

# The 9th Age Fantasy Battles



## Piekielne Krasnoludy

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  
Ogień Zaporowy  
Zakłęci i Związani



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](http://theninthage.com/license.html)

# ZASADY MODELU ARMII

## ZASADY GLOBALNE

### Wybrańcy Ashuruka (Chosen Of Ashuruk)

Model automatycznie zdaje wszystkie Testy Strachu (jednak wciąż otrzymują -1 Dyscypliny przez zasadę Strach) i traktuje wszystkie oddziały, które nie posiadają zasady Wybrańcy Ashuruka, jak oddziały z zasadą Nieistotny. Dodatkowo, części modelu bez zasady Ograniczony otrzymuje zasadę Skupienie Bitewne, która nie może zostać użyta w trakcie pierwszej Rundy Walki, a części modelu z zasadą Ograniczony nie mogą jej używać.

## ATRYBUTY ATAKU

### Demoniczna Infuzja (Daemonic Infusion)

Ataki i Bronie, w Zwarcu i podczas Strzelania.

Część modelu otrzymuje zasadę Magiczne Ataki, a wszelkie Testy Paniki, jakie wywoła u wrogich oddziałów poprzez zadanie 25% strat, otrzymują -1 Dyscypliny.

### Opportunizm (Opportunist)

W Walce w Zwarcu.

Gdy oddział walczy z wrogiem, będąc na jego Boku lub Tyle, to wszystkie części modelu pieszego z tym Atrybutem Ataku otrzymują +1 do trafienia, tak długo jak sam oddział nie posiada wrogiego oddziału na własnym Boku lub Tyle.

## ATAKI SPECJALNE

### Wulkaniczny Uścisk (Volcanic Embrace)

Wszystkie Ataki w Zwarcu (wliczając Ataki Specjalne) wykonane przez części modelu z zasadą Wulkaniczny Uścisk otrzymują zasadę Ogniste Ataki. Dodatkowo, na Poziomie Inicjatywy 0, wszystkie wrogi modele w kontakcie podstawek z przynajmniej jedną częścią modelu z zasadą Wulkaniczny Uścisk otrzymują trafienie z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Ogniste Ataki. Modele z zasadą Wulkaniczny uścisk nie mogą korzystać z zasady Regeneracja.

## BRONIE

### Broń Inferno (Infernal Weapon)

Broń do Walki w Zwarcu.

Podlega zasadom Broni Ręcznej. Dodatkowo, ataki wykonywane tą bronią otrzymują +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza oraz zasadę Magiczne Ataki. Ta broń nie może zostać zaklęta Zaklęciem Broni chyba, że zapisano inaczej.

### Glewnia (Flintlock Axe)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 2.

Ataki wykonane tą bronią nie otrzymują negatywnych modyfikatorów do trafienia wynikających z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj. Ta broń może być również użyta jako Broń do Walki w Zwarcu. Ataki w Walce w Zwarcu wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły. Model używający tej broni nie może jednocześnie używać Tarczy przeciwko Atakom w Zwarcu.

## PANCERZE

### Zbroja Inferno (Infernal Armour)

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

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (5+) przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki.

## CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
<b>R</b> <b>Opary Magnezji</b> (Haze of Magnesia)				Cel otrzymuje zasadę Łatwopalność. Na koniec fazy, jeśli cel otrzymał przynajmniej jedno trafienie z zasadą Ogniste Ataki, otrzymuje dodatkowe K3+1 trafienia z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Ogniste Ataki. Następnie czar dobiega końca.
5+	24"	Kłątwa	Permanentny	

# WYPOSAŻENIE SPECJALNE

## Zakłęcia Broni

### **Onyksowy Rdzeń** (110pkt)

(Onyx Core)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Siły, +2 Penetracji Pancerza i zasady: Magiczne Ataki oraz Wielokrotne Rany (K3, przeciwko Łatwopalność).

### **Płonąca Stal** (80pkt)

(Burning Steel)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Posiadacz otrzymuje +1 Atak. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Ogniste Ataki i Magiczne Ataki oraz posiadają Penetrację Pancerza równą 10 i zawsze rani przy wyniku równym lub wyższym niż 7- Pancerz celu. Naturalne '6' zawsze rani, a naturalne '1' nigdy nie rani.

## Zakłęcia Pancerzy

### **Stalowa Skóra** (95pkt)

(Steel Skin)

Tylko modele bez zasady Górąjący.

Zakłęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +3 Pancerza. Ataki z zasadą Zabójcze Uderzenie i/lub Trujące Ataki, wykonywane przeciwko posiadaczowi, tracę te Atrybuty Ataku.

### **Sekret Mithrilu** (75pkt)

(Secrets of Mithril)

Zakłęcie Tarczy.

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (4+, przeciwko atakom z Penetracją Pancerza 3 lub większą).

### **Więzi Kadima** (70pkt)

(Kadim Bindings)

Zakłęcie Tarczy.

Podczas używania tej Tarczy, posiadacz otrzymuje zasady: Magiczne Ataki, Egida (5+), Egida 2+), przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki) oraz Wulkaniczny Uścisk.

## Artefakty

### **Tablica Ashuruka** (80pkt)

(Tablet of Ashuruk)

We wrogiej Fazie Magii, podczas Skupiania Zasłony, przed zamianą Znaczników Zasłony na Kości Magii, usuń jeden Znacznik Zasłony z puli Zniczków Zasłony przeciwnika i dodaj jeden Znacznik Zasłony do swojej puli Zniczków Zasłony.

### **Pierścień Wysuszenia** (75pkt)

(Ring of Desiccation)

Tylko modele piesze.

Wszystkie wrogie oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem otrzymują zasadę Łatwopalność.

### **Maska Hutnicza** (70pkt)

(Mask of the Furnace)

Tylko modele bez zasady Górąjący.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza i zasadę Zionięcie (Toksyczne Ataki).

### **Kość Lugara** (70pkt)

(Lugar Dice)

Posiadacz musi przerzucić naturalne '1' rzutów na trafienie i na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu. O ile posiadacz nie dosiada wierzchowca o Rozmiarze Gigantyczny, naturalne '6' rzutów na trafienie i na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu przeciwko modelowi posiadacza musza zostać przerzucone.

### **Megafon Nezibkesh** (70pkt)

(Bullhorn of Nezibkesh)

Zasięg działania efektów Zasady Globalnej Inżynier posiadacza (jeśli ją posiadacza) zostaje zwiększony do 12". Kiedy Machina Wojenna zostaje wybrana w ramach działania Zasady Globalnej Inżynier posiadacza, na czas trwania tej fazy jej Bronie Strzeleckie otrzymują +1 Penetracji Pancerza.

### **Para w Butelce** (55pkt)

(Bottled Steam)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku Fazy Strzelania przeciwnika. Do końca tej fazy, posiadacz otrzymuje zasadę Egida (4+), a jego oddział otrzymuje zasadę Trudny Cel.

### **Mechanizm Besheluka** (50pkt)

(Besheluk's Mechanism)

Tylko Magowie.

Dominujący.

Posiadacz może rzucać Zakłęty Czar Poziom Mocy (4/8), Zasięg 24", Typ: Wzmacniający, Czas Trwania: Natychmiastowy.

Cel Odzyskuje liczbę Punktów Życia według poniższych ustaleń (niewymienione oddziały nie podlegają efektom):

- Uczniowie Lugara: 4 Punkty Życia
- Wcielenia Kadima: 2 Punkty Życia
- Kadim Tytan: 1 Punkty Życia

### **Rękawice Madzhaba** (25pkt)

(Gauntlets of Madzhab)

Posiadacz otrzymuje +1 Siły i +1 Penetracji Pancerza. Każdy naturalne '1' rzutów na trafienie Atakami w Walce w Zwarcu posiadacza trafia własny oddział (atakujący przydziela trafienia). Te trafienia nigdy nie mogą trafić posiadacza, chyba, że dosiada wierzchowca i nie jest częścią połączonego oddziału.

## Zakłęcia Sztandarów

### **Ikona Inferno** (85pkt)

(Icon of the Inferno)

Tylko nie Oddziały Podstawowe.

Kiedy sprzymierzony Mag, który znajduje się w 12" od posiadacza, rzuci skutecznie Czar (ale nie Czar Przypisany, ani Zakłęty Czar), po rozpatrzeniu Czaru Przypisanego (jeśli go posiada) posiadacz może automatycznie rzucić *Płomień* (Piromancja), który nie może zostać rozproszony.

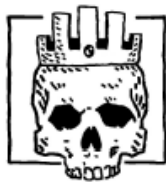
### **Sztandar Szamuta** (50pkt)

(Banner of Shamut)

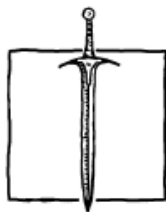
0-3 Sztandary na Armię.

Oddział posiadający przynajmniej jeden Sztandar Szamuta otrzymuje +1 Umiejętności Ofensywnych i dodaje +1 do swojego Wyniku Walki.

# ORGANIZACJA ARMII



**Postacie**  
maks 40%



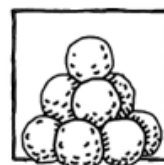
**Oddziały Podstawowe**  
przynajmniej 25%



**Oddziały Specjalne**  
bez limitu



**Gradobiecie Bogów**  
maks 30%



**Ogień Zaporowy**  
maks 20%



**Zakłęci i Związani**  
maks 35%

## POSTACIE



**Suzeren 270pkt**  
(Overlord)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	3"	9"	10	Wybrańcy Ashuruka, Podsycający Płomienie	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Inferno
	3	7	5	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Suzeren	4	7	4	1	4

### Podsycający Płomienie (Fan the Flames)

Suzeren oraz wszystkie części modeli w tym samym oddziale, które nie posiadają zasady Ograniczony, otrzymują zasadę Nienawiść.

#### Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Wyposażenie Specjalne	pkt
Może wykupić Tarczę	do 250
Może wykupić Pistolet (3+)	5
Może wykupić broń (tylko jedną):	
Glewnię (3+)	20
Wielką Broń	20
Broń Inferno	35
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Byka Szamuta*	240
Wielkiego Byka Szamuta*	450

\*Byki Szamuta, Wielkie Byki Szamuta i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Zaklętych i Związanych.



**Wezyr 125pkt**  
(Vizier)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	9			Wybrańcy Ashuruka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	5	0	Zbroja Inferno	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wezyr	3	6	4	1	3	

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 150
Może wykupić Tarczę	5
Może wykupić Pistolet (3+)	5
Może wykupić broń (tylko jedną):	
Wielką Broń	10
Glewnię (3+)	15
Broń Inferno	25
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Byka Szamuta*	240

\*Byki Szamuta i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Zakłętych i Związanych.



**Wybraniec Lugara 230pkt**  
(Chosen of Lugar)  
pojedynczy model  
0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	12"	9			Wybrańcy Ashuruka, Niezlomność, Szał, Osąd Lugara
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	5	0	Egida (4+), Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wybraniec Lugara	3	6	4	1	4	Dwie Bronie, Skupienie Bitewne, Wulkaniczny Uścisk, Magiczne Ataki

**Osąd Lugara** (Lugar's Court)

Zasada Globalna.

Model może dołączyć tylko do oddziału Uczniów Lugara, a kiedy dołączy do oddziału Uczniów Lugara, model otrzymuje zasadę Punktujący. Grając Zdobyć Flagi, model otrzymuje zasadę Punktujący (bez względu czy dołączył do oddziału Uczniów Lugara czy nie).

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 150
Może wykupić Broń do Walki w Zwarciu (tylko jedną):	
Wielką Broń	10
Broń Inferno	25



**Prorok**  
(Prophet)  
pojedynczy model






Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	3"	9"	9	Wybrańcy Ashuruka	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Inferno
	3	4	5	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Prorok	2	4	4	1	2

Musi nosić tytuł:

<b>Mag (160pkt)</b> (Wizard)		<b>Inżynier (180pkt)*</b> (Engineer)	
<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Zasady Modelu:</i>	
Musi zostać (tylko jednym):		Inżynier (3+)	
Praktykantem Magii	40	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Adeptem Magii	115	Może zostać (tylko jednym):	
Mistrzem Magii	265	Praktykantem Magii	40
		Adeptem Magii	115
		Mistrzem Magii	265

\*Prorocy zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, tytuł Inżyniera (tj. 180pkt) zalicza się do kategorii Ognia Zaporowego.

<i>Opcje Magii:</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Jeśli został Magiem, musi wybrać Czary ze Ścieżki (wybierz jedną):	Może wykupić Wyposażenie Specjalne jeśli jest Mistrzem Magii	do 100
 Alchemii	Może wykupić Tarczę	do 200
 Piromancji	Może wykupić broń (tylko jedną):	10
 Okultyzmu	Glewnię (3+)	10
	Broń Inferno	15
	Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
	Byka Szamuta (tylko Mistrz Magii)*	240
	Świątynnego Lamassu*	345

\*Byki Szamuta, Świątynne Lamassu i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Zaklętych i Związanych.



**Tauruk Zdobycyca 305pkt**  
(Taurukh Subjugator)  
pojedynczy model

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	7"	14"	9	Wybrańcy Ashuruka, Obieżyświat (Ruiny)	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Inferno
	4	5	5	1	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Tauruk Zdobycyca	4	5	5	2	4

*Dodatkowe Opcje:*

Może zostać Sztandarowym Armii	pkt
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	50
Może wykupić Tarczę	do 150
Może wykupić Broń (tylko jedną):	10
Dwie Bronie	10
Wielką Broń	25
Broń Inferno	35



**Dowódca Hobgoblinów 70pkt**  
(Hobgoblin Chieftain)  
pojedynczy model  
0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	Oportunizm, Nie Jest Przywódcą	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	4	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Dowódca Hobgoblinów	3	4	4	1	4

*Dodatkowe Opcje:*

**Szef Nożowników (Backstabber Boss)**

Zasada Globalna.

Postać otrzymuje zasadę Nożownicy (patrz oddział Hobgobliny). W kroku 8 Sekwencji Przygotowania do Gry (po Wyborze Czarów) możesz wybrać oddział 25 lub mniej Hobgoblinów z zasadą Nożownicy. Postać i wybrany oddział otrzymują zasadę Zasadzka, a oddział traci zasadę Punktujący. Postać z zasadą Szef Nożowników musi zostać wystawiona wraz z wybranym oddziałem

Może wykupić Wyposażenie Specjalne	pkt
Może wykupić:	do 50
Tarczę	5
Lekką Zbroję	5
Może wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):	
Broń Miotaną (4+)	5
Łuk (3+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Lekką Lancę	5
Wielką Broń	10
Może (tylko jedno):	
zostać Szefem Nożowników	40
dosiadać Wilka	50

# WIERZCHOWCE POSTACI

## Wilk (Wolf)

Standardowy, Kawaleria  
25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	18"	P			Pozorowany Odwrot, Straż Przednia, Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wilk	1	3	3	0	3	Ograniczony



## Byk Szamuta 0-2 Wierzchowce na Armię (Bull of Shamut)

Duży, Kawaleria  
50x50mm

*Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Zaklętych I Związanych.*

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia 6"	12"	P			Górujący, Lot (8", 16"), Strach
	Lot 8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P	Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Byk Szamuta	4	5	5	2	3	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (1), Wulkaniczny Uścisk, Magiczne Ataki



## Wielki Byk Szamuta 0-1 Wierzchowiec na Armię (Great Bull of Shamut)

Gigantyczny, Kawaleria  
60x100mm

*Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Zaklętych I Związanych.*

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia 6"	12"	P			Lot (8", 16")
	Lot 7"	14"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	5	6	P+2	Egida (5+), Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielki Byk Szamuta	4	5	6	3	3	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (1), Wulkaniczny Uścisk, Magiczne Ataki, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)



## Świątynny Lamassu 0-1 Wierzchowiec na Armię (Temple Lamassu)

Duży, Kawaleria  
50x50mm

*Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Zaklętych I Związanych.*

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia 6"	12"	P			Górujący, Lot (8", 16"), Strach, Praktykant Magii, Aura Uwolnienia
	Lot 8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P	Egida (5+), Odporność na Magię (2)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Świątynny Lamassu	2	3	5	2	2	Ograniczony, Magiczne Ataki, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)

### Aura Uwolnienia (Aura of Unbinding)

Zasada Globalna.

Zaklęcia Broni dzierzonych przez modele (sprzymierzone lub wrogie) w kontakcie podstawek ze Świątynnym Lamassu nie mogą być używane. Postać dosiadająca Świątynnego Lamassu nie podlega działaniom tego efektu.

*Dodatkowe Opcje:*

Może zostać Adeptem Magii

*pkt*

75

*Dodatkowe Opcje:*

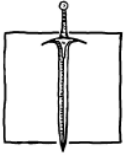
Musi wybrać czary ze Ścieżki Czarnej Magii

*pkt*





# ODDZIAŁY PODSTAWOWE



## Wojownicy Inferno 125pkt

(Infernal Warriors)

10 modeli, można dodać do 30 modeli po 13pkt/model.



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	9			Wybrańcy Ashuruka, Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wojownik Inferno	1	4	3	0	2	

### Garłacz (Blunderbuss)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12:, Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 1, Precyzja. Garłacz otrzymuje +1 Siły, kiedy strzel na Bliskim Zasięgu.

Marsz nie zabrania dzierżycielowi strzelić z Garłacza. Ataki tą bronią nie otrzymują negatywnych modyfikatorów do trafienia wynikających z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj.

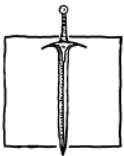
#### Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Tarcze 1/model  
Mogą wykupić Garłacze (4+)\* 5/model  
Mogą wykupić Wielkie Bronie 3/model

Po jednym modelu można mianować na:

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

\*Oddział wyposażony w Garłacze dodatkowo zalicza się do kategorii Gradobicia Bogów.



## Strażnicy Cytadeli 190pkt

(Citadel Guard)

10 modeli, można dodać do 20 modeli po 23pkt/model.



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	9			Wybrańcy Ashuruka, Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Zbroja Inferno, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnik Cytadeli	1	4	4	1	2	

#### Dodatkowe Opcje:

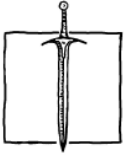
Mogą (tylko jedno):

wykupić Glewnie (3+)\* 9/model  
zamienić Tarcze na Glewnie (3+)\* 8/model

Po jednym modelu można mianować na:

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

\*Maks. 20 modeli na oddział. Oddział wyposażony w Glewnie dodatkowo zalicza się do kategorii Gradobicia Bogów.



## Orkowie Niewolnicy 120pkt

(Orc Slaves)

20 modeli, można dodać do 30 modeli po 7pkt/model.



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	4"	8"	6		Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja
	1	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Hobgoblin	1	3	3	0	3 Oportunizm

### Nożownicy (Backstabbers)

Zasada Globalna

Model traci wszystkie swoje Bronie oraz Pancierz i otrzymuje Dwie Brnie oraz zasadę Trujące Ataki.

*Dodatkowe Opcje:*

Muszą wykupić przynajmniej jedno z:

Tarcze

*pkt*

1/model

Łuki (4+)\*

2/model

Włócznie i Tarcze

2/model

zasadę Nożownicy

3/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

20

Chorążego

20

\*0-3 Wybory na Armię. 0-60 Modeli na armię. Oddział z Łukami dodatkowo zalicza się do kategorii Gradobicia Bogów.



## Orkowie Niewolnicy 120pkt

(Orc Slaves)

20 modeli, można dodać do 30 modeli po 9pkt/model.

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawka	25x25mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	4"	8"	5				Nieistotny, Niewolnicy
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	3	4	0	Lekka Zbroja		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Ork Niewolnik	1	3	3	0	2	Urodzony by Walczyć	

### *Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić (tylko jedno):

Tarcze

*pkt*

2/model

Dwie Bronie

2/model

Jeden model można mianować na Muzyka

20

### **Niewolnicy (Slaves)**

Zasada Globalna.

Jeżeli na koniec fazy, na polu bitwy nie znajduje się ani jeden sprzymierzony oddział z zasadą Wybrańcy Ashuruka lub Oportunizm, usuń wszystkie twoje oddziały Orków Niewolników z gry jako poległych.

Jeżeli na początku twojej Tury Gracza, w 6" od oddziału Orków Niewolników, nie ma ani jednego sprzymierzonego oddziału z zasadą Wybrańcy Ashuruka lub Oportunizm, a oddział ten nie jest Zaangażowany w Walkę, rzuć K6:

1-2: Oddział Orków Niewolników natychmiast ucieka dokładnie w stronę najbliższej krawędzi stołu.

3-4: Oddział Orków Niewolników podlega zasadzie Wstrząśnięcie do końca Tury Gracza.

5-6: Oddział Orków Niewolników zachowuje się normalnie.

### **Urodzony by Walczyć (Born to Fight)**

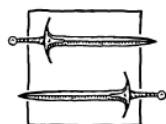
Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Ataki w Walce w Zwarcu części modelu otrzymują +1 Siły i +1 Penetracji Pancerza. Po każdej Rundzie Walki w Zwarcu, te efekty zostają utracone na czas trwania tej walki chyba, że oba poniższe warunki zostaną spełnione:

- Oddział części modelu znajduje się po wygranej stronie walki.

- W tej samej walce bierze udział przynajmniej jeden sprzymierzony oddział z przynajmniej jedną częścią modelu z zasadą, który posiada więcej Pełnych Szeregów niż jakikolwiek wrogi oddział Zaangażowany w tę samą Walkę.

# ODDZIAŁY SPECJALNE



## Nieśmiertelni 300pkt (Immortals)

15 modeli, można dodać do 15 modeli po 28pkt/model.



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	9"	9				Wybrańcy Ashuruka, Punktujący, Straż Przyboczna
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	3	4	0	Zbroja Inferno, Błogosławieństwo Nezibkeshy		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Nieśmiertelny	1	5	4	1	2	Wielka Broń	

### Błogosławieństwo Nezibkeshy

(Blessing of Nezibkesh)

Zasada Globalna.

Wszystkie Ataki w Zwarciu z Ataków Specjalnych wykonane przeciwko modelom z zasadą Błogosławieństwo Nezibkeshy posiadają o połowę mniejszą Siłę i Penetrację Pancerni (wynik zaokrąglij w górę).

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Tarcze

Mogą zamienić Wielkie Bronie na Bronie Inferno

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

*pkt*

2/model

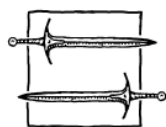
2/model

20

20

20

bez limitu



## Tauruki 150pkt (Taurukh)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 25pkt/model.

0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	7"	14"	9				Wybrańcy Ashuruka, Punktujący, Obieżyświat (Ruiny)
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	4	4	0	Zbroja Inferno		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Tauruk	2	4	4	1	2		

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Tarcze

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

Dwie Bronie

Wielkie Bronie

Broń Inferno

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

*pkt*

2/model

2/model

4/model

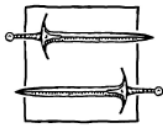
5/model

20

20

20

bez limitu



### Namaszczone Tauruki 335pkt

(Taurukh Anointed)

3 modele, można dodać do 4 modeli po 105pkt/model.  
0-5 Oddziałów na Armię

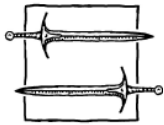


Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	9			Wybrańcy Ashuruka, Punktujący, Obieżyświat (Ruiny)
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	4	0	Zbroja Inferno	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Namaszczony Tauruk	3	4	5	2	3	Niszczycielska Szarża (+1 Pancerza)

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Tarcze	10/model
Mogą wykupić Broń do Walki w Zwarciu (tylko jedno):	
Dwie Bronie	6/model
Wielkie Bronie	12/model
Broń Inferno	18/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



### Hobgoblinscy Jeźdźcy 130pkt

(Hobgoblin Wolf Riders)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 17pkt/model.  
0-2 Oddziałów na Armię

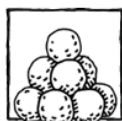
Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	18"	6			Pozorowany Odwrót, Straż Przednia, Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Hobgobliński Jeździec	1	3	3	0	3	
Wilk	1	3	3	0	3	Ograniczony

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić:	
Tarcze	1/model
Lekkie Lance	1/model
Łuki (4+)	2/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20

# OGIEŃ ZAPOROWY



**Artyleria Inferno**  
(Infernal Artillery)  
pojedynczy model



Rozmiar Standardowy  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 75mm okrągła

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	3"	9			Wybrańcy Ashuruka, Machina Wojenna
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	4	3	0	2	

Załoga musi wykupić jedną z poniższych Broni Artyleryjskich:

**Rakietnica (4+)** (290pkt)  
(Rocket Battery)  
0-2 Wybory na Armię

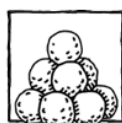
**Wyrzutnia Magmy** (150pkt)  
(Volcano Cannon)  
0-2 Wybory na Armię

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.  
Zasięg 48", Strzały: 2K6, Siła 7, Penetracja Pancerza 2.

Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.  
Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 4{5}, Penetracja Pancerza 1{2},  
{Wielokrotne Rany (K3)}, Ogniste Ataki.

*Dodatkowe Opcje:* pkt  
Może wykupić Zaklętego Demona 140

*Dodatkowe Opcje:* pkt  
Może wykupić Zaklętego Demona 200



**Zaklęty Demon**  
(Bound Daemon)

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Piechota  
Podstawka 100x150mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Ognia Zaporowego oraz do kategorii Zaklętych i Związanych.

To jest ulepszenie dla Artylerii Inferno oraz dla Tytanicznego Moźdźierza. Użyj Rozmiaru, Typu i Podstawki Zaklętego Demona. Model traci swoją Załogę i Ogra Niewolnika. Zamień wszelkie Współczynniki i Zasady Modelu poza Bronią Artyleryjską na następujące:

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	9			Niezłomność, Demoniczna Infuzja, Demoniczna Furia
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	3	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zaklęty Demon	5	4	5	2	2	Ruch lub Strzał

## **Demoniczna Furia** (Daemonic Fury)

Zasada Globalna.

Na początku każdej twojej Tury Gracza Zaklęty Demon musi wykonać Test Dyscypliny. Jeśli model nie zda testu, do końca danej Tury Gracza otrzymuje zasadę Losowy Ruch (3K6), a w czasie Fazy Ruchu musi poruszyć się bezpośrednio w stronę najbliższego wrogiego oddziału, zamiast dowolnie wybrać kierunek ruchu (w przypadku, gdy początkowy Obrót jest zablokowany, model wykonuje Obrót w możliwie jak największym stopniu w stronę najbliższego wroga i nie porusza się dalej).



## Tytaniczny Moździerz 300pkt

(Titan Mortar)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię



Rozmiar	Duży
Typ	Konstrukcja
Podstawka	75mm okrągła

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	3"	9			Wybrańcy Ashuruka, Machina Wojenna, Ogr Niewolnik
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	1	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	4	3	0	2	Tytaniczny Moździerz (4+)
Ogr Niewolnik	3	3	4	1	2	

### Ogr Niewolnik (Ogre Slave)

Zasada Globalna.

Model traktuje wszystkie rzuty na Tabelę Niewypału z wynikiem 3 - 4 (Zacięty Mechanizm) jako wynik 5+ (Usterka).

*Dodatkowe Opcje:*

Może stracić Ogra Niewolnika i wykupić Zakłętą Demona

*pkt*

90

### Tytaniczne Działo (Titan Mortar)

Broń Artyleryjska: Katapulta (4).

Zasięg 6-48", Strzały: 1, Siła 4[7], Penetracja Pancerza 1[4], [Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)].

Każdy oddział, który stracił przynajmniej jeden Punkt Życia z powodu ataku tą bronią, traktuje każdy Teren (wliczając Teren Otwarty) jako Teren Niebezpieczny (1) i musi przerzucić wszystkie naturalne '6' rzutów na trafienie. Machina Wojenna w 8" od oddziału, który został trafiony tą bronią musi rzucić K6 tuż przed strzałem; przy wyniku 4+ nie może strzelić. Wszystkie efekty trwają do końca następnej Tury Gracza.



## Balista Hobgoblinów 90pkt

(Hobgoblin Bolt Thrower)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar	Standardowy
Typ	Konstrukcja
Podstawka	60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	4"	6			Machina Wojenna
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	2	3	3	0	3	Balista Hobgoblinów (4+)

### Balista Hobgoblinów (Hobgoblin Bolt Thrower)

Broń Artyleryjska: Balista.

Zasięg 48", Strzały: 1, Siła 3[6], Penetracja Pancerza 10, [Wielokrotne Rany (K3)].



## Drużyna Strzelecka

(Gunnery team)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar	Standardowy
Typ	Konstrukcja
Podstawka	40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	6"	9			Wybrańcy Ashuruka, Platforma Parowa
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	1	4	0	Zbroja Inferno, Trudny Cel	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	2	4	3	0	2	Szybkostrzelny

### Platforma Parowa (Steam Powered Chassis)

Marsz nie zabrania modelowi używania Ataków Strzeleckich. Model nie może dobrowolnie wybrać reakcji na Szarżę Ucieczka.

Musi wykupić jedną z poniższych Broni Artyleryjskich:

**Działo Wielostrzałowe (4+)** (150pkt)  
(Gunnery Volley Gun)

**Wyrzutnia Granatów (4+)** (170pkt)  
(Granada Launcher)

**Miotacz Płomieni** (130pkt)  
(Flamethrower)

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 24", Strzały: K6, 2K6 lub 3K6, Siła 4, Penetracja Pancerna 2.

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: K6+1, Siła 6, Penetracja Pancerna 2.

Ta broń może strzelać na dwa sposoby:

- jako Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.  
Zasięg 12", Strzały: 1, Siła 4{5}, Penetracja Pancerna 1{2}, Ogniste Ataki, {Wielokrotne Rany (K3)}.

- jako Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.

Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 0, Penetracja Pancerna 0.

Wszystkie modele w trafionym oddziale otrzymują zasadę Łatwopalność do końca następnej Tury Gracza lub do czasu zranienia (wliczając przerzut na zranienie) atakiem z zasadą Ogniste Ataki (w zależności, które nastąpi jako pierwsze).



# ZAKŁĘCI I ZWIĄZANI



## Ucniowie Lugara 140pkt

(Disciples of Lugar)

5 modeli, można dodać do 20 modeli po 25pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	12"	9			Wybrańcy Ashuruka, Niezlomność, Szał
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	4	0	Egida (5+), Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Uczeń Lugara	1	4	4	1	3	Dwie Bronie, Skupienie Bitewne, Wulkaniczny Uścisk, Magiczne Ataki

### Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Dwie Bronie na Wielkie Bronie

*pkt*

7/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



## Kadim Tytan 575pkt

(Kadim Titan)

pojedynczy model

0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Piechota  
Podstawka 100x150mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	16"	8			Demoniczność, Szał
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	4	5	2	Egida (5+), Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kadim Tytan	6	6	7	4	5	Skupienie Bitewne, Wulkaniczny Uścisk, Pałaca Nienawiść

### Pałaca Nienawiść (Searing Rage)

Atrybut Ataku - w Zwarceniu.

Ataki w Walce w Zwarceniu wykonane przez model otrzymują zasadę Boskie Ataki, kiedy są przydzielone przeciwko modelom z zasadą Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki). Za każdym razem, gdy model nie zda Testu Szалу, otrzymuje on +1 Atak do końca gry.



## Wcielenia Kadima 335pkt

(Kadim Incarnates)

3 modele, można dodać do 3 modeli po 115pkt/model.  
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Piechota  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
Ziemia	4"	8"	8	Lot (6", 12"), Demoniczność, Strach, Szał	
Lot	6"	12"			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Egida (5+), Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)
	3	3	4	2	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wcielenie Kadima	3	5	5	2	4 Skupienie Bitewne, Wulkaniczny Uścisk
<i>Dodatkowe Opcje:</i>					<i>pkt</i>
Jeden model można mianować na Dowódcę					20



## Machina Inferno 145pkt

(Infernal Engine)

pojedynczy model  
0-1 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 60x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	6"	9	Górujący, Niezłomność, Szybki Krok, Cała Naprzód!, Powolny	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	7	4	7	4	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Załoga	3	4	3	0	2
Platforma			6	3	2 Ograniczony, Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1), Roztrzaskanie (K3), Demoniczna Infuzja,

### Cała Naprzód! (Full Steam Ahead!)

Zasada Globalna.

Na koniec kroku 2 Fazy Ruchów (bezpośrednio po Zebraniu Uciekających oddziałów), Machina Inferno może uruchomić kocioł. Jeżeli to zrobi, do końca tej Tury Gracza nie może strzelać i otrzymuje zasadę Losowy Ruch (3K6), z następującym wyjątkiem: nie może wejść w kontakt podstawek z wrogim oddziałem, który nie znajdował się w Strefie Przedniej Machiny Inferno, przed tym jak wykonała ona Obrót.

### Powolny (Ponderous):

Machina Inferno nie może zadeklarować Szarży, Pogoni oraz Najeżdżania.

Musi wykupić jedną z poniższych:

**Działo Szrapnelowe\*** (305pkt)  
(Shrapnel Gun)

Załoga otrzymuje Działo Szrapnelowe (4+)

**Działo Szrapnelowe** (Shrapnel Gun)

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: K6+2, Siła 6, Penetracja Pancerza 3, Szybkostrzelny, Wielokrotne Rany (K3), Demoniczna Infuzja.

\*Koszt Działa Szrapnelowego (tj. 305pkt) dodatkowo zalicza się do kategorii Ognia Zaporowego.

**Młoty Parowe** (305pkt)  
(Steam Hammers)

Platforma otrzymuje zasadę Roztrzaskanie (3K3).



## Opancerzony Gigant 305pkt

(Armoured 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	Ciężka Zbroja		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Opancerzony Gigant	5	3	5	2	3	Wściekłość	

### Dodatkowe Opcje:

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

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Wybraniec Ashuruka.

Może wykupić broń (tylko jedną):

Gigantyczną Pałkę

Bicz Łowcy Niewolników

Kilof Górniczy

pkt

30

20

10

#### 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.

Dzierzyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

#### Bicz Łowcy Niewolników (Slavemaster's Whip)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierzyciel otrzymuje +2 Zręczności i zasadę Obecność Dowódcy, której efekty posiada zasięg 12". Jednak, tylko Hobgobliny, Hobgoblińscy Jeźdźcy, Orkowie Niewolnicy i Dowódcy Hobgoblinów mogą korzystać z tego źródła zasady Obecność Dowódcy. Sprzymierzone Hobgobliny, Orkowie Niewolnicy i Dowódcy Hobgoblinów pieszo w oddziałach, które znajdują się w 12" od dzierzyciela, otrzymują +2 Marszu.

#### Kilof Górniczy (Mining Pick)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierzyciel otrzymuje zasadę Miażdzący Cios. Jeśli wartość Współczynnika Ataku dzierzyciela jest równa lub wyższa od 8, może on wykonać 2 Miażdżące Ciosy zamiast jednego.

Gigant otrzymuje +1 do trafienia Atakami w Walce w Zwarcu, kiedy atakuje oddział Broniący Budynek i ignoruje zasadę Dekoncentrowanie, jaką wrogą oddział posiada za Obronę Muru.