

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Dynastie Nieumarłych

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Wyposażenie Specjalne
Monarchowie Nieumarłych
Odnosiniki do Armii

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Starożytna Artyleria
Pogrzebani
Menażeria Konstruktora



The 9th Age: Fantasy Battles jest stworzoną przez społeczność grą bitewną.
Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>
Niniejszy dokument jest tłumaczeniem angielskiej wersji językowej.
W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja angielska jest nadrzędna.
Tłumaczenie: Oskar "Bela" Belka

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

ZASADY MODELU ARMII

Ożywienie (Resurrected)

Część profilów oddziału posiada dodatkowy współczynnik "Ożywienie" (w skrócie "O"), który determinuje liczbę Przywróconych Punktów Życia, przy pomocy czaru *Śmierć Jest Tylko Początkiem* (Rasowy Czar Przypisany).

ZASADY GLOBALNE

Hierofanta (Hierophant)

Jedyny w Swoim Rodzaju. Armia Dynastii Nieumarłych musi posiadać pojedynczy model z tą Zasadą Globalną. Kiedy Hierofanta rzuca *Śmierć Jest Tylko Początkiem* jako Czar (ale nie Zakłęty Czar), zasięg czaru jest równy 18" (zamiast wybierać cel według standardowych zasad czaru).

Z Prochów w Proch (Dust To Dust)

Na koniec fazy, w której Hierofanta został usunięty jako poległy, każdy oddział w Armii musi zdać Test Dyscypliny lub straci liczbę Punktów Życia równą różnicy o jaką nie zdał tego testu, bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony. Tak utracone Punkty Życia są **przedzielane** według zasad dotyczących zasady Niestabilność. Ilość utraconych Punktów Życia jest zredukowana o 1, jeśli **oddział znajduje się w zasięgu efektów działania** zasady Zbiórka Wokół Sztandaru.

Na koniec Tury Gracza, w której Hierofanta został usunięty jako poległy, można wybrać nowego Hierofanta. Aby to zrobić, wybierz sprzymierzonego Maga. Wybrana Postać zostaje nowym Hierofantą.

Na początku każdej twojej Tury Gracza, w której Armia nie posiada Hierofanty (został usunięty z gry, a nowy Hierofanta nie został wybrany), każdy oddział z zasadą Z Prochów w Proch musi po raz kolejny zdać Test Dyscypliny lub straci Punkty Życia, tak jak opisano powyżej.

Ożywiony Konstrukt (Ensouled Statue)

Model otrzymuje zasady: Nieumarły oraz Z Prochów w Proch. Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada zasadę Ożywiony Konstrukt, zmniejsz o 1 liczbę Punktów Życia utraconych przez oddział z powodu zasad: Z Prochów w Proch oraz Niestabilność.

Wola Nieumarłego (Undying Will)

Oddział z przynajmniej jednym modelem z zasadą Wola Nieumarłego, otrzymują +2 Umiejętności Ofensywnych, +2 Umiejętności Defensywnych i zasadę Zabójcze Uderzenie, a Celność jego Broni Strzeleckich jest równa (4+). Efekty tej zasady nie działają w żaden sposób na Postacie, modele o Typie Bestia, modele z zasadą Ożywiony Konstrukt oraz części modelu z zasadą Ograniczony.

Autonomia (Autonomous)

Oddział Nieumarłych składający się w całości z modeli z zasadą Autonomia, może Maszerować w normalny sposób, nawet jeśli na oddział nie wpływają efekty działania zasady Obecność Dowódcy sprzymierzonego modelu. Oddział wciąż musi wykonać Test Dyscypliny, wymagany by móc Maszerować, kiedy w 8" od oddziału znajduje się nieuciekający wrogi oddział.

Podziemna Zasadzka (Underground Ambush)



Model podlega zasadom Zasadzki z następującymi wyjątkami: Zamiast wychodzić na Pole Bitwy z Krawędzi Stołu, umieść oddział w dowolnym miejscu na Polu Bitwy, w legalnej formacji i przestrzegając zasady Przestrzeni pomiędzy Oddziałami. Następnie rzuć K6.

- Przy wyniku 5-6, oddział pojawia się w miejscu, gdzie został początkowo umieszczony.
- Przy wyniku 1-4, przesuń oddział (bez zmiany kierunku, w którym jest zwrócony) o 2K6" w losowo wybranym kierunku (**nie zabrania to oddziałowi poruszenia się po wyjściu z Zasadzki**). Jeśli doprowadzi to oddział bliżej niż 1" od innego oddziału, Terenu Nieprzebytego lub Krawędzi Stołu, oddział zatrzymuje się 1" od przeszkody, a każdy model w oddziale wychodzącym z Zasadzki musi wykonać Test Niebezpiecznego Terenu (1). Oddział może następnie wykonać Rotację (po Rotacji musi przestrzegać zasady Przestrzeni pomiędzy Oddziałami). **Zauważ, że ten manewr nie zabrania oddziałowi wykonanie ruchu według zasad dotyczących Zasadzki**

Modele wychodzące z Zasadzki mogą skończyć tę Fazę Ruchu dalej od Krawędzi Stołu, niż ich Marsz.

ATAKI SPECJALNE

Klątwa Nieumarłego (Mummy's Curse)

Kiedy model z zasadą Klątwa Nieumarłego zostaje usunięty jako poległy model, który zadał ostatnią ranę otrzymuje 1 trafienie z Siłą 6 i Penetracją Panczerza 10. Jest to traktowane jak Atak Zasięgowy. Jeśli więcej niż jeden model brał udział w działaniu, które spowodowało utratę modelu z zasadą Klątwa Nieumarłego, wybierz losowo, który model otrzyma trafieni.

BRONIE

Pustynny Łuk (Aspen Bow)

Broń Strzelecka.

Zasięg 24", Strzały: 1, Siła 3, Penetracja Panczerza 0, Salwa.

Ta broń zawsze trafia przy wyniku równym lub większym co jej Celność.

Wielki Pustynny Łuk (Great Aspen Bow)

Broń Strzelecka.

Zasięg 36", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Panczerza 2, Salwa.

Ta broń zawsze trafia przy wyniku równym lub większym co jej Celność.

RASOWY CZAR PRZYPISANY

Dynastie Nieumarłych nie posiadają Czar Rasowego. Zamiast tego, wszyscy Hierarchowie Kultu Śmierci znają Rasowy Czar Przypisany *Śmierć Jest Tylko Początkiem* (jako dodatkowy do Czar Przypisanego Ścieżki). Zawsze, gdy Mag skutecznie rzuci Czar (ale nie Zaklęty Czar i nie Czar Przypisany) o Typie Wzmacniający, Rasowy Czar Przypisany zostaje rzucony automatycznie.

	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
R	Śmierć Jest Tylko Początkiem (Death is Only the Beginning)			
	Celem tego czaru jest pojedynczy oddział, który był celem czaru powodującego rzucenie Rasowego Czar Przypisanego.	Wzmacniający	Natychmiastowy	Cel Przywraca liczbę Punktów Życia równą wartości Ożywienia Modeli Szeregowych oddziału. Jeśli cel zawiera jakąkolwiek Postać, zamiast oddziału możesz wybrać pojedynczą Postać. Wybrana Postać Leczy liczbę Punktów Życia równą wartości jej Ożywienia. Postacie i modele z zasadą Górzący nie mogą Leczyć przy pomocy <i>Śmierć Jest Tylko Początkiem</i> więcej niż 2 Punkty Życia w każdej Fazie Magii.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zakłęcia Broni

Zabójca Bogów (75pkt)

(Godslayer)

Zakłęcie Wielkiej Broni.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Atak, kiedy używa tej broni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Boskie Ataki, Magiczne Ataki i Wielokrotne Rany (2, przeciwko Egida) (zauważ, że ostatnią zasadę stosuje się również przeciwko model z warunkowa zasadą Egida).

Bat Królów (35pkt)

(Scourge of Kings)

Zakłęcie Broni Ręcznej i Dwóch Broni.

Dzierżyciel posiada Ataki równe 6, kiedy używa tej broni.

Ataki wykonane tą bronią podczas Pojedynku otrzymują zasadę Magiczne Ataki i muszą przerzucić nieudane rzuty na zranienie.

Zakłęcia Panczerzy

Błogosławięństwo Szakala (100pkt)

(Jackal's Blessing)

Zakłęcie Zestawu Panczerza.

Posiadacz otrzymuje +2 Punkty Życia i zasadę Odporność (5+).

Objęcia Słońca (40pkt)

(Sun's Embrace)

Zakłęcie Tarczy.

Posiadacz otrzymuje zasadę Dekoncentrowanie, kiedy używa tej Tarczy.

Zakłęcia Sztandarów

Sztandar Pogrzebanych (35pkt)

(Banner of the Entombed)

Tylko Oddziały Podstawowe i Sztandarowy Armii.

0-2 Sztandary na Armii.

Jeśli wykupiony przez Postać, posiadacz otrzymuje zasadę Podziemna Zasadzka. Jeśli wykupiony przez Model Szeregowy, oddział posiadacza otrzymuje zasadę Podziemna Zasadzka, a w czasie tworzenia Listy Armii nie można dodać do tego oddziału żadnego dodatkowego modelu. Modele o Rozmiarze Standardowy korzystające z tego sztandaru, podczas wyjścia z Zasadzki, muszą przybyć w formacji zawierającej dokładnie 5 modeli na szereg (poza ostatnim) i nie mogą wykonać Reorganizacji (ani szybkiej Reorganizacji) podczas tej Tury Gracza.



Oddział z zasadą Podziemna Zasadzka dodatkowo zalicza się do kategorii Pogrzebanych.

Artefakty

Święta Klepsydra (95pkt)

(Sacred Hourglass)

Dominujący.

Posiadacz może przerzucić nieudane Próby Rzucenia, które zostały podjęte używając 2 Kości Magii (przez przerzucenie obu kości).

Korona Faraonów (85pkt)

(Crown of Pharaohs)

Tylko Faraonowie i Nomarchowie.

Zasięg efektów działania zasady Obecność Dowódcy posiadacza zostaje zwiększona o 6". Na początku każdej twojej Tury Gracza, posiadacz może stracić zasadę Wola Nieumarłego do początku twojej następnej Tury Gracza i wybrać sprzymierzony oddział w 12" od niego. Wybrany oddział otrzymuje zasadę Wola Nieumarłego do początku twojej następnej Tury Gracza.

Księga Śmierci (60pkt)

(Book of the Death)

Posiadacz może rzucać *Śmierć Jest Tylko Początkiem*

(Rasowy Czar Przypisany) jako Zakłęty Czar (4/8)

z następującymi zmianami: czar jest traktowany jak Czar Nauczony (zamiast jak Czar Przypisany) o zasięgu 12" i Typie Aura.

Rumaki Naphet-Ra (60pkt)

(Steed of Naphet-Ra)

Modele z przynajmniej jedną częścią modelu Kościany Rumak w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Widmowy Ruch oraz +4 Marszu.

Berło Sekhema (50pkt)

(Sekhem Sceptre)

Posiadacz otrzymuje zasady: Determinacja oraz Autonomia.

Błogosławione Bandaż (50pkt)

(Blessed Wrappings)

Posiadacz otrzymuje +1 Punkt Życia i traci zasadę Łatwopalność.

Anch Naptasha (45pkt)

(Ankh of Naptesh)

Posiadacz otrzymuje zasadę Hierofanta. Modele Szeregowy w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Odporność (6+).

Płaszcz Burzy Piaskowej (40pkt)

(Sandstorm Cloak)

Tylko modele piesze.

Posiadacz otrzymuje zasady: Lot (5", 15"), Jednostka Lekka oraz Szybki Krok i może wykonać zamasyzty Atak, który zadaje 2K6 trafień z Siłą 2 i Penetracją Panczerz 1.

Maksa Śmierci Teputy (35pkt)

(Death Mask of Teput)

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem otrzymują -2 Umiejętności Ofensywnych.

Zwój Wysuszenia (15pkt)

(Scroll of Desiccation)

Po Ustaleniu Strefy Wystawienia (na koniec kroku 6 Sekwencji Przygotowania do Gry), wybierz Las, Wodę lub Pole. Wybrana Forma Terenu przestaje nią być i traci wszystkie swoje zasady. Jest ona natomiast traktowana przez wszystkie wrogie oddziały jak Teren Niebezpieczny (1).

MONARCHOWIE NIEUMARŁYCH

Poniższe opcje przedstawiają alternatywne siły Nieumarłych, które można spotkać na polu bitwy. Faraon może prowadzić do walki jedną z poniższych sił, zamiast standardowych sił Dynastii Nieumarłych.

KOMANDOR ARMII TERAKOTY (Commander of the Terracotta Army)

Następujące modele muszą wykupić +1 Wytrzymałości, -1 Zręczności oraz zasadę Ożywiony Konstruktor:

- Kościani Łucznicy i Kościani Zwiadowcy za +1 pkt/model.
- Szkielety i Kościana Kawaleria za +2 pkt/model.
- Strażnicy Nekropolii za +6 pkt/model i mogą dodać tylko do 15 dodatkowych modeli do każdego oddziału.
- Grobowe Katapulty za +10 pkt/model.
- Kościane Rydwany i Szkatuły Phatepa za +15 pkt/model.
- Faraonowie, Nomarchowie, Hierarchowie Kultu Śmierci, Zwiastuni Grobowca i Architekci Grobowca za +15 pkt/model i tracą zasadę Łatwopalność, jeśli ją posiadają. [Modele na Arce Wieków lub na Strażniku Sha nie otrzymują +1 Wytrzymałości.](#)

Kościane Rydwany mogą dodać tylko do 3 dodatkowych modeli na oddział.

Wszystkie modele posiadają wartość Ożywienia równą 1.

Modele bez zasady Lot, ale z zasadą Podziemna Zasadzka i/lub Jednostka Lekka tracą te Zasady Modelu (i nie mogą ich otrzymać w żaden sposób).

Armia nie może zawierać żadnych Wielkich Sępów, Rojów Skarabeuszy ani Żniwiarzy Grobowca.

Na modele, które otrzymały zasadę Ożywiony Konstruktor mogą wpływać efekty działania zasady Wola Nieumarłego (pomimo zasady Ożywiony Konstruktor).

LORD LEGIONU KURHANÓW (Lord of the Barrow Legion)

Szkielety i Kościani Łucznicy muszą wykupić Ciężkie Zbroje za +1 pkt/model. Szkielety mogą zamienić Włócznie i Tarcze na Halabardy za +1 pkt/model.

Kościana Kawaleria może wykupić Lance za +2 pkt/model i może otrzymać +1 Pancierz, -1 Ruchu oraz -2 Marszu za +3 pkt/model.

Kościane Rydwany mogą zamienić Halabardy na Lance za +3 pkt/model.

Straż Nekropolii musi wykupić Ciężkie Zbroje za +2 pkt/model i może dodać maksymalnie do 20 modeli do każdego oddziału.

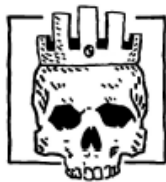
Roje Skarabeuszy muszą wykupić zasady: Egida (5+), Egida (3+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki), Magiczne Ataki oraz Widmowy Ruch za +28 pkt/model. Wartość Ożywienia tych Rojów Skarabeuszy jest równa 1, a oddziały te mogą dodać do 2 dodatkowych modeli do każdego oddziału, a w Armii może znajdować się maksymalnie 7 modeli Rojów Skarabeuszy.

Armia nie może zawierać żadnych modeli z zasadą Górzący i/lub o Klasyfikacji Duży Kawaleria.

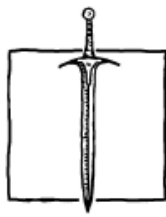
Modele z zasadą Podziemna Zasadzka i/lub Zwiadowcy tracą te Zasady Modelu (i nie mogą ich otrzymać w żaden sposób).

Modele z Ciężką Zbroją tracą zasadę Jednostka Lekka. (i nie mogą ich otrzymać w żaden sposób).

ORGANIZACJA ARMII



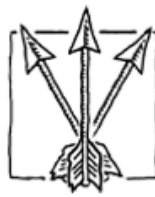
Postacie
maks. 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



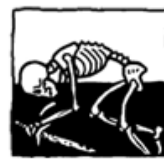
Oddziały Specjalne
bez limitu



Starożytna Artyleria
maks. 35%



**Menażeria
Konstruktora**
maks. 35%



Pogrzebani*
maks. 30%

*Oddziały z zasadą Podziemna Zasadzka

POSTACIE (maks. 40%)



Faraon
(Pharaoh)
295 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (MK) zalicza się do kategorii Menażerii Konstruktora.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4"	8"	9	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Strach, Wola Nieumarłego, Łatwopalność, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	6	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Faraon	4	6	5	2	3	Klątwa Nieumarłego

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Wyposażenie Specjalne	do 200	Kościany Rumak	30
Tarcza	5	Kościany Rydwan	50
Ciężka Zbroja	15	Strażnik Sha (MK)	365
Wielki Pustynny Łuk (4+)	15		
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	10		
Halabarda	15		
Wielka Broń	20		
Lanca	20		

Opcje Organizacji Armii:

Jeśli Faraon jest Generałem, może zostać *Komandorem Armii Terrakoty* lub *Lordem Legionu Kurhanów* (patrz sekcja Monarchowie Nieumarłych, strona 5).



Nomarcha

(Nomarch)

140 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (MK) zalicza się do kategorii Menażerii Konstruktora.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4"	8"	9	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Strach, Wola Nieumarłego, Łatwopalność, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Nomarcha	2	4	4	1	3	Klątwa Nieumarłego

Opcje

pkt

Wierzchowce

pkt

Wyposażenie Specjalne	do 100	Kościany Rumak	30
Tarcza	5	Kościany Rydwan	50
Ciężka Zbroja	10	Strażnik Sha (MK)	360
Pustynny Łuk (4+)	5		
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	5		
Halabarda	10		
Wielka Broń	10		
Lanca	10		



Hierarcha Kultu Śmierci

(Death Cult Hierarch)

125 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
	4"	8"	7	1	Praktykant Magii, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Hierarcha Kultu Śmierci	1	3	3	0	2

Opcje

pkt

Wierzchowce

pkt

Wyposażenie Specjalne	do 100	Kościany Rumak	20
Jeśli jest Mistrzem Magii	do 200	Arka Wieków	145
Hierofanta	20		
Jeśli jest Mistrzem Magii	50		
Przewodnik Dusz (tylko Mistrz Magii)	25		
Lekka Zbroja	5		

Dodatkowe Zasady Modelu

Przewodnik Dusz (Soul Conduit)

Zasada Globalna.

Jeśli model jest obecny na Polu Bitwy na początku twojej Fazy Magii, nie dobierasz Karty Strumienia. Zamiast tego zastosuj poniższą kartę:

5 Kości Magii

(obaj gracze)

4+K3 Znaczniki Zasłony

(Gracz Aktywny)

Opcje Magii

pkt

Adept Magii	75
Mistrz Magii	225



Evokacja



Kosmologia



Wróżbiarstwo



Szkatuła Phatepa

(Casket of Phatep)

240 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 75mmokrągła

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4"	4"	8	2	Machina Wojenna, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Skupianie (1), Nie Jest Przywódca, Boskie Światło, Kłątwa Phatepa, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0	Lekka Zbroja, Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnicy Nekropolii	3	3	4	1	3	Halabarda, Zabójcze Uderzenie, Zatrzuwając Ataki, Magiczne Ataki

Zasady Modelu

Boskie Światło (Divine Light)

Zasada Globalna.

Wrodzy Magowie, którzy znajdują się w 36" od przynajmniej jednej Szkatuły Phatepa, otrzymują modyfikator -1 do rzucania czarów. Kiedy Szkatuła Phatepa zostaje usunięta jako poległa, każdy oddział w 12" od niej otrzymują 3K3+3 trafienia z Siłą 1 oraz Penetracją Pancerza 10.

Kłątwa Phatepa (Phatep's Curse)

Zasada Globalna.

Jeśli ten model nie wykonał Ruchu lub Marszu w trwającej Turze Gracza, może rzucić następujący Zaklęty Czar Poziom Mocy (6/6).

Typ: Kłątwa, Ofensywny. Zasięg 36". Czas Trwania: Natychmiastowy.

Cel musi wykonać Test Dyscypliny dorzucając dodatkową K6. Jeśli cel nie zda testu, otrzymuje liczbę trafień równą różnicy o jaką nie zdał tego testu. Trafienia te są rozpatrywane z Penetracją Pancerza 10 i ranią automatycznie.



Zwiastun Grobowca

(Tomb Harbinger)

180 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Łatwopalność, Nieustraszony , Królewski Strażnik	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	4	5	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zwiastun Grobowca	3	4	4	1	3	Zabójcze Uderzenie, Trujące Ataki, Gniew obrońcy

Zasady Modelu

Gniew obrońcy (Guardian's Wrath)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Części modelu bez zasady Ograniczony w oddziale **posiadacza** otrzymują zasadę Skupienie Bitewne.

Królewski Strażnik (Royal Guard)

Zasada Globalna.

Model zalicza się jako Model Szeregowy na potrzeby zasady Wola Nieumarłego. Jeśli model znajduje się w tym samym oddziale co Faraon lub Nomarcha, Zwiastun Grobowca musi rzucać i przyjmować wyzwania do Pojedynku, chyba że inny model zrobi to pierwszy.

Opcje

Sztandarowy Armii	50
Wyposażenie Specjalne	do 100
Tarcza	5
Ciężka Zbroja	10
Pustynny Łuk (4+)	5
Tylko jedno:	
Dwie Bronie	5
Halabarda	10
Wielka Broń	10
Lanca	10

Wierzchowce

Kościany Rumak	30
Kościany Rydwan	50
Ammut	50



Architekt Grobowca

(Tomb Architect)

160 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>
	4"	8"	7	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Łatwopalność, Mistrz Kamieni, Nieustraszony
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	
	3	4	4	0	Lekka Zbroja
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>
Architekt Grobowca	2	4	4	1	3

Zasady Modelu

Mistrz Kamieni (Master of Stone)

Zasada Globalna.

Tuż przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania) oraz na początku każdej twojej Tury Gracza, wybierz sprzymierzony oddział w 18" od Architekta Grobowca, składający się w całości z modeli z zasadą Ożywiony Konstrukt. Wybrany oddział otrzymuje zasadę Odporność (5+) do początku twojej następnej Tury Gracza lub do momentu, gdy Architekt Grobowca zostanie usunięty jako poległy, w zależności co nastąpi jako pierwsze.

Opcje

Wyposażenie Specjalne

Tylko jedno:

Dwie Bronie
Lanca

do 100

5

10

Wierzchowce

Kościany Rumak
Ammut
Kościany Rydwan

pkt

20

40

50

WIERZCHOWCE POSTACI



Kościany Rumak (Skeletal Horse)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kościany Rumak	1	2	3	0	2	Ograniczony



Kościany Rydwan (Skeleton Chariot)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	10"	P	Jednostka Lekka, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kościany Rumak (2)	1	2	3	0	2	Ograniczony
Platforma			4	1		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K3+3)

— Opcje ————— pkt —————

Dwa dodatkowe Kościane Rumaki i podstawka 100x100mm darmowe



Ammut (Ammut)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P	Ożywiony Konstrukt, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ammut	3	3	5	2	3	Ograniczony, Trujące Ataki



Strażnik Sha

(Sha Guardian)

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Menażerii Kamieniarza.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	P	Ożywiony Konstrukt		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Wieczny obrońca	
	7	5	5	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnik Sha	4	4	5	2	3	Ograniczony, Zabójcze Uderzenie, Trujące Ataki

Zasady Modelu

Wieczny obrońca (Eternal Guardian)

Ochrona Indywidualna.

Kiedy model z tą zasadą otrzyma ranę atakiem z zasadą Wielokrotne Rany, otrzymuje tylko połowę ran, jakie są wynikiem tej zasady (Wielokrotne Rany), wynik zaokrąglij do góry.



Arka Wieków

(Ark of Ages)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 60x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	P	Wojenna Platforma, Święta Arka, Studnia Dusz		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Egida (5+)	
	5	P	5	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Strażnik (2)	1	3	4	1	3	Łuk Pustyni (5+), Zabójcze Uderzenie, Trujące Ataki, Magiczne Ataki
Zakłęte Duchy	2	2	2	0	2	Ograniczony, Magiczne Ataki
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

Zasady Modelu

Święta Arka (Sacred Ark)

Zasada Globalna.

Wszyscy sprzymierzeni Magowie w 12" od Arki Wieków dodają +6" Zasięgu do swoich Czarów (ale nie Zakłętych Czarów).

Czary o Typie Aura otrzymują tylko +3" Zasięgu.

~~Ponadto, otrzymujesz Kartę Strumienia: Studnia Dusz.~~



Studnia Dusz (Well of Souls)



Zasada Globalna.

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowana na początku dowolnej twojej Fazy Magii. Do początku twojej następnej Tury Gracza, za każdym razem gdy gracz będzie chciał wylosować Kartę Strumienia, wybiera automatycznie Studnię Dusz jako Kartę Strumienia (jeśli któryś z graczy nie doбира Karty Strumienia, ignoruje on ten efekt).

Studnia Dusz	5 Kości Magii (obaj gracze)	Rzucając czar z 3 lub więcej Kości Magii, każdy para takich samych wyników jest liczona jak trójka takich samych wyników. Może to spowodować, że Rzucający otrzyma kilka efektów Przepelnienia Mocą z jednego rzutu. Jednak żaden efekt Przepelnienia Mocą nie może być zastosowany więcej niż raz.
(Karta Strumienia)	5 Znaczników Zasłony (Gracz Aktywny)	

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 25%)

		Szkielety (Skeletons)			<i>Rozmiar</i>	<i>Standardowy</i>					
		150 pkt + 10 pkt/model	20-60 modeli		<i>Typ</i>	Piechota					
					<i>Podstawka</i>	20x20mm					
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>						
	4"	8"	4	7	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Nieustraszony						
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>							
	1	2	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza						
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>						
Szkielet	1	2	3	0	2						
<i>Opcje</i>			<i>pkt</i>			<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>		
Włócznia			1/model			Dowódca			20		
						Muzyk			20		
						Chorąży			20		
						Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		

		Kościani Łucznicy (Skeleton Archers)			<i>Rozmiar</i>	<i>Standardowy</i>		
		120 pkt + 12 pkt/model	10-30 modeli		<i>Typ</i>	Piechota		
					<i>Podstawka</i>	20x20mm		
<i>Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Starożytnej Artylerii.</i>								
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>			
	4"	8"	4	6	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Nieustraszony			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>				
	1	2	3	0	Lekka Zbroja			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>			
Kościany Łucznik	1	2	3	0	2	Pustynny Łuk (5+)		
<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>			<i>pkt</i>					
Dowódca			20					
Muzyk			20					
Chorąży			20					
Zakłęcie Sztandaru			bez limitu					



Kościana Kawaleria

(Skeleton Cavalry)

190 pkt + 17 pkt/model

10-24 modeli

0-3 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	8"	16"	6	4	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Straż Przednia, Nieustraszone	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	1	Lekka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec	1	3	3	0	2	Lekka Lanca
Kościany Rumak	1	2	3	0	2	Ograniczony

—— Opcje Grupy Dowodzenia —— pkt ——

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Kościani Zwiadowcy

(Skeleton Scouts)

130 pkt + 16 pkt/model

5-10 modeli

0-3 Oddziały na Armię

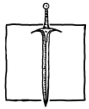
Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Starożytnej Artylerii.

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	8"	16"	6	4	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Jednostka Lekka, Straż Przednia, Zwiadowcy, Nieustraszone	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Jeździec	1	3	3	0	2	Pustynny Łuk (5+
Kościany Rumak	1	2	3	0	2	Ograniczony

—— Opcje Grupy Dowodzenia —— pkt ——

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Kościane Rydwany

(Skeleton Chariots)

290 pkt + 65 pkt/model

3-10 modeli

0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu	
	8"	10"	7	3	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Jednostka Lekka, Szybki Krok, Słudzy Nieumarłego, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	1	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załogant (2)	2	3	3	0	2	Halabarda, Pustynny Łuk (5+)
Kościany Rumak (2)	1	2	3	0	2	Ograniczony
Platforma			4	1		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K3+1, Grupa Rydwanów)

Zasady Modelu

Słudzy Nieumarłego (Bound in Death)

Zasada Globalna.

Modeli Szeregowych w tym oddziale musi być mniej niż 3, aby móc rozdzielać trafienia przeciwko Postaciom o tym samym Typie i Rozmiarze co oddział.

Grupa Rydwanów (Chariot Host)

Atak Specjalny.

Jeśli oddział części modelu posiada przynajmniej jeden Pełny Szereg, a za modelem części modelu, w tym samym rzędzie, znajduje się inny model, Trafienia z Uderzenia części modelu zadają jedno dodatkowe trafienia (zazwyczaj K3+2, zamiast K3+1).

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

Dodatkowe Zasady Modelu

Jeźdźcy Legionu (Legion Charioteers)



Zasada Globalna.

Model traci zasadę Jednostka Lekka i otrzymuje zasadę Punktujący. Załoganci modelu otrzymują zasadę Niszczycielska Szarża (+1S, Walka z Dodatkowego Szeregu).

Opcje

Jeźdźcy Legionu	15/model
-----------------	----------

ODDZIAŁY SPECJALNE (bez limitu)

		Strażnicy Nekropolii (Necropolis Guard)			<i>Rozmiar</i> <i>Typ</i> <i>Podstawka</i>	<i>Standardowy</i> <i>Piechota</i> <i>20x20mm</i>	
		190 pkt + 25 pkt/model	15-40 modeli				
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	4"	8"	8	3	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Straż Przyboczna, Nieustraszony		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	1	3	4	0	Lekka Zbroja		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Strażnik Nekropolii	1	3	4	1	3	Magiczne Ataki, Zabójczy Cios, Trujące Ataki	
<i>-----Opcje -----</i>			<i>-----pkt -----</i>	<i>-----Opcje Grupy Dowodzenia -----</i>			<i>-----pkt -----</i>
Tarcza			1/model		Dowódca	20	
Tylko jedno:					Muzyk	20	
Dwie Bronie			2/model		Chorąży	20	
Halabarda			2/model		Zakłęcie Sztandaru	bez limitu	

		Katafrakci Grobowca (Tomb Cataphracts)			<i>Rozmiar</i> <i>Typ</i> <i>Podstawka</i>	<i>Duży</i> <i>Kawaleria</i> <i>50x100mm</i>	
		300 pkt + 90 pkt/model	3-6 modeli	0-3 Oddziały na Armię			
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	7"	14"	8	2	Punktujący, Ożywiony Konstrukt, Strach, Nieustraszony		
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	3	4	4	3	Lekka Zbroja		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Jeździec	2	4	4	1	3	Halabarda, Zabójczy Cios	
Amuut	3	3	5	2	3	Ograniczony, Trujące Ataki	
<i>-----Opcje -----</i>			<i>-----pkt -----</i>	<i>-----Opcje Grupy Dowodzenia -----</i>			<i>-----pkt -----</i>
Podziemna Zasadzka			20/model		Dowódca	20	
					Muzyk	20	
					Chorąży	20	
					Zakłęcie Sztandaru	bez limitu	

Jeśli oddział wykupi zasadę Podziemna Zasadzka, zalicza się dodatkowo do kategorii Pogrzebanych.



Shabti

(Shabti)

210 pkt + 75 pkt/model

3-8 modeli



0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
	6"	12"	8	2	Punktujący, Ożywiony Konstrukt, Strach, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja
	3	4	4	2	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Shabti	3	4	5	2	3

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Tylko jedno:					Dowódca	20
Dwie Bronie				12/model	Muzyk	20
Halabarda				18/model	Chorąży	20
					Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Wielkie Sępy

(Great Vultures)

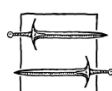
155 pkt + 25 pkt/model

3-9 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
Ziemia	2"	4"	4	3	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Lot (9", 18"), Harcownicy, Nieustraszony, Jednostka Lekka
Lot	9"	18"			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Trudny Cel (1)
	2	3	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wielki Sęp	3	3	4	1	3



Roje Skarabeuszy

(Scarab Swarms)

140 pkt + 50 pkt/model

2-6 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm



Jeśli oddział wykupi zasadę Podziemna Zasadzka, zalicza się dodatkowo do kategorii Pogrzebanych.

Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu
	5"	10"	7	5	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Harcownicy, Jednostka Lekka, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Dekoncentrowanie, Trudny Cel (1)
	5	3	2	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Rój Skarabeuszy	5	3	2	1	3



Zasady Modelu




Opcje

pkt

Chmara Chitynowców (Chitinous Tide)	Podziemna Zasadzka	15/model
Atrybut Ataku - w Zwarcu.		
Model może wykonać liczbę Ataków Spierających równą wartości swojego Współczynnika Ataków.		

STAROŻYTNA ARTYLERIA (maks. 35%)

		Strzelcy Shabti (Shabti Archers)							Rozmiar	Duży
200 pkt + 80 pkt/model		3-8 modeli			0-3 Oddziały na Armię		Podstawka	Typ	Piechota	40x40mm
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>					
	6"	12"	8	2	Punktujący, Ożywiony Konstrukt, Strach, Nieustraszone					
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>						
	3	4	4	2	Lekka Zbroja					
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>					
Strzelec Shabti	3	4	5	1	3	Wielki Pustynny Łuk (5+)				
— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> — <i>pkt</i> —										
Dowódca					20					
Muzyk					20					
Chorąży					20					
Zakłęcie Sztandaru					bez limitu					

		Pustynni Obserwatorzy (Sand Stalkers)							Rozmiar	Duży		
260 pkt + 70 pkt/model		3-7 modeli			0-3 Oddziały na Armię		Podstawka	Typ	Bestia	50x100mm		
 <i>Jeśli oddział wykupi zasadę Podziemna Zasadzka, zalicza się dodatkowo do kategorii Pogrzebanych.</i>												
<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>							
	7"	14"	8	2	Ożywiony Konstrukt, Strach, Jednostka Lekka, Nieustraszone							
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>								
	3	3	4	2								
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>							
Pustynny Obserwator	2	3	4	1	3	Wielki Halabarda, Petryfikujący Wzrok (3+)						
— <i>Zasady Modelu</i> — <i>pkt</i> —												
Petryfikujący Wzrok (Petrifying Gaze)					<i>Opcje</i> — <i>pkt</i> —							
Broń Strzelecka.					Podziemna Zasadzka					30/model		
Zasięg 12", Strzały: K6+1, Siła 2, Penetracja Pancerza 10, Szybkostrzelny.					— <i>Opcje Grupy Dowodzenia</i> — <i>pkt</i> —							
Rzucając na zranienie tymi atakami, użyj Zręczności celu, zamiast jego Wytrzymałości. Dla Modeli Wieloczęściowych użyj największej wartości Zręczności.					Dowódca					20		



Grobowa Katapulta

(Charnel Catapult)

200 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 75mm okrągła

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>	
	4"	4"	4	2	Machina Wojenna, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Nieustraszony	
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	5	1	4	0		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Załoga	3	2	3	0	2	Grobowa Katapulta (5+), Ruch lub Strzał

Zasady Modelu

Grobowa Katapulta (Charnel Catapult)

Broń Artyleryjska.

Ta Broń Artyleryjska zawsze trafia przy wyniku równym lub większym co jej Celność. Może strzelać na dwa sposoby:

- Jako Katapulta (4x4), Zasięg 12-60", Strzał: 1, S 3[7], PP 0[4], [Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)].
- Jako Katapulta (6x6), Zasięg 12-48", Strzał: 1, S 3, PP 0, Ogniste Ataki, Magiczne Ataki. **Na potrzeby Testu Paniki, oddział, który stracił przynajmniej jeden Punkt Życia przez tę broń, jest traktowany jakby stracił 25% Punktów Życia.** Testy Paniki wywołane tą bronią muszą zostać wykonane z modyfikatorem -1 Dyscypliny.

POGRZEBANI (maks. 30%)



Pustynny Skorpion

(Sand Scorpion)


160 pkt


pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>	
	7"	14"	8	2	Ożywiony Konstrukt, Strach, Podziemna Zasadzka, Nieustraszony	
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	4	4	5	2		
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Pustynny Skorpion	4	4	5	2	3	Zabójcze Uderzenie, Trujące Ataki

MENAŻERIA KONSTRUKTORA (maks. 35%)

	Sfinks Bojowy (Battle Sphinx)					Rozmiar Typ Podstawka	
	480 pkt		pojedynczy model			0-3 Oddziały na Armię	
Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu		
	5"	12	8	1	Ożywiony Konstrukt, Nieustraszony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	5	4	8	3			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Jeździec (4)	2	4	4	1	3	Lekka Lanca, Zabójcze Uderzenie	
Sfinks Bojowy	4	4	5	2	1	Ograniczony, Trujące Ataki, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)	


	Sfinks Grozy (Dread Sphinx)					Rozmiar Typ Podstawka	
	480 pkt		pojedynczy model			0-2 Oddziały na Armię	
Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu		
	Ziemia Lot	6" 6"	12" 12"	8	1	Ożywiony Konstrukt, Lot (6", 12"), Autonomia, Nieustraszony , Jednostka Lekka	
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	5	5	8	3			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Sfinks Grozy	5	5	5	1	0	Gigantyczny Chepesz, Zabójcze Uderzenie, Trujące Ataki	

—Zasady Modelu—

Gigantyczny Chepesz (Colossal Kopesh)

Broń do Walki w Zwarceniu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +2 Siły, +2 Penetracji Pancerza oraz zasadę Wielokrotne Rany (K3, przeciwko Górzący).

	Żniwiarze Grobowca (Tomb Reaper)					Rozmiar Typ Podstawka	
	340 pkt + 180 pkt/model		2-4 modeli			0-3 Oddziały na Armię	
Globalne	R	M	Ds	O	Zasady Modelu		
	Ziemia Lot	6" 6"	12" 12"	10	2	Ożywiony Konstrukt, Lot (6", 12"), Strach, Autonomia, Nieustraszony , Jednostka Lekka , Szybki Krok	
Defensywne	PŻ	UD	W	P			
	4	5	5	2			
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z		
Żniwiarz Grobowca	4	5	5	2	4	Zabójcze Uderzenie	

—Opcje—

—pkt—

Tylko jedno:

Dwie Bronie

15/model

Halabarda

15/model



Kolos
(Colossus)
420 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>O</i>	<i>Zasady Modelu</i>
	6"	12"	8	1	Ożywiony Konstrukt, Nieustraszony
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	
	5	4	6	3	Lekka Zbroja
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>
Kolos	6	4	6	3	2 Roztrzaskanie (K3)

Opcje

—pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Tylko jedno:

Dwie Bronie	15
Wielka Broń	15
Wielki Pustynny Łuk (5+)*	20
Waga Przeznaczenia	25

*0-1 Model na Armię.

Ogromny Pustynny Łuk (Giant Aspen Bow)

Broń Artyleryjska.

Zasięg 48", Strzały 1, S 3[6], PP 10, **Atak Obszarowy (1x5)**, Wielokrotne Rany (K3)].

Ta broń zawsze trafia przy wyniku równym lub większym co jej Celność.

Waga Przeznaczenia (Scales of Destiny)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje -1 Atak i -1 **Pancerza i może rzucać następujące czary jako Zakłęte Czary, Poziom mocy (4/8)**:

- *Osąd Przeznaczenia* (Wróżbiarstwo)
- *Lód i Ogień* (Kosmologia)

ODNOŚNIKI DO ARMII

Ożywienie

Postacie	1	Katafrakci Grobowca	2	Pustynne Skorpiony	2
Modele z zasadą Górzący	1	Kościana Kawaleria	4	Pustynni Obserwatorzy	2
Machiny Wojenne	2	Kościane Rydwany	3	Roje Skarabeuszy	5
		Kościani Łucznicy	6	Shabti	2
		Kościani Zwiadowcy	4	Strażnicy Nekropolii	3
		Strzelcy Shabti	2	Szkielety	7
				Wielkie Sepy	3
				Żniwiarze Grobowca	2