

The 9th Age Fantasy Battles



Stada Bestii

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
Groza Dziky



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

Taktyka Sfory (Pack Tactics)

Jeśli podczas rzutu na Zasięg Szarzy, oddział posiada ponad połowę swojego Przodu w Strefie Bocznej lub Tylnej szarżowanego oddziału, modele w tym oddziale, które posiadają tę zasadę, na czas tego rzutu na Zasięg Szarzy otrzymują zasadę Szybki Krok. Zasada ta nie jest stosowana do Pogoni (oraz Najeżdżania).

Pijaństwo (Drunkard)

Oddział z tą zasadą może otrzymać jeden z dwóch zestawów efektów, w zależności od tego, w jakim stanie, Trzeźwy lub Pijany, pojawił się na polu bitwy. Gracz musi wybrać czy oddział z zasadą Pijaństwo jest Trzeźwy czy Pijany. Wybór ten jest dokonywany po Wyborze Czarów (w kroku 8 Sekwencji Przygotowania do Gry). Pijane Postacie nie mogą dołączyć do oddziału z jakimkolwiek Trzeźwym modelem i na odwrót (modele bez zasady Pijaństwo nie są zaliczane ani do Pijanych, ani do Trzeźwych).

Trzeźwi

Oddział Opojów jest wyjątkowo trzeźwy. Każdy Trzeźwy model otrzymuje zasady: Straż Przednia oraz Jednostka Lekka. Oddział będący Trzeźwym choć raz traci zasadę Punktujący do końca gry. Rozgrywając Zdobycie Flag, zasada Punktujący nie zostaje utracona.

Pijani

Oddział Opojów jest niewyobrażalnie pijany. Każdy Pijany model otrzymuje zasady: Nieustraszony oraz Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP). Pijane Oddziały nie mogą wyjść na pole bitwy wykorzystując zasadę Zasadzka.

Zdobyty Alkohol (Looted Booze)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Tury Gracza. Wszystkie modele z zasadą Pijaństwo w oddziale posiadacza zmieniają swój stan z Trzeźwego na Pijany.

ATRYBUTY ATAKU

Pierwotny Instynkt (Primal Instinct)

W Walce w Zwarcu.

Na początku każdej Rundy Walki, każdy oddział z przynajmniej jedną częścią modelu z tym Atrybutem Ataku musi wykonać Test Dyscypliny. Jeśli oddział zda test, w danej Rundzie Walki części modelu z zasadą Pierwotny Instynkt muszą przerzucić nieudane rzuty na trafienie swoimi Atakami w Walce w Zwarcu.

BRONIE

Topór Bestii (Beast Axe)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza i zawsze uderzają na Poziomie Inicjatywy 0 (bez względu na Zręczność dzierżyciela). Dzierżyciel otrzymuje +2 Umiejętności Defensywnych chyba, że używa innej broni. Ta broń nie może zostać zakłęta Zakłęciem Broni z listy Podstawowego Wyposażenia Specjalnego.

TOTEMY

Totem jest wyposażeniem, które mogą posiadać pewne Postacie i Dowódcy armii Stad Bestii. Każdy Totem może zawierać jeden lub więcej Zaklętych Czarów Totemu (Poziom Mocy 4/8), Czas Trwania: Do Następnej Tury, które mogą być rzucone przez posiadacza.

LISTA TOTEMÓW

Totem Chropowatej Skóry (Gnarled Hide Totem)	Oddział otrzymuje +1 Pancerza oraz zasadę Dekoncentrowanie.
Totem Krwawego Rogu (Blooded Horn Totem)	Oddział otrzymuje +1 Atak, a jego ataki w Walce w Zwarcu otrzymują +2 Penetracji Pancerza.
Totem Zamglonego Oka (Clouded Eye Totem)	Oddział, którego wszystkie modele znajdują się pod wpływem działania tego czaru otrzymuje zasady: Trudny Cel oraz Odporność na Magię (3).
Totem Czarnego Skrzydła (Black Wing Totem)	Oddział, którego wszystkie modele znajdują się pod wpływem działania tego czaru otrzymuje +3 Zręczności oraz +K3+1" do swojego Zasięgu Szarzy.

Armia nie może podejmować próby rzucenia Zaklętych Czarów Totemu tego samego rodzaju więcej niż dwa razy w ciągu jednej Fazy Magii, bez względu na to, który model podejmuje próbę. W tym samym czasie, na Oddział może działać tylko jeden Zaklęty Czar Totemu (ostatni skutecznie rzucony).

Postacie i Dowódcy niosą różne rodzaje Totemów:

Totem

Dowódcy noszą Totemy, które zawierają tylko jeden Zaklęty Czar, wybrany z listy powyżej, który musi zostać zapisany w Liście Armii, a jego typ to: Oddział Rzucającego.

Wielki Totem

Postacie noszą Totemy, które zawierają wszystkie cztery wymienione powyżej Zaklęte Czary o Typie: Wzmacniający i Zasięgu 18".

CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R	Duchy Mrocznego Lasu (Spirits of the Dark Forest)			
(6+)	(18")	Wzmacniający	Do Następnej Tury	Cel otrzymuje zasadę Terror. Wszystkie wrogi oddziały w kontakcie podstawek z celem otrzymują -1 Dyscypliny.
[8+]	[36"]			

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zaklęcia Broni

Przekleństwo Głogu (80pkt)

(Hawthorn Curse)

Tylko modele bez zasady Zasadzka.

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Niszycielska Szarża (+2S, +2 PP). Przebijacz może zostać użyty jako Broń Strzelająca z Celnością 3+ i następującym profilem: Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 3[6], Penetracja Pancerza 10, Przeszywający, [Wielokrotne Rany (K3)], Przeladowanie.

Rodowe Ryciny (60pkt)

(Ancestral Carvings)

Tylko Wieszcze.

0-3 na Armię.

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Siły, +2 Penetracji Pancerza oraz zasadę Magiczne Ataki. Podczas używania tej broni dzierżyciel otrzymuje +2 Ataki i zasadę Dekoncentrowanie.

Blizniaczy Głód (50pkt)

(Twin Hungers)

Zaklęcie Dwóch Broni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Zabójcze Uderzenie oraz Magiczne Ataki. Zawsze, gdy dzierżyciel wyrzuci naturalne '6' na zranienie Atakiem w Walce w Zwarcu, a atak ten skutecznie zada niewybronioną ranę, na koniec Poziomu Inicjatywy posiadacz Odzyskuje 1 Punkt Życia. W czasie pojedynczej Fazy, tym sposobem może zostać odzyskać tylko 1 Punkt Życia.

Śmiertelne Szaleństwo (35pkt)

(Fatal Folly)

Zaklęcie Topora Bestii.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Magiczne Ataki. Za każde naturalne '1' na trafienie Atakiem w Walce w Zwarcu przeciwko dzierżycielowi, dzierżyciel musi wykonać Atak w Walce w Zwarcu o tym samym Poziomie Inicjatywy (nadpisuje to zasadę, że ataki Toporem Bestii zawsze uderzają na Poziomie Inicjatywy 0. Atak ten musi zostać przydzielony przeciwko temu modelowi, który wyrzucił '1' na trafienie.

Zaklęcia Pancerzy

Schorzenie Aaghora (100pkt)

(Aaghor's Affliction)

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +1 Wytrzymałości oraz zasadę Regeneracja (4+), ale automatycznie nie zdaje wszelkich Ochron Pancerza.

Przebiegłość Oszusta (65pkt)

(Trickster's Cunning)

Zaklęcie Lekkiej Zbroi.

Skuteczne rzuty na zranienie przeciwko posiadaczowi muszą zostać przerzucone.

Płaszcz Dzikiej Formy (40pkt)

(Wildform Cloak)

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

Na początku Fazy Walki posiadacz może wybrać jeden z następujących zestawów:

+1 Siły, +1 Penetracji Pancerza, -1 Wytrzymałości lub

-1 Siły, -1 Penetracji Pancerza, +1 Wytrzymałości

Efekty trwają do końca danej Fazy Walki.

Zakrywająca Mgła (30pkt)

(Obscuring Fog)

Zaklęcie Tarczy.

Podczas używania tej Tarczy wrogie oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem otrzymują -1 Zręczności. Oddział posiadacza nie otrzymuje +1 Zręczności podczas szarży.

Artefakty

Mroczny Deszcz (80pkt)

(Dark Rain)

Jednokrotne Użycie. Kamień Burzy zostaje automatycznie aktywowany w pierwszej Turze Gry (jeśli posiadacz nie znajduje się w tym momencie na polu bitwy, Kamień Burzy nie może zostać użyty). Efekty Kamienia Burzy trwają do początku następnej Tury Gry. W Fазie Strzelania przeciwnika, jeśli posiadacz nie zaczął gry, wszystkie Ataki Strzeleckie otrzymują -2 do trafienia. Jeśli jednak posiadacz zaczął grę, to Ataki Strzeleckie otrzymują -1 do trafienia.

Ziarno Mrocznego Lasu (60pkt)

(Seed of the Dark Forest)

Jednokrotne Użycie. Przed bitwą (w kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania) Gracz może umieścić na polu bitwy pojedynczy Las (wymiary: nie dłuższy niż 10" i nie szerszy niż 6"), którego środek będzie znajdował się w 12" od posiadacza, a cały Mroczny Las przynajmniej 1" od wrogich oddziałów. Wszystkie sprzymierzone modele znajdujące się w Mrocznym Lesie (nawet częściowo) otrzymują modyfikator +1 do Wyniku Rzucenia czarów Wzmacniających, Klątw i Totemów (nadpisuje to zasadę o braku możliwości modyfikowania rzucania Zaklętych Czarów).

Symbol Łupieżcy (55pkt)

(Pillager Icon)

Wszystkie oddziały składających się w całości z Ostroklów lub pojedynczych modeli Rydwanów (nie licząc Postaci), które znajdują się w 12" od posiadacza, otrzymują zasadę Straż Przednia.

Podręczny Rylec (40pkt)

(Inscribing Burin)

Tylko Wieszcze.

Dominujący.

Tak długo jak ponad połowa podstawki modelu posiadacza znajduje się w Lesie, wszystkie sprzymierzone oddziały, których ponad połowa Powierzchni Oddziału znajduje się w dowolnym Lesie na Polu Bitwy, otrzymują zasadę Odporność na Magię (2).

Oko Dominacji (30pkt)

(Eye of Dominance)

Ataki w Walce w Zwarcu wykonane przez modele Bestii, Kawalerii oraz Konstrukcji zawsze trafiają posiadacza tylko przy rzucie 6+. Jeśli atakujący model jest modelem wieloczęściowym, efekty działają tylko na części modelu z zasadą Ograniczony.

Korona Stada (25pkt)

(Crown of Horns)

Posiadacz, wszystkie modele w oddziale posiadacza oraz wszystkie modele w zasięgu działa zasady Obecność Dowódcy (jeśli posiadacz ją posiada) automatycznie zdają test na Pierwotny Instynkt.

Zaklęcia Sztandarów

Sztandar Dzikiego Stada (50pkt)

(Banner of the Wild Herd)

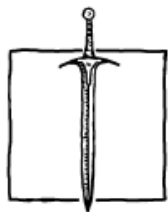
0-3 Sztandary na Armię

Jednokrotne Użycie. Pojedynczy Sztandar Dzikiego Stada na oddział może zostać aktywowany na początku dowolnej Rundy Walki. W czasie trwania tej Rundy Walki, wszystkie Dzikorogi i Krótkorogi w Oddziale posiadacza otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

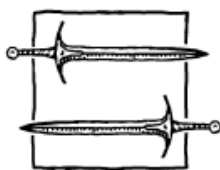
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 20%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Groza Dziczy
maks 40%



Ukryci Drapieżcy*
maks 60%

*Oddziały z zasadą Zasadzka

POSTACIE



Władca Bestii 215pkt
(Beast Lord)
pojedynczy model



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	9	Obieżyświat (Lasy), Taktyka Sfory	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	6	5	0	Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Władca Bestii	4	6	5	2	5 Pierwotny Instykt

Wezwanie na Łowy (Hunting Call)

Zasada Globalna.

Jeśli Władca Bestii z tą zasadą jest Generałem, oddziały z przynajmniej jednym modelem posiadającym zasadę Taktyka Sfory, mogą przerzucać nieudane rzuty na wyjście z Zasadzki i muszą wykonywać te rzuty już od pierwszej Tury Gry (jednak wciąż na koniec kroku 2 Sekwencji Fazy Ruchu), jednak tylko, gdy gracz kontrolujący te oddziały nie zaczął gry.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Wyposażenie Specjalne	pkt
Może wykupić:	do 200
Tarczę	5
Ciężką Zbroję	15
Może wykupić Broń Miotaną (4+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	10
Lancę	20
Wielką Broń	20
Topór Bestii	25
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Łowczy Rydwan	90
Rydwan z Ostrokiem	125
Może wykupić zasadę Wezwanie na Łowy	25



Herszt Bestii 120pkt
(Beast Chieftain)
pojedynczy model



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Obieżyświat (Lasy), Taktyka Sfory		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja	
	3	5	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Herszt Bestii	3	5	4	1	4	Pierwotny Instykt

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może nieść Wielki Totem	90
Może wykupić Tarczę	5
Może wykupić Ciężką Zbroję	10
Może wykupić Broń Miotaną (4+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Lancę	10
Wielką Broń	10
Topór Bestii	15
Może wykupić (tylko jedno):	
zasadę Zasadzka	20
Łowczy Rydwan	90



Wieszcz 155pkt
(Soothsayer)
pojedynczy model



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Praktykant Magii, Obieżyświat (Lasy), Taktyka Sfory, Krwawa Ofiara		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wieszcz	1	4	3	0	3	Pierwotny Instykt

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Druidyzmu



Szamanizmu



Ewokacji

Dodatkowe Opcje:

<i>Może zostać (tylko jednym):</i>	<i>pkt</i>
Adeptem Magii	75
Mistrzem Magii	225
Może wykupić Wyposażenie Specjalne jeśli jest Mistrzem Magii	do 100 do 200
Może wykupić Lekką Zbroję	5
Może wykupić Dwie Bronie	5
Może wykupić (tylko jedno):	
zasadę Zasadzka	10
Łowczy Rydwan	30

Krwawa Ofiara (Blood Offering)

Zasada Globalna.

Oddział, w którym znajduje się przynajmniej jedna Postać z tą zasadą, może przerzucić nieudane Testy Paniki oraz Testy Zdziesiątkowania, w zamian za zadanie jednej rany bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony dla Postaci w oddziale, która posiada tę zasadę.



Watażka Minotaurów 490pkt
(Minotaur Warlord)
pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Watażka Minotaurów zalicza się do kategorii Postaci i do kategorii Grozy Dzikiej.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	9			Szał, Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	5	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Watażka Minotaurów	5	6	6	3	5	Pierwotny Instykt, Trafienia z Uderzenia (K3), Skupienie Bitewne

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 200
Może wykupić:	
Tarczę	10
Ciężki Pancierz	15
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	15
Wielką Broń	30
Topór Bestii	30



Herszt Minotaurów 250pkt
(Minotaur Chieftain)
pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	8			Szał, Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Herszt Minotaurów	4	5	5	2	4	Pierwotny Instykt, Trafienia z Uderzenia (K3), Skupienie Bitewne

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Może nieść Wielki Totem	90
Może wykupić:	
Tarczę	10
Ciężki Pancierz	10
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	10
Wielką Broń	25
Topór Bestii	20



Herszt Centaurów 230pkt
(Centaur Chieftain)
pojedynczy model



Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	16"	8			Obieżyświat (Lasy), Pijaństwo, Zdobyty Alkohol
Defensywne	PŻ	UD	W	P		Lekka Zbroja
	3	5	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Herszt Centaurów	4	5	5	2	4	Pierwotny Instykt

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armii	pkt
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	50
Może nieść Wielki Totem	do 100
Może wykupić zasadę Zasadzka	90
Może wykupić:	20
Tarczę	5
Ciężki Pancierz	15
Może wykupić Broń Miotaną (4+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarciu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	10
Lancę	20
Wielką Broń	20
Topór Bestii	25

WIERZCHOWCE POSTACI

Łowczy Rydwan (Raiding Chariot)

Duży, Konstrukcja
50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	7"	P			Szybki Krok, Jednostka Lekka, Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Wieprz Bojowy (2)	1	3	4	1	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Rydwan z Ostrokiem (Razortusk Chariot)

Duży, Konstrukcja
50x100mm

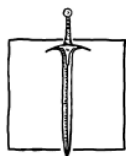
Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	7"	P			Szybki Krok, Jednostka Lekka, Obieżyświat (Lasy), Róg Łowiecki
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Ostrokiel	4	3	5	2	2	Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

Róg Łowiecki (Hunting Horn)

Zasada Globalna.

Wszystkie sprzymierzone oddziały, które znajdują się w 6" od przynajmniej jednego modelu z tą Zasadą Modelu, otrzymują +1 do Zasięgu Szarży.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Stado Dzikorogów 150pkt (Wildhorn Herd)

15 modeli, można dodać do 35 modeli po 10pkt/model.

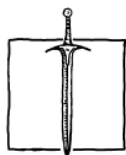


Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	7				Punktujący, Obieżyświat (Lasy), Taktyka Sfory
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	4	4	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Dzikoróg	1	4	3	0	3	Pierwotny Instynkt	

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Mogą wykupić zasadę Zasadzka*	20
Mogą wykupić (tylko jedno):	
Tarcze	1/model
Dwie Bronie	2/model
Mogą wykupić Bronie Miotane (5+)	2/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
- może nieść Totem	15
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*0-2 Wybory na Armię. Maks. 25 modeli na Oddział.



Stado Krótkorogów 140pkt (Mongrel Herd)

20 modeli, można dodać do 30 modeli po 8pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	5"	10"	6				Punktujący, Obieżyświat (Lasy), Taktyka Sfory
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	3	3	0	Tarcza		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Krótkoróg	1	3	3	0	3	Pierwotny Instynkt	

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Mogą wykupić zasadę Zasadzka*	20
Mogą wykupić Włócznie	1/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*0-2 Wybory na Armię. Maks. 30 modele na Oddział.



Krótkorodzy Łowcy 100pkt

(Mongrel Raiders)

10 modeli, można dodać do 10 modeli po 8pkt/model.

0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	6			Obieżyświat (Lasy), Taktyka Sfory, Harcownicy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Krótkoróg Łowca	1	3	3	0	3	Łuk (4+), Pierwotny Instynkt

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasady: Zwiadowcy i Zasadzka

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

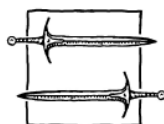
pkt

20

20

20

ODDZIAŁY SPECJALNE



Dzikie Ogary 80pkt

(Feral Hounds)

5 modeli, można dodać do 15 modeli po 8pkt/model.

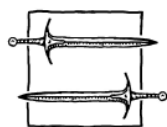
0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x50mm

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

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	5	Obieżyświat (Lasy), Nieistotny, Zasadzka, Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dziki Ogar	1	4	3	0	3	



Stado Długorogów 160pkt

(Longhorn Herd)

10 modeli, można dodać do 30 modeli po 24pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Punktujący, Obieżyświat (Lasy), Taktyka Sfory, Straż Przyboczna (Władca Bestii, Herszt Bestii)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0 Ciężka Zbroja		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Długoróg	1	4	4	1	3 Halabarda, Pierwotny Instykt	

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Zasadzka*

Mogą zamienić Halabardy na Wielkie Bronie

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

- może nieść Totem

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

pkt

2/model

darmowe

20

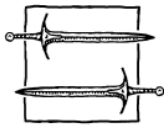
15

20

20

bez limitu

*0-2 Wybory na Armię. Maks. 20 modeli na Oddział.



Minotaury 240pkt (Minotaurs)

3 modele, można dodać do 7 modeli po 80pkt/model.
0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	7			Punktujący, Szał, Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Minotaur	3	4	5	2	3	Trafienia z Uderzenia (1), Pierwotny Instykt, Skupienie Bitewne

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić (tylko jedno):

Tarcze	6/model
Dwie Bronie	10/model
Wielkie Bronie	12/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
- może nieść Totem	15
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Centaury 165pkt (Centaur)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 26pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	16"	7			Punktujący, Obieżyświat (Lasy), Pijaństwo
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Lekka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Centaur	2	4	4	1	3	Pierwotny Instykt

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Zasadzka*

Mogą wykupić Bronie Miotane (5+) 5/model

Mogą wykupić Bronie Miotane (5+) 4/model

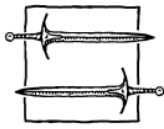
Mogą wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedno):

Dwie Bronie	2/model
Wielkie Bronie	4/model
Lance	8/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
- może nieść Totem	15
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*Maks. 8 modeli.



Łowczy Rydwan 125pkt

(Raiding Chariot)

1 model, można dodać do 2 modeli po 105/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Oddziały 3 modeli Łowczych Rydwanów zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	7"	8			Obieżyświat (Lasy), Szybki Krok, Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	4	2	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzikoróg Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Długoróg Załogant	1	4	4	1	3	Wielka Broń, Pierwotny Instynkt
Wieprz Bojowy (2)	1	3	4	1	2	Ograniczony
Platforma			5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)	



Stado Ostroklów 100pkt

(Razortusk Herd)

1 model, można dodać do 9 modeli po 65pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	6			Obieżyświat (Lasy)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ostrokiel	4	3	5	2	2	Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)



Rydwan z Ostroklēm 240pkt

(Razortusk Chariot)

pojedynczy model
0-4 Oddziały na Armię

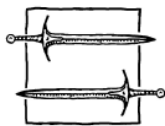
Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	7"	8			Szybki Krok, Jednostka Lekka, Obieżyświat (Lasy), Róg Łowiecki
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	1	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzikoróg Załogant	1	4	3	0	3	Lekka Lanca, Pierwotny Instynkt
Długoróg Załogant	1	4	4	1	3	Wielka Broń, Pierwotny Instynkt
Ostrokiel	4	3	5	2	2	Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)
Platforma			5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)	

Róg Łowiecki (Hunting Horn)

Zasada Globalna.

Wszystkie sprzymierzone oddziały, które znajdują się w 6" od przynajmniej jednego modelu z tą Zasadą Modelu, otrzymują +1 do Zasięgu Szarży.



Ciernista Bestia 105pkt

(Briar Beast)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar	Duży
Typ	Bestia
Podstawka	40x40mm

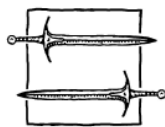
Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3K6	-	10			Obieżyświat (Lasy), Losowy Ruch (3K6), Niezłomność, Strach, Uśpiony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ciernista Bestia	K6+1	3	4	1	2	

Uśpiony (Sleeper)

Zasada Globalna.

Model z tą Zasadą Globalną podlega zasadzie Zasadzka z następującymi wyjątkami:

- Model może zdecydować się na rzut na wyjście z Zasadzki zaczynając od pierwszej Tury Gracza gracza kontrolującego (ale wciąż na koniec kroku 2 Sekwencji Fazy Ruchu, po ruchu oddziałów z zasadą Losowy Ruch).
- Kiedy model wejdzie na Pole Bitwy, musi zostać wystawiony w całości w Lesie (zamiast dotykając Krawędzi Stołu). Jeśli model nie może zostać umieszczony, nie wchodzi on na Pola Bitwy w tej Turze u muszy wykonać rzut na wyjście z Zasadzki ponownie, w następnej turze twojej Turze Gracza.
- Jeśli na Polu Bitwy nie ma żadnego lasu, model podlega normalnym zasadom wyjścia z Zasadzki (tj. umieszczenie w kontakcie z Krawędzią Stołu całym swoim Tyłem).



Gargulce 135pkt

(Gargoyles)

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

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawka	20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia 5"	10"	7			Lot (9", 18"), Obieżyświat (Lasy), Harcownicy
	Lot 9"	18"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Gargulec	2	4	3	0	3	Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Zwiadowcy

pkt

20

GROZA DZICZY



Cyklop 350pkt
(Cyclops)
pojedynczy model
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	7"	14"	8				Obieżyświat (Lasy), Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	6	2	5	0	Egida (5+), Odporność na Magię (3)		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Cyklop	5	2	6	2	3	Żyjąca Katapulta (4+), Boskie Ataki	

Żyjąca Katapulta (Hurl Attack)

Broń Strzelecka.

Broń Artyleryjska: Katapulta (4).

Zasięg 6-36", Strzały: 1, Siła 3[7], Penetracja Panczerza 0[4], [Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)], Boskie Ataki, Magiczne Ataki.

Jeśli podczas własnej Fazy Ruchu Cyklop wykonał tylko Rotację (i nie poruszył się w żaden inny sposób), w następnej Fazie Strzelania ignoruje modyfikator do trafienia wynikający z Ruchu i Strzału.



Gortach 470pkt
(Gortach)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	7"	14"	9				Obieżyświat (Lasy), Determinacja, Szał, Siła Mięsa
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	6	3	6	0			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Gortach	6	4	6	3	3	Pierwotny Instynkt, Trafienia z Uderzenia (K3), Zabójcze Uderzenie, Skupienie Bitewne	

Siła Mięsa (Strength From Flesh)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Gdy model zada niewybronione Zabójcze Uderzenie (wyrzuci naturalne '6' na zranienie Atakiem w Walce w Zwarcu z zasadą Zabójcze Uderzenie), atak ten otrzymuje zasadę Wielokrotne Rany (K3). Gdy taki Atak zada przynajmniej jedną niewybronioną Ranę, na koniec Poziomu Inicjatywy model Odzyskuje 1 Punkt Życia. Każdy Gortach może odzyskać tym sposobem tylko 1 Punkt Życia na fazę.



Gigant Bestii 300pkt

(Beast Giant)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Gigant Widzi, Gigant Robi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	3	5	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Gigant Bestii	5	3	5	2	3	Wściekłość

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić broń (tylko jedną):

Gigantyczną Pałkę

Beczka Piwa

Wyrwane Drzewo

pkt

30

20

10

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

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Pijaństwo oraz Obieżyświat (Lasy). Na koniec Fazy Ruchu, jeśli model jest w kontakcie podstawek z Lasem, może stracić swoją obecną Broń (jeśli posiada) i otrzymać Wyrwane Drzewo.

Wściekłość (Rage)

Atrybut Ataku – w Zwarcu.

Model otrzymuje +1 Atak za każdy punkt różnicy pomiędzy początkową wartością Punktów Życia modelu, a wartością w danym momencie.

Gigantyczna Pałka (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Wyrwane Drzewo (Uprooted Tree)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki w Walce w Zwarcu wykonane tą bronią trafiają automatycznie, a posiadają Siłę równą 5 i Penetrację Pancerza równą 0.

Beczka Piwa (Beer Barrel)

Broń Strzelecka.

Posiadacz otrzymuje zasadę Zdobyty Alkohol.

Jednokrotne Użycie.

Zasięg 8", Strzały: 1, Przeładowanie, Siła 4, Penetracja Pancerza 0, Atak Obszarowy (3), trafia automatycznie. Po użyciu posiadacz traci zasadę Zdobyty Alkohol.



Dżabber 370pkt
(Jabberwock)
pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	8"	16"		Obieżyświat (Lasy), Lot (8", 16") Nieustraszony, Aura Szaleństwa		
Lot	8"	16"	8			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Gortach	4	4	5	2	3	Trujące Ataki, Zionięcie (S3, PP2)

Aura Szaleństwa (Aura of Madness)

Zasada Globalna.

Wrogie oddziały, które znajdują się w 6" od przynajmniej jednego modelu z tą zasadą, otrzymują -1 Dyscypliny.