

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Demoniczne Legiony

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Armii

Zasady Modelu Armii

Zbrojownia

Czar Rasowy

Demoniczne Manifestacje

Postacie

Wierzchowce Zwiastuna

Oddziały Podstawowe

Oddziały Specjalne

Oddziały Latające



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. Oskar "Bela" Belka

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

ZASADY ARMII

Nieśmiertelne Istoty (Immortal Denizens)

Wszystkie próby rzucenia czaru wykonane przez modele z armii Demonicznych Legionów z jeden lub dwóch kości, otrzymują Modyfikator Rzucenia Czaru +1. Próby rzucenia czaru wykonywane jedną kością z naturalnym wynikiem '1' lub '2' zawsze uznawane są za nieudane, bez względu na modyfikatory. Dodatkowo, każdy gracz dodaje +2 Znaczniki Zasłony do swojej puli Znaczników Zasłony w Fazie Magii, podczas Skupiania Zasłony, kiedy jest Graczem Aktywnym.

Egida (Aegis)

Profile oddziałów w tej Księdze Armii zawierają dodatkowy Współczynnik, który odpowiada Ochronie Specjalnej Egida danego oddziału, oznaczony jako Eg. Ten Współczynnik jest traktowany tak, jakby oddział posiadał Ochronę Indywidualną Egida (X+), gdzie X jest równy wartości Współczynnika Eg. Należy zauważyć, że nie posiadanie wartości Eg, nie zabrania oddziałowi zostać celem modyfikatora zasady Egida.

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Zwierzchnictwo (Dominion)

Na początku każdej twojej Tury Gracza, możesz wybrać jeden sprzymierzony oddział, który znajduje się w zasięgu działania zasady Obecność Dowódcy modelu z zasadą Zwierzchnictwo. Wszystkie Modele Szeregowe w wybranym oddziale podlegają efektom zasady Zwierzchnictwo, podanej w profilu oddziału danej Postaci. Efekty trwają do końca następnej Tury Gracza.

BRONIE

Czarny Ogień (Dark Fire)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 2, Siła 4, Przebicie Pancerza 0, Celność.

Rzuty na Ochronę Pancerza z wynikiem '1', '2' oraz '3' zawsze uznawane są za nieudane, kiedy są wykonywane przeciwko ranom z zasadą Czarny Ogień.

CZAR RASOWY

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
R pow		Włócznia Nieskończoności (Spear of Infinity)		Cel otrzymuje 1 trafienie z Siłą 2 [5], Penetracją Pancerza 2 i zasadami Atak Obszarowy oraz [Wielokrotne Rany (2)].
4+	24"	Kłątwa Pocisk Ofensywny	Natychmiastowy	Za każdy Czar (ale nie Czar Przypisany) skutecznie rzucony wcześniej w tej samej Fazie Magii, trafienia zadane tym czarem otrzymują +1 Siły.

DEMONICZNE MANIFESTACJE

Armie Demonicznych Legionów posiadają własne odpowiedniki Przedmiotów Specjalnych i są one nazywane Demonicznymi Manifestacjami. Podlegają one zasadom Przedmiotów Specjalnych, z tym wyjątkiem, że nie podlegają zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju, a każda Manifestacja może działać na każdy model tylko raz, chyba, że zapisano inaczej.

Manifestacja Przewodnia

Część z Demonicznych Manifestacji posiada wersję Przewodnią. Można użyć albo podstawowej wersji, albo wersji Przewodniej. O ile nie zapisano inaczej, używana jest podstawowa wersja Manifestacji. Podczas używania wersji podstawowej, należy zignorować tekst oznaczony *(czerwoną kursywą podany w nawiasie)*.

Tylko Postacie mogą wykupić Manifestacje Przewodnie. Jeśli wersja Przewodnia jest używana, musi to zostać zapisane w twojej Liście Armii. Używając wersji Przewodniej, należy użyć tekstu oznaczonego *(czerwoną kursywą podanego w nawiasie)* i zignorować koszt punktowy podany (czarnym kolorem).

Należy zauważyć, że Manifestacja Przewodnia oraz Manifestacja podstawowa, na potrzeby Limitów Powielania stanowią tę samą Manifestację.

MANIFESTACJE OJCA CHAOSA

Zwinne Macki (15pkt) *(35pkt)*

(Dexterous Tentacles)

(Dominujący)

Model *(i każdy Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzymuje +1 Zręczności.

Żyjąca Tarcza (25pkt) *(55pkt)*

(Living Shield)

(Dominujący)

Model *(i każdy Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzymuje zasadę Parowanie.

Chitynowe Łuski (30pkt)

(Chitinous Scales)

Model otrzymuje +2 Pancerza, do maksymalnej wartości 3.

Dodatkowe Nogi (25pkt) *(40pkt)*

(Centipede Legs)

(Dominujący)

Model *(i każdy Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzymuje +1" Ruchu.

Nienaturalne Korzenie (35pkt)

(Unnatural Roots)

Kiedy oddział z przynajmniej jednym źródłem tej Manifestacji wykonuje Test Złamania lub test Reorganizacji w Walce, różnica w Wyniku Walki jest mniejsza o 2, do maksymalnej wartości 0 (ta Manifestacja nie ma wpływu na inne oddziały Zaangażowane w tę samą Walkę).

Czulka Magii (45pkt)

(Sorcerous Antennae)

0-2 Manifestacje na Armię.

Podczas Skupiania Zasłony w każdej twojej Fazie Magii, każdy oddział z przynajmniej jednym źródłem tej Manifestacji dodaje jeden Znacznik Zasłony do twojej puli Znaczników Zasłony.

Znak Wiecznego Dowódcy (45pkt)

(Mark of the Eternal Champion)

Ta Manifestacja może zostać wybrana jedynie przez oddziały składające się z pojedynczego modelu lub przez oddziały posiadające Dowódcę.

W przypadku oddziałów z Dowódcą, tylko Dowódcą podlega efektom Manifestacji.

Jeśli model podlegający efektom nie jest Magiem, zostaje Praktykantem Magii, który musi wybrać *Włócznie Nieskończoności* (Czar Rasowy). Jeśli model jest Magiem, zna on *Włócznie Nieskończoności* (Czar Rasowy) jako dodatkowy czar, do już znanych i nie może go wybrać w czasie Wyboru Czarów.

Ładujące Pnącze (30pkt)

(Charged Tendrils)

Na koniec Skupiania Zasłony, posiadacz może zachować jeden dodatkowy Znacznik Zasłony, do maksymalnie 6.

Smolista Skóra (75pkt)

(Tarskin)

Dominujący.

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją otrzymuje -1 Atak.

Ciemne Futro (25pkt)

(Darkhide)

Model otrzymuje zasadę Zwiadowca z następującym wyjątkiem: Musi zostać wystawiony w całości w Strefie Wystawienia właściciela.

Stalowa Kończyna (35pkt)

(Hammer Hand)

Posiadacz otrzymuje +1 Atak.

Żelazne Łuski (60pkt)

(Iron Husk)

Tylko nie modele z zasadą Górzący.

Model otrzymuje +1 Wytrzymałości.

Siarzyste Wydzieliny (35pkt) *(65pkt)*

(Brimstone Secretions)

(Dominujący)

Ataki wykonane przeciwko modelowi *(i przeciwko Modelom Szeregowym w sprzymierzonych oddziałach, które znajdują się w 6" od niego)* nie podlegają zasadzie Boskie Ataki (jeśli je posiadają).

Trzecie Oko (35pkt)

(Third Eye)

Kiedy Czar Nauczony, którego celem jest model lub jego oddział, zostanie skutecznie rzucony, posiadacz może rzucić ten czar jako Czar Nauczony Poziom Mocy (5/8) w następnej Fazie Magii.

Rozlupujące Kopyta (40pkt)

(Cloven Hooves)

Model otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (K3). Te Trafienia z Uderzenia są rozpatrywane z Siłą 5 i Penetracją Pancerza 2.

Wysuszające Wyziewy (45pkt)

(Withering Vapour)

0-2 Manifestacje na Armię.

Model otrzymuje zasadę Zionięcie (S3, PP2).

Blyszcząca Skóra (45pkt) *(65pkt)*

(Kaleidoscopic Flesh)

(Dominujący)

Model *(i każdy Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzymuje zasadę Trudny Cel (1).

MANIFESTACJE ZAZDROŚCI

Gruczoly Jadowe (25pkt) (65pkt)

(Venom Sacs)

(Dominujący)

Model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) otrzymuje zasadę Trujące Ataki. Jeśli Ataki w Walce w Zwarcu modelu (*lub Modeli Szeregowych w jego oddziale*) posiadają zasadę Trujące Ataki z innego źródła niż ta Manifestacja, atak rani automatycznie przy skutecznym rzucie na trafienie z wynikiem 5+ (zamiast 6+).

Zielone Ogniki (35pkt)

(Greenfire Eyes)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana kiedy oddziałowi modelu nie uda się wykonać skutecznego rzutu na Zasięg Szarzy. Jeśli wszystkie modele w oddziale aktywują tę Manifestację, rzut na Zasięg Szarzy może zostać przerwany.

Przebijające Kolce (25pkt) (45pkt)

(Piercing Spike)

(Dominujący)

Ataki w Walce w Zwarcu przeciwko wrogim modelom z Pancernem 3 lub lepszym, wykonane przez model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) otrzymują +1Siły.

MANIFESTACJE OBŻARSTWA

Wyhaczona Szczęka (40pkt) (55pkt)

(Unhinging Jaw)

(Dominujący)

Model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) musi przerzucić nieudane rzuty na zranienie Atakami w Walce w Zwarcu, wykonane przeciwko modelom o Rozmiarze Duży lub Gigantyczny.

Trawienne Wymiociny (45pkt) (60pkt)

(Digestive Vomit)

(Dominujący)

Jednokrotne Użycie. Musi zostać aktywowana za pierwszym razem, gdy oddział posiadacza wykona Obrót po Walce lub Reorganizację po Walce. Model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancernia. Efekty te trwają do końca gry.

Matka Miotu (40pkt) (70pkt)

(Broodmother)

Tylko nie modele z zasadą Górujący.
Na koniec każdej Rundy Walki, w czasie której oddział modelu był Zaangażowany w Walkę, rzuć K6 i dodaj liczbę niewybronionych ran zadanych Atakami w Walce w Zwarcu przez model z tą Manifestacją (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*). Przy wyniku 7 lub większym, oddział Przywraca K3 Punkty Życia.

MANIFESTACJE PYCHY

Rogi Pychy (30pkt) (40pkt)

(Horns of Hubris)

(Dominujący)

Model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) otrzymuje zasadę Straż Przednia (6").

Zesztywniałe Usta (35pkt)

(Stiff Upper Lip)

Testy Dyscypliny wykonywane przez oddział z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją podlegają zasadom Rzutu Minimalizującego.

Sztywny Kręgosłup (50pkt) (75pkt)

(Bronze Backbone)

(Dominujący)

Model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) otrzymuje zasadę Nienawiść. Jeśli oddział modelu przegra Rundę Walki, w następnej Rundzie Walki model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie.

MANIFESTACJE CHCIVOŚCI

Zachłanna Trąba (15pkt) (30pkt)

(Grasping Proboscis)

(Dominujący)

Na koniec każdej Rundy Walki, w czasie której oddział modelu był Zaangażowany w Walkę, rzuć K6 i dodaj liczbę niewybronionych ran zadanych Atakami w Walce w Zwarcu przez model z tą Manifestacją (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*). Przy wyniku 7 lub większym, właściciel otrzymuje jeden Znacznik Zasłony do swojej puli Znaczników Zasłony.

Wróżniczy Pysk (35pkt) (55pkt)

(Divining Snout)

(Dominujący)

Model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) musi przerzucić nieudane rzuty na Zasięg Szarzy, wykonane przeciwko oddziałowi, który posiada jeden Przedmiot Specjalny. Dodatkowo, jeśli Szarżowany oddział posiada więcej niż jeden Przedmiot Specjalny, model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) otrzymuje ponadto +2" Ruchu do rzutu na Zasięg Szarzy. Efekty stosuje się wyłącznie, jeśli wszystkie modele w oddziale podlegają efektem tej Manifestacji.

Duszący Kłęb (20pkt) (45pkt)

(Smothering Coils)

(Dominujący)

Model (*i każdy Model Szeregowy w jego oddziale*) otrzymują +1 do zranienia Atakami w Walce w Zwarcu, wykonanymi przeciwko modelom z zasadą Punktujący.

MANIFESTACJE POŻĄDANIA

Gorąca Krew (15pkt) (35pkt)

(Hot Blood)

(Dominujący)

Model *(i każdy Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+2 Z).

Hipnotyzujące Upierzenie (40pkt)

(Mesmerizing Plumage)

Dominujący

Sprzymierzone oddziały (wliczając oddział modelu) Zaangażowane w tę samą Walkę co przynajmniej jeden model z tą Manifestacją, tak długo jak są Zaangażowane w tę Walkę, otrzymują +1 Umiejętności Ofensywnych oraz +1 Umiejętności Defensywnych.

Wędrujące Ręce (40pkt) (40pkt)

(Roaming Hands)

(Dominujący)

Kiedy oddział jest Zaangażowany z Bokiem lub Tyłem wrogiego oddziału, model *(i każdy Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

MANIFESTACJE LENISTWA

Wielowarstwowa Muszla (35pkt) (50pkt)

(Segmented Shell)

(Dominujący)

Kiedy model *(lub Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzyma ranę atakiem z zasadą Wielokrotne Rany, liczba ran w jaką jest ona zwielokrotniona (przez zasadę Wielokrotne Rany), zostaje zredukowana o 1, do minimalnej wartości 1.

Aura Rozpacz (50pkt)

(Aura of Despair)

Dominujący

Wrogie oddziały otrzymują -2" Ruchu, do minimalnej wartości 1, kiedy wykonują rzut na Zasięg Szarży przeciwko oddziałowi z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją.

Mroźące Ziewnięcie (75pkt)

(Chilling Yawn)

Dominujący

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z tą Manifestacją otrzymują -3 Zręczności.

MANIFESTACJE GNIEWU

Pałaca Posoka (15pkt)

(Incendiary Ichor)

Model otrzymuje zasadę Egida (2+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki). Wszystkie Ataki w Zwarcu (wliczając Ataki Specjalne) i Ataki Strzeleckie wykonane przez model z tą Manifestacją otrzymują zasadę Ogniste Ataki.

Batożący Ogon (50pkt) (80pkt)

(Whipcrack Tail)

(Dominujący)

Model *(i każdy Model Szeregowy w jego oddziale)* otrzymuje zasadę Błyskawiczny Refleks.

Czerwony Wzrok (35pkt) (70pkt)

(Red Haze)

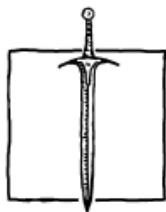
(Dominujący)

Ta Manifestacja może zostać aktywowana na początku dowolnej Rundy Walki. Każdy model w danym oddziale musi aktywować tę Manifestację, jeśli ją posiadaj. Kiedy zostanie aktywowana, Ataki w Walce w Zwarcu modelu *(i każdego Modelu Szeregowego w jego oddziale)* otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza, ale każdy jego atak, z naturalnym wynikiem rzutu na trafienie równym '1' jest rozpatrywany przeciwko oddziałowi modelu. Efekty trwają do końca danej Rundy Walki.

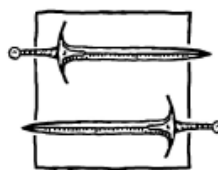
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks. 45%



Oddziały Podstawowe
min. 20%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Oddziały Latające
maks. 35%

POSTACIE (maks. 40%)



Oszust Kulimy

(Kulimas's Deceiver)

335 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x25mm



Jeśli oddział wykupi zasadę Lot, zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	9	Demoniczność, Nieustraszony, Praktykant Magii, Strach, Zmienna Magia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	6	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Oszust Kulimy	1	6	5	2	5	Znajomość Siebie

Zasady Modelu

Znajomość Siebie (Know Thyself)

Zasada Globalna.

Na początku Poziomu Inicjatywy, w którym będą wykonywane Ataki w Walce w Zwarcu posiadacza, wybierz jedną część modelu każdego wrogiego modelu w kontakcie podstawek i dodaj wartość jej Współczynnika Ataku, wyłączając wszelkie modyfikatory, do wartości Współczynnika Ataku Oszusta Kulimy.

Opcje

Generał musi wykupić	
Zwierzchnictwo Zazdrości	40
Manifestacje Ojca Chaosu i/lub Zazdrości	do 150
Lot (7", 14") oraz Jednostka Lekka	60

Opcje Magii

Tylko jedno:

Adept Magii
Mistrz Magii

pkt

70
200



Czarna Magia



Ewokacja



Taumaturgia



Wróżbiarstwo

Dodatkowe Zasady Modelu

Zwierzchnictwo Zazdrości (Dominion of Envy)

Zasada Globalna.

Podlega zasadom zasady Zwierzchnictwo.

Ataki w Walce w Zwarcu modeli podlegających efektem tego Zwierzchnictwa, przydzielone przeciwko modelom wyposażonym w Broń do Walki w Zwarcu inną niż Broń Ręczna (bez względu na to czy jej używają, czy nie), otrzymują +2 Umiejętności Ofensywnych.



Moloch Akaana

(Maw of Akaan)

610 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 150x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	9	Demoniczność, Nieustraszony, Praktykant Magii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	9	5	5	0		Egida (5+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki), Odporność (5+), Pożarcie
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Moloch Akaana	6	5	6	1	3	

Zasady Modelu

Pożarcie (Devour)

Ochrona Indywidualna.

Za każdą niewybronioną ranę, jaką model zada Atakiem w Walce w Zwarcu, na koniec Poziomu Inicjatywy rzuć K6. Za każdy rzut z wynikiem 4+, model otrzymuje +1 Punkt Życia.

Kiedy model osiągnie 18 Punktów Życia, wszystkie oddziały w 9" od niego natychmiast otrzymują 2K6 trafień z zasadą toksyczne Ataki, a model zostaje usunięty jako poległy.

Opcje

Generał musi wykupić

Zwierzchnictwo Obżarstwa	60
Manifestacje Ojca Chaosu i/lub Obżarstwa	do 150

Opcje Magii

Tylko jedno:

Adept Magii	75
Mistrz Magii	225



Czarna Magia



Ewokacja

Dodatkowe Zasady Modelu

Zwierzchnictwo Obżarstwa (Dominion of Gluttony)

Zasada Globalna.

Podlega zasadom zasady Zwierzchnictwo.

Modele podlegające efektom tego Zwierzchnictwa muszą przetrwać nieudane rzuty na zranienie z wynikiem '1' wykonane swoimi Atakami w Zwarcu.



Skąpiec Sugulaga

(Miser of Sugulag)

695 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	9	Demoniczność, Nieustraszony, Praktykant Magii		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	6	8	7	0	5+	Pancerz Otchłani, Połowa
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skąpiec Sugulaga	5	5	5	2	2	

Zasady Modelu

Pancerz Otchłani (Abyssal Armour)

Pancerz.

Podlega zasadom Zbroi Płytowej. Za każdy Znacznik Zasłony w puli Znaczników Zasłony właściciela, ataki wykonane przeciwko posiadaczowi otrzymują -1 Penetracji Pancerza.

Połowa (Half Off)

Ochrona Indywidualna.

Jeśli model otrzyma ranę atakiem z zasadą Wielokrotne Rany, liczba ran w jaką jest ona zwielokrotniona (przez zasadę Wielokrotne Rany), zostaje podzielona przez 2, zaokrąglając w górę.

Opcje

General musi wykupić

Zwierzchnictwo Chciwości	35
Manifestacje Ojca Chaosu i/lub Chciwości	do 175

Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Adept Magii
Mistrz Magii

75
225



Ewokacja



Taumaturgia



Wróżbiarstwo

Dodatkowe Zasady Modelu

Zwierzchnictwo Chciwości (Dominion of Greed)

Zasada Globalna.

Podlega zasadom zasady Zwierzchnictwo.

Jeśli modele podlegające efektom tego Zwierzchnictwa znajdują się w kontakcie podstawek z wrogim oddziałem z zasadą Punktujący, otrzymują +2 Umiejętności Defensywnych.



Kurtyzana Cibaresha

(Courtesan of Cibaresh)

580 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	9	Demoniczność, Nieustraszony, Praktykant Magii, Przykuwająca Wzrok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	6	7	5	0	5+	Dekoncentrowanie, Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kurtyzana Cibaresha	6	7	5	4	7	Ostre Macki

Zasady Modelu

Ostre Macki (Razor Tentacles)

Atrybut Ataku - w Walce.

Jeśli atak jest przydzielony przeciwko wrogiemu modelowi na wrogim Boku lub Tyle, otrzymuje on zasadę Atak Obszarowy (1x5), Siła użytkownika/2 [użytkownika], Penetracja Pancerza użytkownika/2 [użytkownika], zaokrąglając w górę.

Przykuwająca Wzrok (Avert Your Gaze)

Zasada Globalna.

Wrogie oddziały w 6" od przynajmniej jednego modelu z tą zasadą otrzymują -2 Dyscypliny podczas wykonywania testu Reorganizacji w Walce.

Opcje

Generał musi wykupić

Zwierzchnictwo Pożądania	45
Manifestacje Ojca Chaosu i/lub Pożądania	do 150

Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Adept Magii	75
Mistrz Magii	225



Czarna Magia



Wróźbiarstwo

Dodatkowe Zasady Modelu

Zwierzchnictwo Pożądania (Dominion of Lust)

Zasada Globalna.

Podlega zasadom zasady Zwierzchnictwo.

Modele podlegające efektom tego Zwierzchnictwa otrzymują +2" Marszu i muszą przerzucić nieudane rzuty na Zasięg Szarży wykonane przeciwko wrogiemu oddziałowi na jego Bok lub Tył.



Omen Savara

(Omen of Savar)

395 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm



Wierzchowiec oznaczony (OL) zalicza się do kategorii Oddziałów Latających.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	18"	9	Boskie Prawo, Demoniczność, Nieustraszony, Praktykant Magii, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	8	5	0	6+	Egida (4+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Omen Savara	K6+2	5+K6	6	3	6	Ostre Macki

Zasady Modelu

Boskie Prawo (Devine Right)

Zasada Globalna.

Posiadacz musi przyjmować wyzwania do Pojedynku, kiedy jest to możliwe. Wyzwania do Pojedynku rzucane przez ten model muszą zostać przyjęte (jeśli jest to możliwe) przez Postać, chyba że Dowódca przyjmie wyzwanie jako pierwszy. Dodatkowo, kiedy walczy w Pojedynku, model otrzymuje zasady: Zabójcze Uderzenie oraz Wielokrotne Rany (2).

Opcje

General musi wykupić

Zwierzchnictwo Pychy	40
Manifestacje Ojca Chaosu i/lub Pychy	do 150
Tron Wszechsplendoru (OL)	330

Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Adept Magii	75
Mistrz Magii	225



Taumaturgia



Wróżbiarstwo

Dodatkowe Zasady Modelu

Zwierzchnictwo Pychy (Dominion of Pride)

Zasada Globalna.

Podlega zasadom zasady Zwierzchnictwo.

Jeśli ponad połowa modeli w oddziale podlega efektom tego Zwierzchnictwa, oddział ten może przerzucić nieudane Testy Dyscypliny.



Tron Wszechsplendoru

(Throne of Overwhelming Splendour)

0-1 Wierzchowiec na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	9"	9"	P	Górujący, Jednostka Lekka, Lot (9", 9"), Szybki Krok., Wschodząca Gwiazda, Wysoki,		
Lot	9"	9"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	P	P	P	4+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zawodzący Majestat	4	4	4	1	4	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Zasady Modelu

Wschodząca Gwiazda (Rising Star)

Zasada Globalna.

Za każdym razem, gdy model zabije wrogi model w Pojedynku, model otrzymuje modyfikator +1 do Wyniku Walki, który działa do końca gry.



Strażnik Nukuji

(Sentinel of Nukuja)

675 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm



Jeśli oddział wykupi zasadę *Duch Strixiana*, zalicza się dodatkowo do kategorii *Oddziałów Latających*.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	2"	4"	9	Demoniczność, Nieustraszony, Mistrz Magii, Strach, Wszechwiedzący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	5	5	0	4+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnik Nukuji	1	5	5	2	1	Miażdżący Cios

Zasady Modelu

Wszechwiedza (Omniscience)

Zasada Globalna.

Jeśli w danej Turze Gracza model nie Maszerował ani nie deklarował Szarzy, to koszt zamiany Znaczników Zasłony w Kości Magii w Fazie Magii zostaje zmniejszony do 2:1 (2 Znaczniki Zasłony na 1 Kość Magii. Efekt trwa do końca danej Tury Gracza.

Opcje

	pkt
General musi wykupić	
Zwierzchnictwo Lenistwa	40
Manifestacje Ojca Chaosu i/lub Lenistwa	do 150
Musi wykupić jedno z:	
Duch Strixiana	25
Tron Wyroczeni	0

Opcje Magii

pkt



Czarna Magia



Ewokacja



Taumaturgia



Wróżbiarstwo

Dodatkowe Zasady Modelu

Zwierzchnictwo Lenistwa (Dominion of Sloth)

Zasada Globalna.

Podlega zasadom zasady Zwierzchnictwo.

Modele podlegające efektom tego Zwierzchnictwa otrzymują zasadę Egida (4+, przeciwko Atakom Specjalnym).

Duch Strixiana (Strixian Spirit)

Zasada Globalna.

Model zmienia swój Rozmiar na Gigantyczny, a także otrzymuje zasady: Lot (6", 18") i Jednostka Lekka oraz +1 Punkt Życia.



Tron Wyroczeni

(Throne of Oracle)

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	P	Wysoki		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	P	P	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tron	4	3	3	0	2	Ograniczony



Kat Vanadry

(Vanadra's Scourge)

790 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci oraz do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	8"	16"	9	Demoniczność Jednostka Lekka, Lot (6", 16"), Nieustraszony, Ścieżka Dal-Magotha		
Lot	6"	16"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	6	4	6	0	5+	Egida (4+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kat Vanadry	5	8	7	4	0	Niszczycielska Szarża (Dekoncentrowanie), Skupienie Bitewne, Wściekłość

Zasady Modelu

Ścieżka Dal-Magotha (The Path of Dal-Magoth)

Zasada Globalna.

Zamiast wybierać czary w normalny sposób, podczas Wyrobu Czarów model musi wybrać następujące Czaru Nauczzone:

Jeśli jest Praktykantem Magii:

- Uderzenie Niewiernych (Taumaturgia)

Jeśli jest Adeptem Magii:

- Uderzenie Niewiernych (Taumaturgia)
- Znajomość Wroga (Wróżbiarstwo)

Jeśli jest Mistrzem Magii:

- Uderzenie Niewiernych (Taumaturgia)
- Znajomość Wroga (Wróżbiarstwo)
- Widmowe Ostrza (Ewokacja)

Ta zasada nadpisuje podstawowe zasady Wyboru Czarów, wynikających z bycia Praktykantem, Adeptem, czy Mistrzem Magii.

Wściekłość (Rage)

Zasada Globalna.

Za każdym razem, gdy model straci Punkt Życia, otrzymuje +1 Atak. Za każdym razem, gdy model otrzyma Punkt Życia, otrzymuje -1 Atak.

Opcje

pkt

Generał musi wykupić

Zwierzchnictwo Gniewu	45
Manifestacje Ojca Chaosu i/lub Gniewu	do 150

Opcje Magii

pkt

Tylko jedno:

Praktykant Magii	30
Adept Magii	105
Mistrz Magii	180

Dodatkowe Zasady Modelu

Zwierzchnictwo Gniewu (Dominion of Wrath)

Zasada Globalna.

Podlega zasadom zasady Zwierzchnictwo.

Modele podlegające efektom tego Zwierzchnictwa nie mogą korzystać z zasady Parowanie, a ich ataki ignorują zasadę Parowanie.



Zwiastun Ojca Chaosa

(Harbinger of Father Chaos)

150 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x25mm



Wierchowiec oznaczony (OL) zalicza się do kategorii Oddziałów Latających.
Dodatkowo, wierchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	8	Demoniczność, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg
	3	5	4	0	4+
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Zwiastun Ojca Chaosa	3	5	5	2	5

Opcje Magii	pkt	Opcje	pkt
Tylko jedno:		Sztandarowy Armii	50
Praktykant Magii	40	Manifestacje Ojca Chaosa	
Adept Magii	115	i Manifestacje dostępne dla Generała	do 150
 Czarna Magia		Czarny Ogień (3+) (tylko model pieszy)	10
 Ewokacja			
 Taumaturgia			
 Wróżbiarstwo			
		Wierchowce	pkt
		Błady Rumak	85
		Mroczna Ambona	85
		Wielka Bestia Przepowiedni	105
		Ogniste Koło (OL)	120

WIERZCHOWCE ZWIASTUNA



Blady Rumak (Pale Steed)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	P	Jednostka Lekka, Nieuchwytność, Obieżyświat, Pozorowany Odwrot, Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	P	P	P	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Blady Rumak	1	3	3	0	3	Ograniczony



Mroczna Ambona (Dark Pulpit)

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	P	Wysoki		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	P	P	1	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mroczna Ambona	4	3	3	0	2	Ograniczony



Wielka Bestia Przepowiedni (Great Beast of Prophecy)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	P	P	5	P	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielka Bestia	3	5	5	2	2	Ograniczony



Jeśli wierzchowiec wykupi zasadę Lot, on i jego jeździec zaliczają się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Opcje	pkt
Lot (7", 14") oraz Jednostka Lekka	105

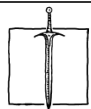


Ogniste Koło (Burning Wheel)

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	P	Jednostka Lekka, Lot (9", 18"), Wysoki		
Lot	9"	18"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	P	P	P	P	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ogniste Koło	2	4	4	1	4	Ograniczony

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 25%)



Impy

(Imps)

235 pkt + 20 pkt/model

10-25 modeli



0-40 Modeli na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Demoniczność, Nieustraszony, Niosący Ogień, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	2	2	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Imp	1	2	2	0	3	Pociski Energii (4+)

Zasady Modelu

Niosący Ogień (Firestarter)

Zasada Globalna.

Chorąży z tą zasadą może rzucać jeden z poniższych czarów jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (5/8):

- *Ręka Niebios* (Taumaturgia)
- *Włócznia Nieskończoności* (Czar Rasowy)

Wybrany czar musi zostać zapisany w Liście Armii.

Pociski Energii (Energy Bolts)

Broń Strzelecka.

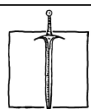
Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Pancerza 0, Przeładowanie.

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	55

Opcje Manifestacji

Pałaca Posoka	2/model
Ciemne Futro	4/model
Znak Wiecznego Dowódcy	30/model
Czułka Magii	45



Sukuby

(Succubi)

215 pkt + 19 pkt/model

10-25 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	7	Demoniczność, Nieustraszony, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	4	3	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Sukub	3	4	3	1	5	Ostre Pazury

Zasady Modelu

Ostre Pazury (Talon Scythes)

Broń do Walki w Zwarceniu.

Ataki wykonane Ostrymi Pazurami ignorują zasadę Parowanie, a jeśli są przydzielone przeciwko modelom o Typie Piechota i Rozmiarze Standardowy lub Duży, otrzymują +1 do trafienia.

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20

Opcje Manifestacji

Ciemne Futro	2/model
Hipnotyzujące Upierzenie	2/model
Duszący Kłęb	5/model
Mrożące Ziewnięcie	5/model
Sztywny Kręgosłup	5/model



Lemurianie

(Lemures)

200 pkt + 26 pkt/model

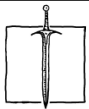
10-25 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Demoniczność, Nieustraszony, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	3	5	0	5+	Parowanie
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Lemurianin	1	3	3	0	2	

Opcje Manifestacji	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Siarzyste Wydzieliny	2/model	Dowódca	20
Zesztywniałe Usta	2/model	Muzyk	20
Gruzoły Jadowe	3/model	Chorąży	20
Mrożące Ziewnięcie	3/model		
Nienaturalne Korzenie	3/model		



Myrmidoni

(Myrmidons)

215 pkt + 21 pkt/model

10-25 modeli




Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x25mm


Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Demoniczność, Nieustraszony, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	3	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Myrmidon	1	5	4	1	3	Niszczycielska Szarża (+2S, Skupienie Bitewne)

Opcje Manifestacji	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Gorąca Krew	2/model	Dowódca	20
Batożący Ogon	3/model	Muzyk	20
Wyhaczona Szczeka	3/model	Chorąży	20
Zielone Ogniki	3/model		
Sztywny Kręgosłup	4/model		

ODDZIAŁY SPECJALNE (bez limitu)

		Ejdoloni (Eidolons)				Rozmiar	Standardowy
		225 pkt + 45 pkt/model		5-10 modeli		0-18 Modeli na Armię	
						Typ	Bestia
						Podstawka	25x25mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	5"	10"	7	Demoniczność, Harcownicy, Jednostka Lekka, Mag Konklawe, Nieustraszony			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>		
	1	2	4	0	6+	Egida (4+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki, Trudny Cel (1))	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Ejdolon	1	2	2	0	3	Czarny Ogień (4+)	

— <i>Mag Konklawe</i> —————	— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> —————	<i>pkt</i>
Musi wybrać 2 czary spośród:	Dowódca	120
- <i>Ręka Niebios</i> (Taumaturgia)	— <i>Opcje Manifestacji</i> —————	<i>pkt</i>
- <i>Przyspieszenie Czasu</i> (Ewokacja)	Pałaca Posoka	2/model
- <i>Włócznia Nieskończoności</i> (Czar Rasowy)	Błyszcząca Skóra	5/model
- <i>Osąd Przeznaczenia</i> (Wróżbiarstwo)	Aura Rozpaczy	6/model
	Czułka Magii	45

		Piekielne Ogary (Hellhounds)				Rozmiar	Standardowy
		155 pkt + 21 pkt/model		5-10 modeli		0-18 Modeli na Armię	
						Typ	Bestia
						Podstawka	25x50mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	9"	18"	7	Demoniczność, Nieustraszony, Piekielne Warczenie			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	<i>Eg</i>		
	1	3	4	0	5+		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Piekielny Ogar	3	5	3	0	4	Zabójcze Uderzenie	

— <i>Zasady Modelu</i> —————	— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> —————	<i>pkt</i>
Piekielne Warczenie (Hellish Growl)	Dowódca	20
Zasada Globalna.	— <i>Opcje Manifestacji</i> —————	<i>pkt</i>
Na początku każdej Rundy Walki, wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z tą zasadą muszą zdać Test Dyscypliny z modyfikatorem -1 Dyscypliny.	Zachłanna Trąba	1/model
Jeśli oddział nie zda tego testu, otrzymuje -1 Siły, a modele z zasadą Piekielne Warczenie muszą przerzucić nieudane rzuty na zranienie wykonane przeciwko modelom tego oddziału. Efekty trwają do końca Rundy Walki.	Gorąca Krew	2/model
	Pałaca Posoka	2/model
	Rogi Pychy	2/model
	Trawienne Wymiociny	2/model
	Dodatkowe Nogi	3/model



Maszyna Młóca

(Threshing Engine)

180 pkt

pojedynczy model 0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm



Jeśli oddział wykupi zasadę Lot, zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	10"	10"	7	Demoniczność, Nieustraszony, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	4	4	0	5+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Oracz (2)	2	4	3	3	3	
Bestia Pociągowa (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma						Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (2K3)

Opcje	pkt	Opcje Manifestacji	pkt
Tylko jedno:		Rogi Pychy	25
Lot (9", 9") oraz Jednostka Lekka*	45	Batożący Ogon	35
Młóca Horda	75	Wróżniczy Pysk	35
Młóca Legion	140	Znak Wiecznego Dowódcy**	40
		Wędrujące Ręce	50
Opcje Grupy Dowodzenia	pkt		
Chorąży	20	*0-2 Wybory na Armię.	
		**0-3 Modele na Armię.	

Dodatkowe Zasady Modelu

Młóca Horda (Horde Thresher)

Zasada Globalna.

0-3 Wybory na Armię.

Model:

- zmienia podstawkę na taką o wymiarach 100x100mm,
- posiada Punkty Życia równe 6,
- otrzymuje 1 dodatkową część modelu Oracz,
- otrzymuje 1 dodatkową część modelu Zwierzę Pociągowe,

Część modelu Platforma otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (3K3).

Młóca Legion (Legion Thresher)

Zasada Globalna.

0-2 Wybory na Armię.

Model:

- zmienia podstawkę na taką o wymiarach 100x150mm,
- posiada Punkty Życia równe 8,
- otrzymuje 2 dodatkowe części modelu Oracz,
- otrzymuje 1 dodatkową część modelu Zwierzę Pociągowe,

Część modelu Platforma otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (4K3).



Rydwan Pogromcy Tytanów

(Titanslayer Chariot)

250 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	6"	8	Demoniczność, Łamacz Gór, Nieustraszony, Strach, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	4	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Myrmidon (2)	1	5	4	1	3	Niszczycielska Szarża (+2S, Skupienie Bitewne)
Chtoniczny Intrygant	3	3	6	3	3	Ograniczony
Platforma			7	2		Trafienia z Uderzenie (K3+1)

Zasady Modelu

Łamacz Gór (Mountain Breaker)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje +3" Ruchu kiedy wykonuje rzut na Zasięg Szarży przeciwko oddziałowi, który w całości składa się z modeli z zasadą Górujący. Dodatkowo, Trafienia z Uderzenia modelu otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (K3, przeciwko model z zasadą Górujący).

Opcje Grupy Dowodzenia

Chorąży 20 pkt

Opcje Manifestacji

Zesztywniałe Usta	15
Dodatkowe Nogi	25
Wielowarstwowa Muszla	25
Trawienne Wymiociny	30
Wróżniczy Pysk	30



Szponiaste Pomioty

(Clawed Finds)

285 pkt + 93 pkt/model

3-6 modeli



0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	7	Demoniczność, Nieustraszony, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	3	4	4	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szponiasty Pomiot	3	4	4	2	4	Duszenie

Zasady Modelu

Duszenie (Smother)

Atrybut Ataku - w Walce.

Jeśli atak jest przydzielony przeciwko modelowi o Rozmiarze Duży, otrzymuje on +1 do trafienia oraz +1 do zranienia.

Opcje Grupy Dowodzenia

Chorąży 20 pkt

Opcje Manifestacji

Ciemne Futro	7/model
Przebijające Kolce	9/model
Hipnotyzujące Upierzenie	10/model
Matka Miotu	10/model
Wyhaczona Szczeka	13/model



Nękające Gremliny

(Mageblight Gremlins)

170 pkt + 57 pkt/model

2-4 modele

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	6	Demoniczność, Harcownicy, Jednostka Lekka, Nieustraszony, Podróżnicy Zasłony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	3	3	0	5+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Nękający Gremlin	5	3	2	0	2	Pragnienie Magii, Trujące Ataki

Zasady Modelu

Podróżnicy Zasłony (Veil Stalker)

Zasada Globalna.

Model podlega zasadzie Zasadzka z następującymi wyjątkami:

Kiedy oddział przybywa na Pole Bitwy, może zostać umieszczony w 6" od wrogiego modelu z zasadą Skupianie (zamiast swoim Tyłem w kontakcie Krawędzią Stołu). Jeśli to zrobi, nie może wykonać żadnego Ruchu Podstawowego w tej Fазie Ruchu (należy zauważyć, że nie zabrania to oddziałowi wykonać Reorganizacji).

Pragnienie Magii (Spell Craving)

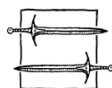
Atrybut Ataku - w Walce.

Model może wykonać do 3 Ataków Wspierających. Dodatkowo, podczas obliczania Wyniku Walki, strona z przynajmniej jednym modelem z zasadą Pragnienie Magii, który jest Zaangażowany w Walkę, dodaje +X do swojego Wyniku Walki, gdzie X jest równy liczbie Czarów (ale nie Zaklętych Czarów ani Przypisanych Czarów), jaką znają wrodzy Magowie w oddziałach w kontakcie podstawek z modelem z zasadą Pragnienie Magii.

Opcje Manifestacji

pkt

Zielone Ogniki	6/model
Nienaturalne Korzenie	7/model
Żyjąca Tarcza	9/model
Przebijające Kolce	11/model
Gruczoły Jadowe	13/model



Zbieracz

(Hoarders)

295 pkt + 103 pkt/model

3-6 modeli



0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Demoniczność, Nieustraszony, Obieżyświat, Punktujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	6	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zbieracz	3	3	4	1	2	Ciasny Uścisk

Zasady Modelu

Ciasny Uścisk (Tightening Grasp)

Atak Specjalny.

Model otrzymuje zasadę Roztrzaskanie (X) i może je wykonać jako Atak Wspierający. Kiedy model nie jest Zaangażowany w Walkę, X jest równy 0. Na koniec każdej Rundy Walki, X zostaje zwiększony o 1 (np. Roztrzaskanie (0) zmienia się w Roztrzaskanie (1)).

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20

Opcje Manifestacji

pkt

Błyszcząca Skóra	5/model
Nienaturalne Korzenie	9/model
Zachłanna Trąba	9/model
Wróżniczy Pysk	10/model
Duszający Kłęb	12/model
Smolista Skóra	13/model



Syrena

(Sirens)

195 pkt + 32 pkt/model

5-15 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	9"	18"	9	Demoniczność, Jednostka Lekka, Nieuchwytność, Nieustraszony, Obieżyświat, Pozorowany Odwrot, Straż Przednia		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	5	3	0	5+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Syrena	2	5	4	1	4	
Błady Rumak	1	3	3	0	3	Ograniczony

Zasady Modelu

Nieuchwytność (Elusive)

Zasada Globalna.

Oddział składający się w całości z modeli z zasadą Nieuchwytność może zadeklarować Reakcję na Szarżę Ucieczka, nawet jeśli podlega zasadzie Nieustraszony.

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20

Opcje Manifestacji

pkt

Dodatkowe Nogi	3/model
Gorąca Krew	3/model
Hipnotyzujące Upierzenie	5/model
Stalowa Kończyna	6/model
Wędrujące Ręce	7/model



Płomienista Chwała

(Blazing Glories)

315 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm



Jeśli oddział wykupi zasadę Lot, zalicza się dodatkowo do kategorii Oddziałów Latających.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Demoniczność, Górujący, Nieustraszony, Strach, Upadła Gwiazda		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	*	5	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Płonąca Chwała	5	*	5	5	5	

Zasady Modelu

Upadła Gwiazda (Falling Star)

Zasada Globalna.

Umiejętności Ofensywne oraz Umiejętności Defensywne modelu są równe dwukrotności aktualnej liczby Punktów Życia modelu.

Opcje

Lot (7", 14") oraz Jednostka Lekka 60

Opcje Manifestacji

Rozłupujące Kopyta	15
Siarzyste Wydzieliny	15
Rogi Pychy	20
Zesztywniałe Usta	25
Sztywny Kręgosłup	35



Żniwiarz Nadziei

(Hope Harvester)

260 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddział na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	7	Demoniczność, Nie Jest Przywódcą, Nieustraszony, Platforma Wojenna, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	4	5	3	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Żniwiarz Nadziei	4	4	6	3	1	Wyrzutnia Eteru (3+)

Zasady Modelu

Wyrzutnia Eteru (Aether Battery)

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: 2K6*2, S 4, PP 1.

Przed rzutem determinującym liczbę strzałów, właściciel może zdecydować się na odrzucenie od 1 do 3 Znaczników Zasłony ze swojej puli Znaczników Zasłony. Jeśli to zrobi, liczba strzałów jest zwiększona o +3 za każdy odrzucony Znacznik Zasłony.

Opcje Manifestacji

Wielowarstwowa Muszla	35
Aura Rozpaczy	40
Czułka Magii	45
Znak Wiecznego Dowódcy	50
Mrozące Ziewnięcie	75

Dodatkowe Zasady Modelu

Machina Potępienia (Engine of Damnation)

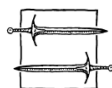
Zasada Globalna.

Model traci zasadę Platforma Wojenna, zmienia podstawkę na taką o wymiarach 150x100mm oraz swój Rozmiar na Gigantyczny. Dodatkowo, jego Punkty Życia są równe 7, Wytrzymałość równa 6, a Marsz równy 15".

Opcje

Machina Potępienia* 200

*0-1 Oddział na Armię, jeśli w armii znajduje się jakakolwiek Postać o Rozmiarze Gigantyczny, inna niż Strażnik Nukuji z zasadą Duch Strixiana.



Mosiężne Bestie

(Brazen Beast)

345 pkt + 103 pkt/model

3-6 modeli



0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Demoniczność, Nieustraszony, Punktujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	4	3	4	0	5+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szaleniec	1	5	3	0	4	Niszczycielska Szarża (+2A, +2S, +2PP), Skupienie Bitewne
Bestia	2	4	5	2	2	Ograniczony, Skupienie Bitewne, Trafienia z Uderzenie (2)

Opcje Manifestacji		pkt		Opcje Grupy Dowodzenia		pkt	
Pałaca Posoka		5/model		Dowódca		20	
Dodatkowe Nogi		9/model		Muzyk		20	
Chitynowe Łuski		11/model		Chorąży		20	
Batożący Ogon		12/model					
Czerwony Wzrok		15/model					

ODDZIAŁY LATAJĄCE (maks. 35%)



Furie

(Furies)

150 pkt + 21 pkt/model

5-15 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	4"	8"	5	Demoniczność, Harcownicy, Jednostka Lekka, Lot (10", 20"), Nieustraszony		
Lot	10"	20"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	3	3	0	6+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Furia	1	3	4	1	4	Niszczycielska Szarża (+1S)

Opcje Manifestacji	pkt
Błyszcząca Skóra	2/model
Czerwony Wzrok	2/model
Gruzoły Jadowe	2/model
Ciemne Futro	3/model
Hipnotyzujące Upierzenie	3/model



Węże Zaslony

(Veil Serpents)

280 pkt + 80 pkt/model

3-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	7	Demoniczność, Jednostka Lekka, Lot (9", 12"), Mag Konklawy, Nieustraszony, Przemiana		
Lot	9"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	1	5	3	0	5+	Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Syrena	2	5	4	1	4	
Błady Rumak	1	3	3	0	3	Ograniczony

Zasady Modelu	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Przemiana (Morphlings)	Dowódca	120

Zasada Globalna.

W czasie Wyboru Czarów, każdy oddział Węży Zaslony musi wybrać Manifestację z poniższej listy i zastosować jej efekty do końca gry:

- Hipnotyzujące Upierzenie
- Mrozące Ziewnięcie
- Smolista Skóra

Mag Konklawy

Musi wybrać 2 czary spośród:

- Uderzenie Niewiernych (Taumaturgia)
- Zwodnicze Piękno (Czarna Magia)
- Wynaturzona Podobizna (Czarna Magia)
- Włócznie Nieskończoności (Czar Rasowy)



Nabrzmaiale Muchy

(Bloat Flies)

195 pkt + 92 pkt/model

2-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	2"	4"	8	Demoniczność, Jednostka Lekka, Lot (8", 12"), Nieustraszony, Strach		
Lot	8"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Eg	
	5	2	4	0	6+	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Nabrzmaiała Mucha	2	3	5	1	1	Kwasowa Krew

Zasady Modelu

Nieuchwytność (Elusive)

Zasada Globalna.

Oddział składający się w całości z modeli z zasadą Nieuchwytność może zadeklarować Reakcję na Szarżę Ucieczka, nawet jeśli podlega zasadzie Nieustraszony.

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca 20
Chorąży 20

Opcje Manifestacji

Wyhaczona Szczęka 5/model
Nienaturalne Korzenie 10/model
Trawienne Wymiociny 10/model
Błyszcząca Skóra 12/model
Matka Miotu 13/model