury Gracza traktowany jest, jakby znajdował się za Lekką Zasłoną.

Zakłęcia Pancерzy

Wigor Taurozaura (70pkt)

(Taurosaurs Vigour)

Zakłęcie Zestawu Pancерza.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancерza, +1 Punkt Żywotności oraz zasadę Miażdżący Cios.

Ząbkowane Łuski (50pkt)

(Serrate Scales)

Zakłęcie Tarczy.

Posiadacz otrzymuje +2 Ataki, kiedy używa tej Tarczy. Ataki w Walce w Zwarceniu otrzymane przez Tarczę, zawsze posiadają Siłę 5 i Penetrację Pancерza 2. Ataki te nie podlegają żadnym korzyściom pochodzącym z zasad lub bonusów z Zakłęcia Broni.

Artefakty

Sfera Ochrony (100pkt)

(Sphere of Shielding)

Tylko modele na Palankinie lub Palankinie Skinków.

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (2+) przeciwko Atakom Zasięgowym. Posiadacz nie może używać ochrony jakiegokolwiek rodzaju przeciwko Atakom w Zwarceniu.

Starożytna Tablica (85pkt)

(Ancient Plaque)

Dominujący.

Raz na twoją Fazę Magii, posiadacz może przerzucić jedną Kość Magii, która została użyta podczas Próby Rzucenia. Ta umiejętność nie może zostać użyta, kiedy posiadacz rzuca czar tylko z jednej Kości Magii oraz gdy kość ta jest jedną z trzech lub więcej o tej samej wartości.

Łuska Upadłej Gwiazdy (70pkt)

(Starfall Shard)

Model posiadacz otrzymuje zasady: Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki) oraz Trudny Cel i nie może korzystać z zasady Regeneracja.

Duch Dzikiego Pędu (70pkt)

(Spirit of Stampede)

Wierzchowiec posiadacza otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (K6). Jeśli posiada on już tę zasadę, liczba trafień zostaje zwiększona o K6.

Duch Raptora (65pkt)

(Raptor Spirit)

Tylko modele piesze.

Posiadacz otrzymuje +4 Ruchu, +4 Marszu i zasadę Szybki Krok. Te Artefakt nie może zostać wykupiony przez model z Artefaktem Buty Zwiadowcy.

Jadeitowe Berło (55pkt)

(Jade Staff)

Posiadacz może rzucać *Uzdrowiającą Wodę* (Druidyzm) jako Zakłęcia Czar Poziom Mocy (4/8).

Jajo Quetza'a (45pkt)

(Egg of the Quetzal)

Posiadacz otrzymuje zasadę Zionięcie (S K3+2, PP1, Magiczne Ataki).

Tablica Słońca (40pkt)

(Sun Tablet)

Posiadacz może wybrać czary spośród Czarów Nauczonych 1, 2, 3, 4, 5 i 6 wybranej Ścieżki oraz Czarów Rasowego swojej Armii. Nadpisuje to zasady Wyboru Czarów związanych z byciem Praktykantem/Adeptem Magii. Ten Artefakt nie może być połączony z Dyscypliną Zmienny Potentat.

Obsydianowy Teserakt (35pkt)

(Obsidian Tesseract)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany we wrogiej Fazie Magii, po Skupieniu Zasłony. Kiedy zostanie aktywowany, usuń 1 Kość Magii z wrogiej puli Kości Magii.

Zakłęcia Sztandarów

Totem Mixoatla (75pkt)

(Totem of Mixoatl)

Tylko nie Oddziały Podstawowe.

Oddział posiadacz a otrzymuje zasadę Trudny Cel.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku Rundy Walki. Do końca tej rundy Walki, wszystkie wrogie oddziały zaangażowane z oddziałem posiadacza otrzymują -3 Umiejętności Ofensywnych.

Sztandar Żaby Drzewnej (40pkt)

(Tree Frog Banner)

Ataki w Walce w Zwarceniu części modelu Skinków* w oddziale otrzymują zasadę Trujące Ataki.

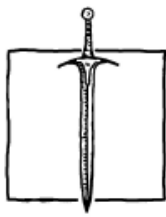
*następujące części modelu są uznawane za Skinki:

Skink Kapitan, Skink Kapłan, Skinki Wojownicy, Skinki Łowcy, Kameleony, Wartownicy na Pteradonach - tylko Wartownicy, Jeźdźcy Ramfodonów - tylko jeźdźcy, Taurozaur - tylko Skinki Żalaganci.

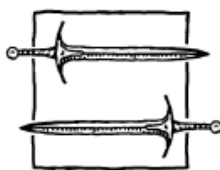
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks 40%



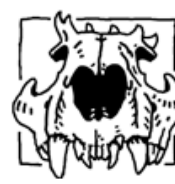
Oddziały Podstawowe
przynajmniej 20%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Partyzanci z Dżungli
maks 30%



Potężne Jaszczury
maks 35%

POSTACIE



Wódz Saurian 260pkt
(Saurian Warlord)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8	Zimnokrwistość	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	6	5	2	Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wódz Saurian	5	6	5	2	4 Urodzony Drapieżnik

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 200
Może wykupić:	
Tarczę	5
Ciężką Zbroję (tylko model pieszy)	15
Może wykupić Broń do Walki w Zwarceniu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	10
Włócznie	10
Halabardę	20
Lancę	20
Wielką Broń	30
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Raptora	120
Karnozaura*	290
Karnozaura Alfa*	480

*Karnozaurowe, Karnozaurowe Alfa i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Potężnych Jaszczurów.



Weteran Saurian 180pkt
(Saurian Veteran)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	8			Zimnokrwistość
Defensywne	PŻ	UD	W	P		Lekka Zbroja
	3	5	5	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Weteran Saurian	4	5	5	2	3	Urodzony Drapieżnik

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armi	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może wykupić:	
Tarczę	5
Ciężką Zbroję (tylko model pieszy)	15
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Włócznie	5
Halabardę	10
Lancę	20
Wielką Broń	25
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Raptora	120
Karnozaura*	290

*Karnozaurowie i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Potężnych Jaszczurów.

WIERZCHOWCE SAURIAN

Raptor (Raptor)

Standardowy, Kawaleria
25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Raptor	2	3	4	1	2	Ograniczony



Karnozaur (Carnosaur)

Duży, Kawaleria
50x100mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Górujący, Strach, Szał		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Karnozaur	4	3	6	3	2	Ograniczony, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży), Skupienie Bitewne, Urodzony Drapieżnik



Karnozaur Alfa (Carnosaur)

Gigantyczny, Bestia
50x100mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Drapieżnik Doskonały		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	4	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Karnozaur Alfa	5	4	7	4	3	Ograniczony, Urodzony Drapieżnik, Wielokrotne Rany (K3)

Drapieżnik Doskonały (Apex Predator)

Zasada Globalna.

W czasie szarży na pojedynczy model o Rozmiarze Gigantyczny i/lub z zasadą Lot, model otrzymuje +2" do rzutu na Zasięg Szarży.



Lord Cuatl 470pkt
(Cuatl Lord)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8	Mistrz Magii, Zimmokrwistość, Wysoki, Palankin	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Egida (4+)
	4	2	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Lord Cuatl	1	2	3	0	2

Palankin (Palanquin)

Zasada Globalna.

Kiedy Lord Cuatl znajduje się w oddziale z zasadą Straż Przyboczna, otrzymuje on zasadę Bezpieczna Pozycja. Model z tą zasadą może być Generałem nawet, jeśli jest już Sztandarowym Armii i nie może zostać wybrany jako model, który odrzucił wyzwanie do Pojedynku. Model uznaje się jako dosiadający wierzchowca.

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armii

Może wykupić Wyposażenie Specjalne

Może wykupić Dyscypliny Lorda Cuatla

pkt

100

do 200

do 200

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Alchemii



Wróżbiarstwa



Ewokacji



Piromancji

Dyscypliny Lorda Cuatla (Cuatl Lord Disciplines):

Każda dyscyplina podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju. Dyscyplina "Mistrz Rzeczywistości" nie może być połączona wraz z Dyscypliną "Uchwyt Nieśmiertelności" lub "Łamacz Czarów".

Mistrz Rzeczywistości (140pkt)

(Master of Reality)

Podczas Skupienia Zasłony, właściciel musi zamieniać Znaczniki Zasłony na Kości Magii w stosunku 2:1 (zamiast 3:1). Na koniec każdej twojej podfazy Skupienia Zasłony, wszystkie Znaczniki Zasłony, które nie zostały zamienione na Kości Magii, zostają odrzucone.

Uścisk Nieśmiertelności (110pkt)

(Grasp of Immortal)

Lord Cuatl otrzymuje zasadę Skupianie (1) i modyfikator +1 do rzucenia czaru. Podczas rzucania czaru jedną Kością Magii, naturalne '1' lub '2' na Kości Magii zawsze powoduje nieudaną Próbę Rzucenia, bez względu na jakiegokolwiek modyfikator.

Starożytna Wiedza (90pkt)

(Ancient Knowledge)

Zamiast wybierać czary, Lord Cuatl zna wszystkie czary Wróżbiarstwa. Podczas Wyboru Czarów, jeden z Czarów Nauczonych może zostać zamieniony na Czar Rasowy. Na potrzeby Konklawe, wszyscy Sprzymierzeni Magowie w 12" zaliczani są jako posiadający czary Wróżbiarstwa.

Zmienny Potentat (70pkt)

(Protean Potentate)

Lord Cuatl otrzymuje zasadę Zmienna Magia i dostęp do Druidyzmu oraz zna wszystkie Czary Nauczone, do których ma dostęp, a także zna Czar Rasowy. Ta Dyscyplina nie może zostać połączona z Dyscypliną Starożytna Wiedza lub z Artefaktem Tablica Słońca.

Łamacz Czarów (70pkt)

(Breaker of Spells)

Właściciel Lorda Cuatla w każdej Fazie Magii może przerzucić pierwszą nieudaną Próbę Rozproszenia.

Mistrz Przeobrażania (60pkt)

(Master Transmutor)

Na koniec Fazy Magii przeciwnika, możesz zamienić jedną niewykorzystaną Kość Magii z twojej puli w 3 Znaczniki Zasłony, które mogą zostać zmienione w Kości Magii w następnej twojej Fazie Magii. Ta Dyscyplina nie może zostać połączona z Dyscypliną Mistrz Rzeczywistości.

Symbioza (60pkt)

(Symbiosis)

Lord Cuatl może rzucać czary dowolnego Typu przez modele z zasadą Telepatyczne Połączenie. Rzucając czary z wykorzystaniem Telepatycznego Połączenia, Zasięg czarów o Typie Obrażenia (ale bez Typu Aura) nie jest redukowany. W pozostałych przypadkach należy zastosować normalne zasady Telepatycznego Połączenia.

Trenowany od Urodzenia (50pkt)

(Trained from Birth)

Lord Cuatl zna Czar Nauczony 1 (który nigdy nie może zostać zamieniony na inny), jako dodatkowy to jego normalnych czarów z wybranej Ścieżki.



Skink Kapitan 80pkt
(Skink Captain)
pojedynczy model
0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	6			Zimnokrwistość, Obieżyświat (Woda)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	4	3	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Kapitan	3	4	4	1	6	Dmuchawka (4+)

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może wykupić Tarczę	5
Może zamienić Dmuchawkę na (tylko jedno):	
Zatruty Oszczep (3+)	darmowe
Łuk (3+)	darmowe
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Lekką Lancę	5
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Pteradona Alfa*	75
Ramfodona Alfa*	90
Taurozaura**	450

*Postać dosiadająca Ramfodona Alfa lub Pteradona Alfa dodatkowo zalicza się do kategorii Partyzantów z Dżungli.
**Taurozaury i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Potężnych Jaszczurów.



Skink Kapłan 115pkt
(Skink Priest)
pojedynczy model
0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	5			Praktykant Magii, Zimnokrwistość, Obieżyświat (Woda), Telepatyczne Połączenie
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	2	2	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Kapłan	1	2	3	0	4	

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Druidyzmu



Szamanizmu

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Adeptem Magii	75
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może wykupić Lekką Zbroję	5
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Palankin Skinków	60
Taurozaura*	450

*Taurozaury i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Potężnych Jaszczurów.

WIERZCHOWCE SKINKÓW



Pteradona Alfa (Alpha Pteradon)

Duży, Kawaleria
40x40mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Partyzantów z Dżungli i do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	2"	4"	P		Lot (9", 18"), Obieżywiat (Lasy), Pozorowany Odwrót, Straż Przednia
	Lot	9"	18"			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		Trudny Cel
	3	P	3	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pteradona Alfa	1	3	4	1	2	Ograniczony, Zrzut Głazów*

*Patrz oddział Wartowników na Pteradonach.



Ramfodon Alfa (Alpha Rhamphodon)

Duży, Kawaleria
40x40mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Partyzantów z Dżungli i do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	2"	4"	P		Lot (8", 16"), Obieżywiat (Lasy), Straż Przednia, Szał
	Lot	8"	16"			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		Trudny Cel
	3	P	3	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ramfodon Alfa	2	3	4	2	4	Ograniczony, Zabójcze Uderzenie, Skupienie Bitewne, Woń Zdobyczy*

*Patrz oddział Jeźdźców Ramfodonów.



Taurozaur 0-1 Wierzchowiec na Armię (Taurosaur)

Gigantyczny, Bestia
50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Potężnych Jaszczurów..

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	10"	P			Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Załogant (4)	1	2	3	0	4	Zatrute Oszczepy (4+)
Taurozaur	4	3	6	3	2	Ograniczony, Wielka Dmuchawka (3+), Trafienia z Uderzenia (K6+1), Niszczycielska Szarża (+1A), Rozszarpujące Rogi*

*Patrz oddział Taurozaur.

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zamienić Wielką Dmuchawkę na (tylko jedno):	
Wielki Luk (3+)	20
Maszynę Pradawnych	90

Palankin Skinków (Skink Palanquin)

Standardowy, Piechota
50x50mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	6"	12"	P		Palankin Skinków, Wysoki
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	P	3	P+1	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Palankin Skinków					Ograniczony, Nieożywiony

Palankin Skinków (Skink Palanquin)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Bezpieczna Pozycja, gdy znajduje się w oddziale Saurian Wojowników lub Skinków Wojowników, który nie posiada żadnego Kajmana. Dodatkowo, do swoich normalnych czarów, model zna Czar Nauczony 1 (który nigdy nie może zostać zamieniony na inny) z wybranej Ścieżki.

Dodatkowe Opcje:

Może zmienić Podstawkę na 40x40mm

Może wykupić zasadę Tablica Boga Węża

pkt

darmowe

45

Tablica Boga Węża (Plaque of the Snake God)

Zasada Globalna.

Części modelu Skinków* w oddziale z Tablicą Boga Węża otrzymują zasadę Nienawiści.

**następujące części modelu są uznawane za Skinki:*

Skink Kapitan, Skink Kapłan, Skinki Wojownicy, Skinki Łowcy, Kameleony, Wartownicy na Pteradonach - tylko Wartownicy, Jeźdźcy Ramfodonów - tylko jeźdźcy.



Pradawny Kajman 230pkt
(Caiman Ancient)
pojedynczy model

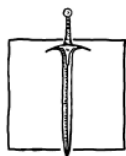
Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	7			Zimnokrwistość, Strach, Obieżyświat (Woda)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		Lekka Zbroja
	4	5	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pradawny Kajman	4	5	5	2	3	Halabarda, Urodzony Drapieżnik

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armii	pkt
Może wykupić Magiczne Przedmioty	50
Może zamienić Halabardę na Wielką Broń	do 100
	10

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Saurianie Wojownicy 265pkt

(Saurian Warriors)

15 modeli, można dodać do 20 modeli po 20pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	8	Punktujący, Zimnokrwistość		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Tarcza	
	1	3	4	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Saurian Wojownik	2	3	4	1	2	Urodzony Drapieżnik

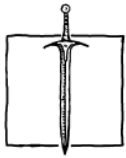
Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Włócznie	pkt
Mogą wykupić pojedynczy Totem Drapieżnika	2/model
Po jednym modelu można mianować na:	poniżej
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

Totem Drapieżnika (Totem Animal)

Saurianie Wojownicy mogą nieść jeden z poniższych Totemów Drapieżnika. Jeśli jeden oddział Saurian Wojowników wykupił dany Totem, wszystkie oddziały Saurian Wojowników w Armii muszą wykupić ten sam Totem Drapieżnika.

Pirania (1pkt/model) (Pirania)	Saurian Wojownik otrzymuje zasadę Strach.
Wąż (3pkt/model) (Serpent)	Saurian Wojownik otrzymuje +1 Zręczności oraz zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu.
Jaguar (2pkt/model) (Jaguar)	Saurian Wojownik otrzymuje +1 Ruchu oraz +2 Marszu.
Krokodyl (1pkt/model) (Crocodile)	Saurian Wojownik otrzymuje +1 Pancerza przeciwko Atakom Specjalnym.



Skinki Wojownicy 140pkt (Skink Braves)

15 modeli, można dodać do 25 modeli po 8pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	5	Punktujący, Zimnokrwistość, Obieżyświat (Woda)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Tarcza	
	1	2	2	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Wojownik	1	2	3	0	4	

Dodatkowe Opcje:

Na każde 10 Skinków mogą dodać 1 Kajmana 90/model

Mogą (tylko jedno):

wykupić Zatrute Oszczepy (4+)* 5/model
zamienić Tarcze na Łuki (4+)** 2/model

Po jednym modelu można mianować na:

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

*Oddział wyposażony w Zatrute Oszczepy dodatkowo zalicza się do kategorii Partyzantów z Dżungli. Kajmany w takim oddziale nie zaliczają się do kategorii Partyzantów z Dżungli.

** 0-40 Modeli na Armię.

Kajman (Caiman)

Duży, Piechota
40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	7			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kajman	3	3	5	2	2	Halabarda, Urodzony Drapieżnik

Połączona Siła (Combined Strength)

Skinki Wojownicy mogą dodać Kajmany do swojego oddziału. Kajmany są Modelami Szeregowymi o innej Klasyfikacji Modelu (Duży Piechota). By uwzględnić, czy za Rozmiar oddziału uznaje się Standardowy czy Duży, postępuj zgodnie z podstawowymi zasadami (patrz Klasyfikacja Modelu). Kajmany podlegają zasadom Dopasowanych Podstawek (patrz Przedni Szereg), z tym wyjątkiem, że nie muszą być umieszczane możliwie jak najbliżej przodu. Zamiast tego, mogą być one umieszczone w dowolnym miejscu oddziału.

Skinki Wojownicy i Kajmany w tym samym oddziale nie dzielą podstawowej Puli Życia

- Rozdzielanie Trafień: rozdzielając trafienia, jakie otrzymał oddział (np. dla ataków wykonywanych przeciwko oddziałowi jako całości), najpierw rozdziel trafienia pomiędzy Modele Szeregowy i Postacie. Następnie losowo rozdziel wszystkie trafienia przypisane Modelom Szeregowym.

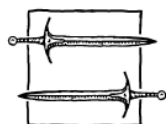
Rzuć K6 za każde trafienie: wyniki 1-4: trafienie Skinka Wojownika, 5-6: trafienie Kajmana. Jeśli Skinki Wojownicy tracą wystarczająco Punktów Życia, aby całkowicie usunąć ich z gry, pozostała utrata Punktów Życia jest rozdzielana w Dowódcę.

- Deptanie: rozdzielając trafienia pochodzące z Deptania, należy zignorować wszelkie modele, które nie posiadają klasyfikacji Standardowy Piechota. Trafienia rozdzielone w Skinków Wojowników nie są losowo rozdzielane.

- Przydzielanie Ataków: w Walce w Zwarcu Ataki mogą być przydzielone w normalny sposób, w różne pule Punktów Życia w kontakcie podstawek: Skinki Wojownicy, Kajmany, Dowódca, Postacie.

- Wojenny Zgiełk: wszelkie wrogi przydzielone ataki, używające zasadę Wojenny Zgiełk (tj. atakowanie Modeli Szeregowych poza kontaktem podstawek) mogą być wykonane przeciwko Skinkom Wojownikom lub przeciwko Kajmanom. Jeśli ataki te są wykonywane przeciwko Kajmanom, otrzymują -1 do trafienia.

ODDZIAŁY SPECJALNE



Strażnicy Świątyni 375pkt

(Temple Guard)

15 modeli, można dodać do 15 modeli po 31pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	4"	8"	8				Punktujący, Zimnokrwistość, Nieustraszony, Straż Przyboczna (Generał)
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	4	4	2	Lekka Zbroja, Tarcza		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Strażnik Świątyni	2	4	4	1	2	Kobaltowa Pałka, Urodzony Drapieжник	

Kobaltowa Pałka (Cobalt Club)

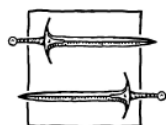
Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Siły.

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

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



Jeźdźcy Raptorów 280pkt

(Raptor Riders)

5 modeli, można dodać do 7 modeli po 55pkt/model.

0-4 Oddziały na Armię



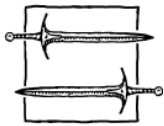
Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	7"	14"	8				Punktujący, Zimnokrwistość
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	4	4	4	Tarcza		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Jeździec Raptora	2	4	4	1	2	Lanca, Urodzony Drapieжник	
Raptor	2	3	4	1	2	Ograniczony	

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

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



Kajmany 210pkt

(Caimans)

3 modele, można dodać do 7 modeli po 88pkt/model.
0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	6"	12"	7				Punktujący, Zimnokrwistość, Obieżyświat (Woda)
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	3	3	4	3			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Kajman	3	3	5	2	2	Halabarda, Urodzony Drapieżnik	

Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Halabardy na Wielką Broń
Po jednym modelu można mianować na:

pkt

6/model

Dowódcę

20

Muzyka

20

Chorążego

20



Roje Węży 130pkt

(Snake Swarms)

2 modele, można dodać do 2 modeli po 40pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	10				Zimnokrwistość, Nieustraszony, Niestabilność, Harcownicy, Jadowity Rój
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	5	3	2	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Rój Węży	5	3	2	0	1	Trujące Ataki	

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Zwiadowcy

pkt

15/model

Jadowity Rój (Venomous Tide)

Zasada Globalna.

Po skutecznym zaszarżowaniu oddziału Rojów Węży, wszystkie wrogie modele we wrogich oddziałach muszą zdać Test Niebezpiecznego Terenu (1).

PARTYZANCI Z DŻUNGLI



Skinki Łowcy 110pkt

(Skink Hunters)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 14pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	6			Zimnokrwistość, Obieżyświat (Woda), Harcownicy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	2	1	Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Łowca	1	2	3	0	4	Zatruty Oszczepy (3+)

Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Tarcze i Zatrute Oszczepy na Dmuchawki (4+)

pkt

2/model

Mogą wykupić zasadę Straż Przednia

20

Jeden model można mianować na Dowódcę

20



Kameleony 130pkt

(Chameleons)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 20pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	6			Zimnokrwistość, Obieżyświat (Woda), Harcownicy, Zwiadowcy, Harcownicy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	2	1	Trudny Cel	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kameleon	1	2	3	0	4	Dmuchawka (4+)

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20



Bestie Bojowe 130pkt

(Weapon Beast)

1 model, można dodać do 1 modeli po 130pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	6			Zimnokrwistość, Obieżyświat (Woda), Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bestia Bojowa	3	3	4	1	4	

Muszą zostać jednym z następujących rodzajów Bestii Bojowych:

Kolczatki (darmowe)
(Spearback)
0-2 Oddziały na Armię

Salamandry (30pkt/model)
(Salamander)
0-2 Oddziały na Armię

Broń:

Strzelające Kolce (4+) (Shoot Spike)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 2K6, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Szybkostrzelny.

Broń:

Strumień Płomieni (4+) (Spout Flame)

Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.

Zasięg 8", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 1, Ogniste Ataki.

Oddział nie może strzelać, jeśli w tej Turze Gracza Maszerował. Oddział musi deklorować Reakcją na Szarżę Stój i Strzelaj (jeśli tylko jest możliwa), jednak nie otrzymuje za to kary -1 do trafienia.

Jeśli wyrzucony zostanie Niewypał, uznaje się, że rzut na Tabelę Niewypału zawsze wynosi 5+ Usterka.



Wartownicy na Pteradonach 190pkt

(Pteradon Sentries)

3 modele, można dodać do 2 modeli po 40pkt/model.
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia 2"	4"	5			Zimnokrwistość, Lot (9", 18"), Obieżyświat (Lasy), Pozorowany Odwrót, Straż Przednia, Harcownicy
	Lot 9"	18"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	2	3	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wartownik	1	2	3	0	4	Lekka Lanca, Zatruty Oszczep (4+)
Pteradon	1	3	4	1	2	Ograniczony, Zrzut Głazów

Zrzut Głazów (Release Rocks)

Atak Specjalny.

Zamaszysty Atak, który może zostać użyty raz na grę. Wrogi oddział otrzymuje K3 trafienia z Siłą 4 i Penetracją Pancerza 1 za każdego Pteradona w oddziale.

Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Zatrute Oszczepty na Płonące Bolasy

pkt

1/model

Mogą wykupić Tarczę

8/model

Jeden model można mianować na Dowódcę

20

Płonący Bolas (Fire Bola)

Broń Strzelecka.

Zasięg 8", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 1, Ogniste Ataki, Szybkostrzelny.



Jeźdźcy Ramfodonów 220pkt

(Rhamphodon Riders)

3 modele, można dodać do 2 modeli po 65pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
Ziemia	2"	4"				Zimnokrwistość, Lot (8", 16"), Obieżyświat (Lasy), Straż Przednia, Szał
Lot	8"	16"	6			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		Lekka Zbroja, Trudny Cel
	2	1	3	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec	1	2	3	0	4	Lekka Lanca, Zatruty Oszczep (4+)
Ramfodon	2	3	4	2	4	Ograniczony, Zabójcze Uderzenie, Skupienie Bitewne, Woń Zdobyczy

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Tarczę

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

8/model

20

Woń Zdobyczy (Prey Scent)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Tuz przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), jeśli posiadasz przynajmniej jeden oddział Jeźdźców Ramfodonów lub Skinka Kapitana na Ramfodonie Alfa, musisz wybrać 2 oddziały z Listy Armii przeciwnika i oznaczyć je znacznikiem (mogą to być Postacie). Modele wybranego oddziału uznawane są za oznaczone. Ramfodony i Ramfodony Alfa (ale nie ich jeźdźcy) otrzymują +K3 Ataki i muszą przerzucić nieudane rzuty na trafienie atakami przydzielonymi przeciwko oznaczonym modelom, oraz przeciwko modelom, które dołączyły do oddziału, w którym ponad połowa modeli jest oznaczona. Dodatkowe ataki muszą zostać przydzielone przeciwko oznaczonym modelom oraz przeciwko modelom, które dołączyły do oddziału, w którym ponad połowa modeli jest oznaczona.

POTEŻNE JASZCZURY



Taurozaur 450pkt

(Taurosaur)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	10"	7			Zimnokrwistość, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Załogant (5)	1	2	3	0	4	Zatruty Oszczep (4+)
Taurozaur	4	3	6	3	2	Ograniczony, Wielka dmuchawka (4+), Rozszarpujące Rogi Trafienia z Uderzenia (K6+1), Niszczycielska Szarża (+1A)

Dodatkowe Opcje:

Rozszarpujące Rogi (Sharp Horns)

Atak Specjalny.

Część modelu może przetrzucić kość na liczbę zadawanych Trafień z Uderzenia.

Może zamienić Wielką Dmuchawkę na (tylko jedno):

Wielki Łuk (4+)

Machine Pradawnych

pkt

20

90



Stygiozaur 305pkt

(Stygiosaur)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	6			Zimnokrwistość, Górujący, Terror
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Jeździec	1	2	3	0	4	
Stygiozaur	4	4	5	2	2	Ograniczony, Urodzony Predator, Trujące Ataki, Zionięcie (Toksyczne Ataki, Deptanie (K3))

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Mistycznym Podróżnikiem

pkt

110

Mistyczny Podróżnik (Mystic Traveller)

Część modelu otrzymuje zasadę Telepatyczne Połączenie i zostaje Adeptem Magii, który wybiera 2 czary spośród następujących: *Rój Insektów*, *Przebudzenie Bestii*, *Dzika Furia* (Szamanizm) lub *Iskra Stworzenia* (Czar Rasowy). Ta zasada nadpisuje standardowe zasady Wybory Czarów związanych z byciem Adeptem Magii.



Tyrozkutus 310pkt
(Thyroscutus)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	6			Zimnokrwistość, Niezłomność
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	6		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skink Załogant (4)	1	2	3	0	4	Zatruty Oszczep (4+)
Tyrozkutus	3	2	4	1	1	Ograniczony, Miażdżący Cios

Muszą wykupić jedno z następujących ulepszeń:

Ołtarz Boga Węża (darmowe)
(Altar of the Snake-God)

Zasada Globalna

Model otrzymuje dodatkową część modelu:

Machina Słońca (25pkt)
(Sun Engine)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Skupianie (1).

Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Węże	2K6	2	2	0	1	Trujące Ataki