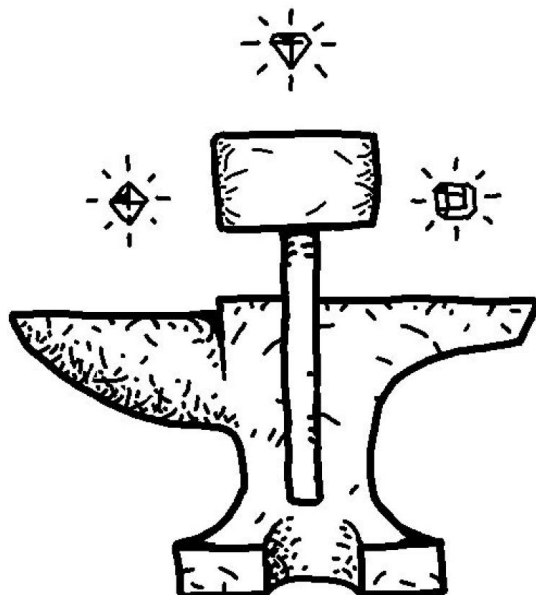


The 9th Age Fantasy Battles



Krasnoludzkie Twierdze

Księga Armii

Edycja druga, wersja beta 0.203.0 - 15 marca 2018

Zasady Armii
Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Krasnoludzkie Runy

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Grzmot Klanu
Maszyneria Wojenna



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 ARMII

Wychowani w Górach (Hewn Out Of Mountains)

Tak długo, jak na Polu Bitwy znajduje się przynajmniej jeden sprzymierzony model z Armii Krasnoludzkich Twierdz, Wartość Rzucenia wszystkich czarów rzucanych przez wrogie modele wzrasta o +1.

Pradawna Uraza (Ancient Grudge)

Armie Krasnoludzkich Twierdz posiadają wiele Pradawnych Uraz, które dają pewne bonusy, podczas atakowania konkretnych przeciwników. Ostateczną ilość Uraz armii Krasnoludzkich Twierdz oblicza się następująco

- **Jedna Uraza** za Generała z zasadą Pamięć Rodu.
- **Jedna Uraza** za każdego Króla w Armii.
- **Dodatkowe K3 Urazy** za każdy Tron Wojenny w Armii.

Tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), musisz wybrać pojedynczy oddział z Listy Armii przeciwnika za każdą Urazę w twojej Armii (mogą to być Postacie). Modele wybranego oddziału uznawane są za oznaczone. Wszystkie modele w Armii Krasnoludzkich Twierdz otrzymują zasadę Nienawiść przeciwko oznaczonym modelom, oraz przeciwko modelom, które dołączyły do oddziału, w którym ponad połowa modeli jest oznaczona.

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Kamień Przysięgi (Holdstone):

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Rundy Walki. Efekty trwają do momentu aż oddział przestanie być Zaangażowany w Walkę. Zastosuj następujące efekty:

- Wrogie oddziały nie mogą otrzymać bonusu do Wyniku Walki za bycie na Boku lub Tyłu oddziału.
- Oddział nie może zostać Rozbity.
- Zasady: Ściana z Tarcz oraz Parowanie mogą być używane z dowolnej Strony oddziału (Przodu, Boków i Tyłu).
- Na potrzeby Ataków Wspierających, wszystkie Strony są uznawane za Przód (tj. model może wykonać Atak Wspierający również na Bok lub na Tył).
- Oddział nie może wykonać Pogoni (ani Najeżdżania).

Pamięć Rodu (Ancestral Memory):

Generał z zasadą Pamięć Rodu wpływa na liczbę Uraz jakie posiada Armia Krasnoludzkich Twierdz (patrz zasadę Pradawna Uraza).

OCHRONA INDYWIDUALNA

Ściana z Tarcz (Shield Wall)

Używając Tarczy, model otrzymuje zasadę Egida (6+, przeciwko Atakom w Walce w Zwarciu). Jeśli atakujący jest Szarżującym, zasada zostaje zwiększona do zasady Egida (5+, przeciwko Atakom w Walce w Zwarciu). Ta zasada może zostać wykorzystana jedynie przeciwko atakom wykonanym przez wrogów Zaangażowanych z Przodem oddziału modelu.

ATRYBUTY ATAKU

Krzepa (Sturdy)

W Walce w Zwarciu.

Model otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP) i nie otrzymuje negatywnych modyfikatorów do trafienia wynikających z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj.

Im Są Większi... ("The bigger they are...")

W Walce w Zwarciu.

Ataki w Walce w Zwarciu wykonywane przez modele z tym Atrybutem Ataku nie mogą ranić gorzej niż 4+. Podczas rzutu na Zasięg Szarży, jeśli szarżowany oddział posiada przynajmniej jeden model o Rozmiarze Duży lub Gigantyczny, modele z tym Atrybutem Ataku otrzymują zasadę Szybki krok na czas tego rzutu na Zasięg Szarży (tej zasady nie stosuje się do Ruchu Pogoni, ani Najeżdżania).

Zabiorę Cię Ze Sobą! (Yer comin' with me!)

W Walce w Zwarcu.

Kiedy model z tym Atrybutem Ataku zostaje usunięty jako zabity podczas Fazy w Zwarcu przez Atak w Zwarcu, musi on natychmiast, przed usunięciem, wykonać pojedynczy Atak w Walce w Zwarcu, który jest zawsze rozpatrywany z Siłą 5 i Penetracją Pancerza 2, który musi być przydzielony przeciwko modelowi, który spowodował usunięcie, lub przeciwko jego oddziałowi (w tym przypadku, trafienia są rozdzielone przeciwko oddziałowi). Ten Atrybut Ataku nie może zostać użyty przeciwko usunięciu spowodowanemu zasadą Trafienia z Uderzenia. By móc użyć tego Atrybutu Ataku, oddział musi być na początku Rundy Walki przynajmniej tak szeroki jak głęboki.

BRONIE

Smocza Rakieta (Wyrm-Slayer Rocket)

Broń Strzelecka.

Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 6, Penetracja Pancerza 3, Wielokrotne Rany (K3), Ogniste Ataki, Przeładowanie.

Wielostrzałowiec Kuźni (Forge Repeater)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 4, Siła 5, Penetracja Pancerza 2, Ogniste Ataki, Szybkostrzelny.

RUNY BITEWNE

Runy Bitewne są Zaklęty Czarami Poziom Mocy (4/8). Rundy Bitewne wybrane przez Kowala Run posiadają Zasięg 12", a te wybrane przez Kowadło Mocy posiadają Zasięg 36".



Runa Odwołania
(Rune of Revocation)

Typ: Uniwersalny

Czas Trwania: Do Następnej Tury

Efekty wszystkich innych czarów z Czasem Trwania: Do Następnej Tury, które działają na cel, natychmiastowo dobiegają do końca. Dodatkowo, następny skutecznie rzucony wrogi czar, którego celem jest oddział, wliczając czary o Typie Aura i Czary Przypisane (jest to wyjątek od zasady, że Czary Przypisane nie mogą zostać rozproszone), zostaje automatycznie rozproszony.



Runa Osądu
(Rune of Reckoning)

Typ: Wzmacniający

Czas Trwania: Do Następnej Tury

Cel musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie Atakami w Walce w Zwarcu.



Runa Przysięgi
(Rune of Oaths)

Typ: Wzmacniający

Czas Trwania: Do Następnej Tury

Cel musi przerzucić nieudane rzuty na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu.



Runa Determinacji
(Rune of Resolve)

Typ: Wzmacniający

Czas Trwania: Natychmiastowy

Cel może wykonać Magiczny Ruch 6".



Runa Poświaty
(Rune of Gleaming)

Typ: Wzmacniający

Czas Trwania: Do Następnej Tury

Cel otrzymuje zasady: Trudny Cel oraz Dekoncentrowanie.



Runa Wytrzymałości
(Rune of Resilience)

Typ: Wzmacniający

Czas Trwania: Do Następnej Tury

Wszystkie rzuty na zranienie, wykonane przeciwko celowi, otrzymują modyfikator -1.

KRASNOLUDZKIE RUNY

Armie Krasnoludzkich Twierdz nie mogą wybierać spośród Podstawowego Wyposażenia Specjalnego, z wyjątkiem Podstawowego Zaklinania Sztandarów, ale zamiast tego, tworzą one własne Wyposażenie Specjalne, wykorzystując Krasnoludzkie Runy. Otrzymane przedmioty, nazywane Przedmiotami Runicznymi, podlegają normalnym zasadom dotyczącym Wyposażenia Specjalnego odpowiedniej kategorii (Runiczne Bronie są Zakłętymi Broniami, Runiczne Pancerze są Zakłętymi Pancerzami, a Runiczne Talizmany są Artefaktami). Każda kombinacja Run tworzy unikatowe Wyposażenie Specjalne, które nie może być powielany w obrębie Armii.

RUNY NA BRONIE

Każda Broń Ręczna lub Dwie Bronie mogą posiadać do 3 Run Na Bronie. Wszystkie bronie posiadające Run Na Broń otrzymują zasadę Magiczne Ataki.

Runa Destrukcji (80pkt)

(Rune of Destruction)

0-1 Runa na Armię.

Ataki wykonane bronią z Runą Destrukcji otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (K3).

Runa Przebiccia (50pkt)

(Rune of Penetrating)

Ataki wykonane bronią z przynajmniej jedną Runą Przebiccia otrzymują +3 Penetracji Pancerza.

Runa Zmiażdżenia (50pkt)

(Rune of Smashing)

0-1 Runa na Armię.

Tylko modele piesze.

Ataki wykonane bronią z Runą Zmiażdżenia, które zostały przydzielone przeciwko modelowi z Wytrzymałością równą lub wyższą 5, posiadają Siłę równą 10 i Penetrację Pancerza równą 10.

Runa Siły (40pkt/Runę)

(Rune of Might)

Ataki wykonane bronią z Runą Siły otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza za każdą Runę Siły.

Runa Precyzji (40pkt)

(Rune of Precision)

Dzierżyciel broni z Runą Precyzji otrzymuje zasadę Błyskawiczny Refleks.

Runa Rzemiosła (40pkt)

(Rune of Craftsmanship)

0-1 Runa na Armię.

Runa Rzemiosła umieszczona w Broni powoduje, że broń ta staje się Wielką Bronią.

Runa Przyśpieszenia (35pkt/Runę)

(Rune of Quickening)

Za każdą Runę Przyśpieszenia umieszczoną w Broni, dzierżyciel otrzymuje +3 Zręczności, kiedy używa tej broni.

Runa Furii (30pkt/Runę)

(Rune of Fury)

Za każdą Runę Furii umieszczoną w Broni, dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, kiedy używa tej broni.

Runa Błyskawicy (25pkt/Runę)

(Rune of Lightning)

Jeśli dzierżyciel zada przynajmniej jedno skuteczne trafienie bronią z przynajmniej jedną Runą Błyskawicy, atakowany oddział otrzymuje dodatkowe K3 trafienia za każdą Runę Błyskawicy. Trafienia te są uważane za Ataki Specjalne i są rozpatrywane z Siłą 4 oraz Penetracją Pancerz 1.

Runa Powrotu (20pkt)

(Rune of Returning)

Broń z Runą Powrotu może zostać użyta jako Broń Strzelecka z Celnością 2+ i następującym profilem:

Zasięg 8", Strzały: 1, Siła użytkownika, Penetracja Pancerza użytkownika, Szybkostrzelny, Precyzja, Przeładowanie.

Na ten Atak Strzelecki działają efekty wszystkich Run na Bronie (nawet jeśli normalnie efekty te działają tylko na Ataki w Walce w Zwarcu).

Runa Ognia (15pkt)

(Rune of Fire)

Na początku każdej Fazy lub Rundy Walki, ta Runa może zostać aktywowana. Jeśli tak, do końca Fazy ataki wykonane bronią z Runą Ognia otrzymują zasadę Ogniste Ataki.

RUNY NA PANCERZE

Każdy Zestaw Pancerza może posiadać do 3 Run Na Pancerze.

Runa Odporności (70pkt)

(Rune of Resistance)

0-1 Runa na Armie.

Skuteczne rzuty na zranienie wykonane przeciwko posiadaczowi pancerza z Runą Odporności muszą zostać przerzucone.

Runa Stali (60pkt)

(Rune of Steel)

Posiadacz pancerza z Runą Stali musi przerzucić nieudane Rzuty na Ochronę Pancerza.

Runa Zemsty (40pkt)

(Rune of Retribution)

Kiedy posiadacz wykona skuteczny rzut na Egidę z zasady Ściana z Tarcza (wliczając Ścianę z Tarcz połączoną z Runą Ochrony), atakujący model otrzymuje trafienie z Siłą i Penetracją Pancerza ochronionego ataku.

Runa Żelaza (20pkt/Runę)

(Rune of Iron)

Posiadacz pojedynczej Runy Żelaza otrzymuje +1 Pancerza.

Posiadacz przynajmniej dwóch Run Żelaza otrzymuje +2 Pancerza.

Runa Kuźni (10pkt)

(Rune of Forge)

Posiadacz pancerza z Runą Kuźni otrzymuje zasadę Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki).

RUNICZNE SZTANDARY

Armia Krasnoludzkich Twierdz może korzystać Zaklęcia Sztandarów z listy Podstawowego Wyposażenia Specjalnego tak jak z poniższej listy Runicznych Sztandarów (więc Chorążowie, którzy mogą wykupić Runiczny Sztandar mogą zamiast tego wykupić Zakłęcie Sztandaru). Sztandarowy Armii może wykupić do dwóch Zakłęć Sztandaru lub do dwóch Runicznych Sztandarów lub kombinację pojedynczego Zakłęcia Sztandaru i pojedynczego Runicznego Sztandaru.

Runiczny Sztandar Ochrony (80pkt)

(Runic Standard of Shielding)

Tylko Sztandarowy Armii, Straż Głębi i Gwardia Królewska.

0-1 Runa na Armie.

Wszystkie sprzymierzone oddziały w 6" od posiadacza otrzymują zasadę Egida (5+) przeciwko Atakom Strzeleckim.

Runiczny Sztandar Niepokoju (50pkt)

(Runic Standard of Dismay)

0-1 Runa na Armie.

Oddziały szarżujące oddział posiadacza otrzymują -2" Ruchu do swojego rzutu na Zasięg Szarży.

Runiczny Sztandar Szybkości (50pkt)

(Runic Standard of Swiftnes)

0-1 Runa na Armie.

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Straż Przednia.

Runiczny Sztandar Twierdzy (40pkt)

(Runic Standard of the Hold)

0-3 Runa na Armie.

Oddział z przynajmniej jednym Runicznym Sztandarem Twierdzy liczony jest na potrzeby zasad: Nieugiętość oraz Rozbicie jako posiadający dodatkowy Pełen Szereg.

Runiczny Sztandar Kowadła (35pkt)

(Runic Standard of Anvil)

0-1 Runa na Armie.

Sprzymierzone oddziały szarżujące na wrogi oddział Zaangażowany w Walkę z oddziałem posiadacza muszą przerzucić nieudany rzut na Zasięg Szarży.

Runiczny Sztandar Mądrości (35pkt)

(Runic Standard of Wisdom)

0-1 Runa na Armie.

Posiadacz może wybrać pojedynczą Runę Bitewną podczas Wyboru Czarów. Ta Runa Bitewna może zostać rzucona przez posiadacza posiada Zasięg: Oddział Rzucającego.

RUNY NA TALIZMANY

Do 3 Run z poniższego zestawu można nałożyć na jeden Talizman. Model może posiadać tylko jedną Runę Dominującą.

Runa Zaprzeczenia (100pkt)

(Rune of Denial)

0-1 Runa na Armię

Dominująca.

Jednokrotne Użycie. Posiadacz może zdecydować się na użycie tej Runy zamiast podejmować Próbę Rozproszenia.

Czar zostaje rozproszony automatycznie.

Runa Pożarcia (70pkt)

(Rune of Devouring)

0-1 Runa na Armię.

Tylko kowal Run.

Dominująca.

Jednokrotne Użycie. Posiadacz może zdecydować się na użycie tej Runy zamiast podejmować Próbę Rozproszenia. Jeśli to zrobi, czar jest wykonany w normalny sposób, jednak potem zostaje utracony i Rzucający nie może go rzucać do końca gry. Nie działa na Czary Przypisane.

Runa Opanowania (60pkt)

(Rune of Harnessing)

Tylko Kowal Run.

Wartość Skupiania (w nawiasie) wrogich modele, które znajdują się w 24" od Kowala Run, zostaje obniżona o 1.

Runa Odwagi (60pkt)

(Rune of Courage)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej Rundy Walki. Na czas trwania danej Fazy posiadacz otrzymuje zasadę Determinacja.

Runa Smoczego Oddechu (55pkt)

(Rune of Dragon's Breath)

0-3 Runy na Armię.

Posiadacz otrzymuje zasadę Zionięcie (S4, PP1, Magiczne Ataki, Ogniste Ataki).

Runa Uziemienia (50pkt)

(Rune of Grounding)

0-1 Runa na Armię.

Tylko Kowal Run.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej Fazy w Zwarcium. Wszystkie czary z Czasem Trwania: Do Następnej Tury, które działają na oddział posiadacza oraz na wrogie oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem dobiegają końca.

Runa Gotowości (45pkt)

(Rune of Readiness)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na koniec Fazy Szarzy, bezpośrednio po ukończeniu wszystkich Ruchów Szarzy. Jeśli oddział posiadacza skutecznie zaszarżował w trakcie tej fazy, może wykonać Reorganizację w Walce, według normalnych zasad Reorganizacji w Walce.

Runa Burzy (40pkt)

(Rune of Storms)

Jednokrotne Użycie. Efekty trwają jedną turę. Może być aktywowana na początku wrogiej Tury Gracza. Wybierz pojedynczy wrogi oddział w 12" od posiadacza. Wszystkie modele w oddziale z zasadę Lot posiadają o połowę mniejszą wartość Współczynnika Ruchu oraz Marszu (zarówno po Ziemi jak i podczas Lato), wynik zaokrąglaj w górę.

Runa Ochrony (30pkt/Runę)

(Rune of Shielding)

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (+1, maks. 4+). Zasada Egida pochodząca z Runy Ochrony sumuje się wyłącznie z samą sobą i/lub zasadą Ściana z Tarcz.

Runa Stabilności (30pkt)

(Rune of Steadiness)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej Fazy Ruchu. Do końca Tury Gracza oddział posiadacza otrzymuje zasadę Szybkostrzelny.

Runa Mistrzostwa (25pkt)

(Rune of Mastery)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana przed rzuceniem przez posiadacza Zaklętego Czararu. Dodaj (+2/+2) do Poziomu Mocy tego Zaklętego Czararu.

Runa Górnictwa (25pkt)

(Rune of Mining)

Po ustaleniu Strefy Wystawiania (koniec kroku 6 Sekwencji Przygotowania do Gry), wybierz Teren na Polu Bitwy. Tak długo jak posiadacz jest na Polu Bitwy, wszystkie sprzymierzone oddziały podczas Ruchu lub Marszu mogą traktować go jak Teren Otwarty, jednak na koniec swojego ruchu wciąż muszą przestrzegać zasady 1" Przestrzeni.

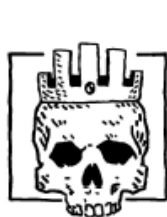
Runa Pokrewieństwa (20pkt)

(Rune of Kinship)

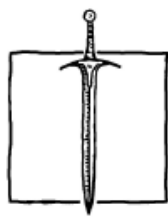
Tylko modele bez Tronu Wojennego.

Posiadacz otrzymuje zasady: Zwiadowca oraz Zasadzka.

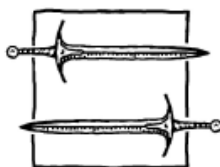
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks 40%



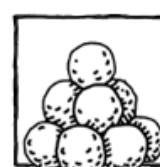
Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Grzmot Klanu
mak 35%



Maszyneria Wojenna
maks 20%

POSTACIE



Król 225pkt
(King)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	10			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Płytowa, Ściana z Tarcz	
	3	7	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Król	4	7	4	1	4	Krzepa

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może wykupić Runiczne Przedmioty	do 250
Może wykupić zasadę Kamień Przysięgi	35
Jeśli jest Generałem, może wykupić zasadę Pamięć Rodu	65
Może wykupić Tarczę	15
Może wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):	
Pistolet (3+)	5
Muskiet (3+)	10
Kuszę (3+)	10
Może wykupić Wielką Broń	20
Może wykupić (tylko jedno):	
Nosicielei Tarczy	120
Tron Wojenny	245



Tan 120pkt
(Thane)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Płytowa, Ściana z Tarcz	
	3	6	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tan	3	6	4	1	3	Krzepa

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Runiczne Przedmioty	do 150
Może wykupić zasadę Kamień Przysięgi	30
Jeśli jest Generałem, może wykupić zasadę Pamięć Rodu	50
Może wykupić Tarczę	10
Może wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):	
Pistolet (3+)	5
Muskiet (3+)	10
Kuszę (3+)	10
Może wykupić Wielką Broń	10
Może wykupić Nosicielei Tarczy	110



Pogromca Smoków 210pkt
(Dragon Seeker)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	10			Niezlomność, Nie Jest Przywódcą, Straż Przednia
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	7	5	0	Egida (6+), Odporność na Magię (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pogromca Smoków	5	7	5	2	5	Wielka Broń, Dwie Bronie, Mistrz Broni, Krzepa, Zabójcze Uderzenie, Zabiorę Cię Ze Sobą!, Im Są Więksi...

Pogromca Potworów (Monster Seeker)
Atrybut Ataku - w Zwarcu.
Model otrzymuje zasadę Wielokrotne Rany (2, przeciwko Duży, Gigantyczny).

Ponura Determinacja (Grim Resolve)
Atrybut Ataku - w Zwarcu.
Model otrzymuje +1 Atak za każdy wrogi model, który znajduje się z nim w kontakcie podstawek.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Runy na Bronie	pkt
Może wykupić zasadę (tylko jedną):	do 150
Pogromca Potworów	60
Ponura Determinacja	80



Kowal Run 170pkt
(Runic Smith)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	9			Skupianie (1), Mistrz Twórców Run
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Zbroja Płytowa, Ściana z Tarcz, Odporność na Magię (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kowal Run	2	5	4	1	3	Krzepa

Mistrz Twórców Run (Rune Craft Mastery)
Zasada Globalna.
Kowal Run i wszystkie części modelu w tym samym oddziale otrzymują +1 Penetracji Pancerza do swoich Ataków w Walce w Zwarcu.
Każdy Kowal Run może wybrać do trzech różnych Run Bitewnych podczas Wyboru Czarów, pod warunkiem, że je wykupił.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Przedmioty Runiczne	pkt
Jeśli jest Generałem, może wykupić zasadę Pamięć Rodu	do 200
Może wykupić Tarczę	60
Może wykupić Wielką Broń	5
Może wykupić do 3 różnych Run Bitewnych	10
	20/Runę



Inżynier 125pkt
(Engineer)
pojedynczy model
0-2 oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci i do kategorii Maszynierii Wojennej.

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	9"	9				Inżynier (3+), Okopanie
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	2	5	4	0	Zbroja Płytowa, Ściana z Tarcz		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Inżynier	2	5	4	1	3	Krzepa	

Okopanie (Entrench)

Zasada Globalna.

Tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), model z tą zasadą może Okopać pojedynczą Maszynę Wojenną. Wybrana Maszyna Wojenna jest uznawana jako znajdująca się za Ciężką Zastoną. Maszyna Wojenna traci tę zasadę permanentnie, jeśli tylko się ruszy.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Przedmioty Runiczne	pkt	do 100
Jeśli jest Generałem, może wykupić zasadę Pamięć Rodu		60
Może wykupić Tarczę		5
Może wykupić Wielką Broń		10
Może wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):		
Pistolet (3+)		5
Muszkiet (3+)		10
Kuszę (3+)		10
Wielostrzałowiec Kuźni (4+)		20
Smoczą Rakiętę (3+)		35



Kowadło Mocy 185pkt
(Anvil of Power)
pojedynczy model
0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	3"	9				Maszyna Wojenna, Niezlomność, Nie Jest Przywódcą, Skupianie (2), Kowadło Runiczne
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	5	1	4	0	Zbroja Płytowa, Egida (5+), Odporność na Magię (2)		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Strażnicy Kowadła	3	5	4	1	2		

Kowadło Runiczne (Runic Anvil)

Zasada Globalna.

Każde Kowadło Mocy może wybrać do trzech różnych Run Bitewnych podczas Wyboru Czarów.

WIERZCHOWCE POSTACI

Nosiciele Tarczy (Shield Bearers)

Standardowy, Piechota
40x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	9"	P				Wysoki
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	4	P	P	P+2			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Nosiciele Tarczy	2	5	4	1	2	Ograniczony, Krzepa	

Tron Wojenny (War Throne)

Standardowy, Piechota
40x20mm

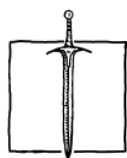
Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	9"	P				Wysoki, Majestat Króla
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	6	P	P	P+2			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Tron Wojenny	4	5	4	1	2	Ograniczony, Krzepa, Nienawiść	

Majestat Króla (Majesty of High King)

Zasada Globalna.

Zasięg działania zasady Obecność Dowódcy Generała na Tronie Wojennym, zostaje zwiększony do 18".

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Wojownicy Klanu 120pkt (Clan Warriors)

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



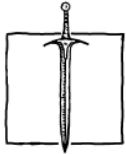
Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	9"	9				Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	4	4	0	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Wojownik Klanu	1	4	3	0	2	Krzepa	

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Straż Przednia*	2/model
Mogą wykupić Tarcze	2/model
Mogą wykupić Bronie Miotane (5+)	2/model
Mogą wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedno):	
Dwie Bronie	1/model
Włócznie i Tarcze	3/model
Wielkie Bronie	4/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Runiczny Sztandar	bez limitu

*Maks. 30 modeli. Tylko jeden oddział Wojowników Klanu lub Szarobrodych może wykupić tę zasadę.



Szarobrodzi 175pkt (Greybeards)

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



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Punktujący, Nieustraszony, Widzieliśmy Wszystko		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz	
	1	5	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szarobrodzi	1	5	4	1	2	Krzepa

Widzieliśmy Wszystko (Seen It All)

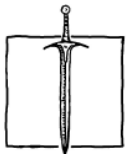
Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddział w 6" od oddziału Szarobrodych mogą przerzucić nieudane Testy Paniki.

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Straż Przednia*	pkt
Mogą wykupić Tarcze	2/model
Mogą wykupić Bronie Miotane (5+)	4/model
Mogą wykupić Wielkie Bronie	4/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Runiczny Sztandar	bez limitu

*Maks. 20 modeli. Tylko jeden Oddział Wojowników Klanu lub Szarobrodych może wykupić tę Zasadę Specjalną.



Strzelcy Wyborowi 200pkt (Clan Marksmen)

10 modeli, można dodać do 15 modeli po 19pkt/model.

0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych i do kategorii Grzmotu Klanu.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz	
	1	4	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strzelec Wyborowy	1	4	3	0	2	Kusza (4+), Krzepa

Dodatkowe Opcje:

Muszkiety Cechowe (Guild-Crafted Handguns)

0-1 Oddział na Armię, 0-20 Modeli na Armię.

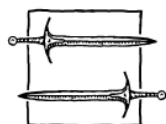
Broń Strzelecka.

Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, Nieporęczny, Precyzja.

Oddział wyposażony w Muszkiety Cechowe, nie może zostać wyposażony w Wielkie Bronie, a jego Chorąży nie może wykupić Runicznego Sztandaru ani Zaklęcia Sztandaru.

Mogą zamienić Kusze na (tylko jedno):	pkt
Muszkiety (4+)	darmowe
Muszkiety Cechowe (4+)	3/model
Mogą wykupić Tarcze	2/model
Mogą wykupić Wielkie Bronie	4/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Runiczny Sztandar	bez limitu

ODDZIAŁY SPECJALNE



Straż Głębin 330pkt (Deep Watch)

15 modeli, można dodać do 15 modeli po 27pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	9"	9				Punktujący, Straż Przyboczna
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	5	4	0	Zbroja Płytowa, Tarcza, Ściana z Tarcz, Żelazna Ściana		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Strażnik Głębin	1	5	4	1	2	Krzepa	

Żelazna Ściana (Wall of Iron)

Ochrona Indywidualna.

Zasada Egida (6+) pochodząca z zasady Ściana z Tarcz zostaje zwiększona do zasady Egida (5+).

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Runiczny Sztandar

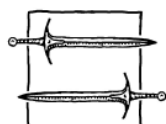
pkt

20

20

20

bez limitu



Gwardia Królewska 330pkt (King's Guard)

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

0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	3"	9"	9				Punktujący, Straż Przyboczna (Generał, Król)
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	1	5	4	0	Zbroja Płytowa, Tarcza		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Gwardzista Królewski	2	5	4	1	2	Wielka Broń, Krzepa	

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Runiczny Sztandar

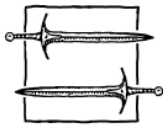
pkt

20

20

20

bez limitu



Górnicy 180pkt (Miners)

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



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Punktujący, Zasadzka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz	
	1	4	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Górnicy	1	4	4	1	2	Krzepa

Dodatkowe Opcje:

Muszą wykupić przynajmniej jedno:

Pistolety (4+)*	5/model
Bronie Miotane (5+)*	3/model
Wielkie Bronie	3/model
Dwie Bronie	2/model
Tarcze	2/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20

*Oddział wyposażony w Bronie Miotane lub Pistolety zalicza się do kategorii Grzmotu Klanu.



Zwiadowcy 150pkt (Rangers)

8 modeli, można dodać do 12 modeli po 18pkt/model.
0-2 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Punktujący, Obieżyświat (Lasy), Zwiadowcy		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Ciężka Zbroja, Ściana z Tarcz	
	1	4	4			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zwiadowca	1	4	3	0	2	Krzepa

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić zasadę Harcownicy*

Mogą wykupić Tarcze 2/model

Mogą wykupić Bronie Strzeleckie:

Bronie Miotane (4+)**	1/model
Kusze (3+)**	4/model

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

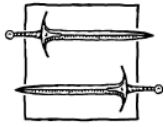
Dwie Bronie	2/model
Wielkie Bronie	3/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20

*Maks. 15 modeli na oddział. Tracą zasadę Punktujący.

**Oddział wyposażony w Bronie Miotane lub Kusze zalicza się do kategorii Grzmotu Klanu.



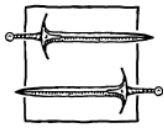
Pogromcy 110pkt (Seekers)

5 modeli, można dodać do 20 modeli po 21pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	10			Niezlomność
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Egida (6+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pogromca	1	4	4	1	2	Wielka Broń, Dwie Bronie, Mistrz Broni, Krzepa, Zabiorę Cię Ze Sobą!, Im Są Więksi...
						<i>Dodatkowe Opcje:</i>
						Mogą wykupić zasadę Straż Przednia
						Mogą wykupić zasadę Harcownicy*
						Po jednym modelu można mianować na:
						Dowódcę
						Muzyka
						Chorążego
						<i>pkt</i>
						3/model
						2/model

*0-1 Wybór na Armię. Maks. 15 modeli.



Mściciel 125pkt (Vengeance Seeker)

pojedynczy model
0-2 Oddziały na Armię

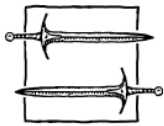
Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	10			Niezlomność
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Egida (6+), Dekoncentrowanie, Trudny Cel	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mściciel	3K3	5	4	1	2	Zabiorę Cię Ze Sobą!, Im Są Więksi..., Wirujące Łańcuchy Zagłady

Wirujące Łańcuchy Zagłady (Whirling Chains of Doom)

Broń do Walki w Zwarciu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza i zawsze uderzają na Poziomie Inicjatywy 10 (bez względu na Zręczność dzierżyciela). Do modelu posiadającego tę broń nie może dołączyć żadna Postać.



Strażnicy Twierdzy 290pkt (Hold Guardians)

3 modele, można dodać do 5 modeli po 100pkt/model.
0-2 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	10			Punktujący, Nieustraszony, Runiczne Grawerunki
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	1	Zbroja Płytowa	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnik Twierdzy	3	4	5	2	2	Magiczne Ataki

Runiczne Grawerunki (Runic Engravings)

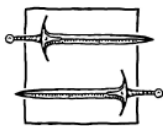
W 8 kroku Sekwencji Przygotowania do Gry (po Wyborze Czarów), każdy oddział Strażników Twierdzy musi wybrać jeden z poniższych efektów, który będzie działać przez całą grę:

- +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza
- zasada Straż Przednia
- +2 Zręczności

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Runiczny Sztandar	bez limitu



Bombardier Urazy 350pkt (Grudge Buster)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	1"	1"	9		
	Lot	8"	8"	Lot (8", 8")		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	4	5	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załogant (2)	2	4	4	1	2	
Platforma			5	2	2	Ograniczony, Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1), Roztrzaskanie (3K3), Wielostrzałowiec Kuźni (4+)

GRZMOT KLANU



Opiekunowie Kuźni 250pkt

(Forge Wardens)

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

0-30 Modeli na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3"	9"	9			Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	4	0	Zbroja Płytowa, Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Araki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Opiekun Kuźni	1	4	4	1	2	Krasnoludzki Miotacz, Krzepa

Krasnoludzki Miotacz (Forge Flamer)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Pancerza 0, Ogniste Ataki, zawsze trafia na 2+.

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Runiczny Sztandar

pkt

20

20

20

bez limitu



Śmigłowce Parowe

(Steam Copters)

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
Ziemia	1"	2"	9			Lot, (8", 16"), Wysoki
Lot	8"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Śmigłowiec Parowy	2	4	4	1	2	Wielostrzałowiec Kuźni (4+)

Tworzą jeden z następujących oddziałów:

Śmigłowiec Ofensywny (170pkt)

(Attack Copter)

1 model, można dodać 1 model za 130pkt

0-2 Oddziały Śmigłowców Ofensywnych na Armię

Bombowiec Parowy (200pkt)

(Steam Bomber)

pojedynczy model

0-2 Bombowce Parowe na Armię

Granaty Odłamkowe (Shrapnel Grenades)

Atak Specjalny.

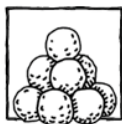
Zamaszysty Atak, który może zostać użyty raz na grę. Wrogi oddział otrzymuje K3 trafienia za każdy Śmigłowiec Ofensywny w oddziale. Trafienia są rozpatrywane z Siłą 3 i Penetracją Pancerza 0.

Bomby Odłamkowe (Shrapnel Bombs)

Atak Specjalny.

Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje K6*2 trafienia z Siłą 3 i Penetracją Pancerza 1. Przy naturalnym '6' podczas rzutu na liczbę trafień, po rozpatrzeniu ataków, Bomby Odłamkowe nie mogą być więcej użyte do końca gry.

MASZYNERIA WOJENNA



Artyleria Polowa
(Field Artillery)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 60mm okrągła

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

Runa Inżynierii (Engineering Rune)

Zasada Globalna.

Artyleria Polowa otrzymuje +4 do każdego rzutu na Tabelę Niewypału.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić zasadę Ogniste Strzały

pkt

10

Ogniste Strzały (Flaming Shot)

Atrybut Ataku - podczas Strzelania.

Wszystkie trafienia zasadę Atakami Strzeleckimi Polowej Artylerii otrzymują zasady: Ogniste Ataki oraz Magiczne Ataki.

Musi wykupić jedną z następujących Broni Artyleryjskich:

Nazwa	Profil	Dodatkowe Atrybuty Ataku - podczas Strzelania
Krasnoludka Balista (4+) (105pkt) (Dwarf Ballista) 0-4 Wybory na Armię	Broń Artyleryjska: Balista. Zasięg 48", Strzały: 1, S 3[6], PP 10, [Wielokrotne Rany (K3)].	Zdobienia Runiczne (50pkt) (Rune Crafted) Wszystkie strzały z Krasnoludzkie Balisty otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Precyzja. Model otrzymuje zasadę Zwiadowcy z następującym wyjątkiem: musi zostać wystawiony w Strefie Wystawiania posiadacza.
Ogniste Działo (120pkt) (Flame Cannon) 0-2 Wybory na Armię	Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni. Zasięg 18", Strzały: 1, S 4{5}, PP 1{2}, Ogniste Ataki, {Wielokrotne Rany (K3)}.	Zdobienia Runiczne (30pkt) (Rune Crafted) Ogniste Działo otrzymuje +6" Zasięgu oraz zasadę Magiczne Ataki.
Katapuła (4+) (210pkt) (Catapult) 0-2 Wybory na Armię Artyleria Polowa zmienia swój Rozmiar na Duży.	Broń Artyleryjska: Katapuła (4). Zasięg 12-60", Strzały: 1, S 3[7], PP 0[4], [Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)].	Zdobienia Runiczne (90pkt) (Rune Crafted) Wszystkie trafienia zdane Katapuła otrzymują +1 Siły, +2 Penetracji Pancerna oraz zasadę Magiczne Ataki.
Działo (4+) (260pkt) (Cannon) 0-2 Wybory na Armię	Ta broń może strzelać na dwa sposoby: - jako Broń Artyleryjska: Działo. Zasięg 60", Strzały: 1, S 3[10], PP 0[10], [Wielokrotne Rany (K3+1, Podcięcie Skrzydeł)]. - jako Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe. Zasięg 12", Strzały: 2K6, S 4, PP 4.	Zdobienia Runiczne (30pkt) (Rune Crafted) Wszystkie trafienia zdane Działem otrzymują +1 Siły, +1 Penetracji Pancerna oraz zasadę Magiczne Ataki.
Organy (4+) (270pkt) (Organ Gun) 0-2 Wybory na Armię	Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe. Zasięg 30", Strzały: 2K6*2, S 5, PP 3.	Zdobienia Runiczne (50pkt) (Rune Crafted) Wszystkie trafienia zdane Organami otrzymują +1 do zranienia oraz zasadę Magiczne Ataki.