

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Przymierze Wampirów

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Armii
Zasady Modelu Armii
Rody Wampirów
Moce Krwi
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Cierpiący
Szybka Śmierć



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

Przywrócenie (Reanimated)

Część profilów oddziału posiada dodatkowy współczynnik "Przywrócenie" (w skrócie "P"), który determinuje liczbę Przywróconych Punktów Życia, przy pomocy czaru *Przywołanie!* (Czar Rasowy) lub *Przywołanie Śmierci* (Zaklęty Czar).

Mistrz Nieumarłych (Master Of Undeath)

Jedna Postać w Armii Przemierza Wampirów musi zostać nominowana na Mistrza Nieumarłych. Na początku gry, Mistrzem Nieumarłych jest zawsze Generał.

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Z Prochów w Proch (Ashes to Ashes)

Na koniec fazy, w której Mistrz Nieumarłych został usunięty jako poległy, każdy oddział w Armii, w którym znajduje się przynajmniej jeden model z tą zasadą, 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 rozdzielane według zasad dotyczących zasady Niestabilność, jednak nigdy nie mogą być przydzielone modelom, które nie posiadają zasady Z Prochów w Proch. Ilość utraconych Punktów Życia jest redukowana o 1, jeśli na oddział wpływają efekty działania zasady Zbiórka Wokół Sztandaru.

Na koniec Tury Gracza, w której Mistrz Nieumarłych został usunięty jako poległy, można wybrać nowego Mistrza Nieumarłych. Aby to zrobić, wybierz Postać Maga, który albo posiada zasadę Wampiryzm, albo korzysta z Ewokacji. Wybrana Postać zostaje nowym Mistrzem Nieumarłych.

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

Brama Podziemi (Gate Of The Netherworld)

Za każdym razem, gdy model z tą zasadą skutecznie rzuci *Powstanie!*, po rozpatrzeniu jego efektów, wybierz sprzymierzony oddział ze współczynnikiem Przywrócenie, który znajduje się w 12" od Rzucającego. Wybrany oddział, lub pojedyncza Postać w wybranym oddziale, Przywraca 1 Punkt Życia. Żaden oddział nie może zostać wybrany jako cel tego efektu więcej niż dwa razy w ciągu pojedynczej Fazy Magii.

Przebudzenie (X) (Awaken (X))

Model może Przywrócić Punkty Życia oddziału wymienionego w nawiasie powyżej stanu początkowego tego oddziału. Jednak, liczebność oddziału nie może zostać zwiększona więcej niż dwukrotnie względem jej stanu początkowego lub powyżej maksymalnego rozmiaru oddziału, podanego w opisie oddziału. Stan początkowy oddziału to wielkość oddziału podana w Liście Armii (lub wielkość oddziału w chwili jego stworzenia).

Aura Nekromancji (Necromantic Aura)

Wszystkie sprzymierzone oddziały, które znajdują się 6" od przynajmniej jednego modelu z tą zasadą, redukuje o 1 liczbę straconych Punktów Życia wynikających z zasady Niestabilność lub Z Prochów w Proch.

Przywołanie Śmierci (The Dead Arise)

Wybór 0-1 na Armie.

Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8)

Zasięg: 12". Typ: Miejscowy. Czas Trwania: Natychmiastowy.

Przyzwij jeden z oddziałów wymienionych w zasadzie Przebudzenie (X) Rzucającego (zadeklaruj, który przed rzuceniem). Przyzwany oddział posiada tyle Punktów Życia, ile wymienione jest w jego współczynniku Przywrócenia. Wszystkie modele muszą zostać umieszczone w Zasięgu Czaru, a przynajmniej jeden model musi zostać umieszczony w punkcie celu. Wszystkie ulepszenia, poza Grupą Dowodzenia, są dozwolone. Przyzwany oddział traci zasadę Punktujący (jeśli ją posiadał).

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, by móc Maszerować, kiedy w 8" od oddziału znajduje się nieuciekający wrogi oddział.

Widmowa Forma (Ghostly Form)

Model otrzymuje zasady: Magiczne Ataki oraz Widmowy Krok. Do modeli Szeregowych z tą zasadą mogą dołączyć jedynie Postacie z zasadą Widmowa Forma.

ATRYBUTY ATAKU

Wampiryzm (X) (Vampiric (X))

W Walce w Zwarcie.

Na koniec każdej Fazy w Zwarcie sprawdź i rozpatrz następujące efekty, dla wszystkich oddziałów i Postaci z zasadą Wampiryzm:

- **Postacie:** Jeśli przynajmniej jeden atak z zasadą Wampiryzm, wykonany przez Postać, **zada niewybronioną ranę**, Postać może wykonać pojedynczy rzut na Wampiryzm. Jeśli rzut jest skuteczny, Postać Odzyskuje jeden Punkt Życia.
- **Oddziały:** Jeśli przynajmniej jeden atak z zasadą Wampiryzm, wykonany przez Model Szeregowy w oddziale, spowodował niewybronioną ranę, oddział może wykonać pojedynczy rzut na Wampiryzm. Jeśli rzut jest skuteczny, oddział Przywraca jeden Punkt Życia.

Rzut na Wampiryzm uznaje się za skuteczny, jeśli rzut K6 osiągnie X+ (gdzie X jest równy wartości w nawiasie). Jeśli oddział lub Postać posiada wiele części z tym Atrybutem Ataku i każda zadała niewybronioną ranę, użyj tylko najwyższej wartości. Wynik '1' rzutu na Wampiryzm zawsze uznaje się za nieudany, a wynik '6' zawsze za skuteczny. Modele z zasadą Górujący otrzymują modyfikator -2 do rzutu na Wampiryzm.

Niepowstrzymane Łaknienie (Unholy Appetite)

W Walce w Zwarcie.

Po Rundzie Walki, w której **przynajmniej jeden atak z zasadą** Niepowstrzymane Łaknienie spowodował, że wrogi model stracił przynajmniej jeden Punkt Życia, wszystkie ataki z zasadą Niepowstrzymane Łaknienie modeli w tym samym oddziale muszą przerzucić swoje nieudane rzuty na trafienie do końca następnej Tury Gracza.

ATAKI SPECJALNE

Żniwiarz (Reaper)

Oddział składający się w całości z modeli pieszych z zasadą Żniwiarz, w czasie Fazy Ruchu ignoruje inne oddziały podczas wykonywania ruchu, jednak wciąż podlega zasadzie Przestrzeni pomiędzy Oddziałami na koniec swojego ruchu.

Oddział może wykonać Zamaszysty Atak. Wrogi oddział otrzymuje 1 trafienie z Siłą 5 i Penetracja Pancerza 10 za każdy model z zasadą Żniwiarz w oddziale.

CZAR RASOWY

Czar posiada drugą Wzmocnioną wersję, która jest oznaczona ((**pogrubionym zielonym tekstem w podwójnym nawiasie**))

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
R	Przywołanie! (Arise!) pow			Rozpatrując ten czar, wybierz dla każdego celu jeden z następujących efektów: - Modele Szeregowy celu Przywracają liczbę Punktów Życia równą wartości ich Przywrócenia. - Maksymalnie jedna Postać w celu Odzyskuje liczbę Punktów Życia równą wartości jej Przywrócenia.
(4+) [8+] (11+)	(18") [6" Aura] (12" Aura)	Wzmacniający	Natychmiastowy	Modele z zasadą Górujący w czasie pojedynczej Fazy Magii mogą przy pomocy tego czaru odzyskiwać maksymalnie 2 Punkty Życia.

RODY WAMPIRÓW

Armia Przymierza Wampirów może reprezentować jeden z Wampirzych Rodów. Jeśli Armia reprezentuje Wampirzy Ród każdy Wampir Hrabia oraz Wampir Dworzanin musi wykupić ulepszenie związane z danym Rodem. Jeśli nie opisano inaczej, wszystkie zasady związane z Wampirem są stosowane tylko do części modelu, która wykupiła ulepszenie i nie stosuje się ich do wierzchowców.

PRADAWNE MOCE KRWI (Ancient Blood Power)

Każdy Wampir Hrabia może posiadać Pradawną Moce Krwi, zamiast zwykłej Mocy Krwi. Wszystkie Pradawne Moce Krwi podlegają zasadzie 0-1 Wybór na Armię.

WIĘZY KRWI (Blood Ties)

Część Oddziałów należących do armii Przymierza Wampirów posiada zwrot "Więzy Krwi", podany wraz z wymienionym w nawiasie Wampirzym Rodem. Jeśli w armii znajduje się przynajmniej jeden Hrabia Wampirów lub Dworzanin Wampirów, który należy do Rodu Wampirów wymienionego w nawiasie, dany Oddział posiada możliwość wykupienia dodatkowych opcji, związanych z danym Rodem Wampirów.

RÓD STRIGOI (110pkt)

(Strigoi Bloodline)



Wampir otrzymuje +1 Punkt Życia, zasady: Nienawiść oraz Odporność (4+), nie może dosiadać innego wierzchowca niż Wrzeszczący Horror i nie może zostać wyposażony w żadnego rodzaju Pancierz. Żaden Wampir Dworzanin nie może zostać Adeptem Magii. Żaden Wampir Hrabia nie może zostać Mistrzem Magii.

Więzy Krwi: Ghule

Dostępne Ścieżki: Wampir musi wybrać Szamanizm.



Pradawna Moc Krwi:

Władca Ghuli (70pkt)

(Ghoul Lord)

Wampir, jego wierzchowiec i wszystkie Modele Szeregowie w jego oddziale otrzymują zasadę Trujące Ataki. Jeśli oddział, do którego dołączył, już posiada zasadę trujące Ataki, wszystkie Modele Szeregowie w oddziale ranią automatycznie przy skutecznym rzucie z naturalnym wynikiem o 1 mniejszym niż normalnie (tj. 5+, zamiast 6+).



RÓD LAMIA (50pkt)

(Lamia Bloodline)

Wampir otrzymuje -1 Atak i zasadę Błyskawiczny Refleks. Wrogie oddziały w kontakcie podstawek przynajmniej jednym Wampirem Lamia otrzymują -1 Zręczności. Jeśli Wampir nie jest wyposażony w Ciężką Zbroję i/lub Tarczę, otrzymuje zasadę Dekoncentrowanie. Wyzwania do Pojedynku, rzucone przez Wampira, muszą (jeśli to możliwe) zostać zaakceptowane przez Postać, chyba że Dowódca zaakceptuje je jako pierwszy. Wrogie części modelu bez zasady Ograniczony w Pojedynku z Wampirem otrzymują -1 Atak.

Więzy Krwi: Dwór Przeklętych

Dostępne Ścieżki: Wampir musi wybrać Czarną Magię lub Ewokację.



Pradawna Moc Krwi:

Przykazanie (70pkt)

(Commandment)

Wszystkie Modele Szeregowie w oddziale, do którego dołączył Wampir, posiadają swoje Umiejętności Defensywne oraz Umiejętności ofensywne równe 6.

RÓD BRACHTWA SMOKÓW (45pkt)

(Brotherhood of the Dragon Bloodline)

Wampir otrzymuje +2 Umiejętności Defensywnych, Zbroją Płytową oraz zasadę Mistrz Broni i może wykupić dowolną liczbę Broni do Walki w Zwarcu. **Wampir, o ile to możliwe i chyba że inny model zrobi to pierwszy, musi przyjmować wyzwania do Pojedynku oraz musi rzucać wyzwania do Pojedynku.** Żaden Wampir Dworzanin nie może zostać Adeptem Magii. Żaden Wampir Hrabia nie może zostać Mistrzem Magii.



Więzy Krwi: Wampiry Rycerze

Dostępne Ścieżki: Wampir musi wybrać Okultyzm.



Pradawna Moc Krwi:

Karmazynowa Wściekłość (130pkt)

(Crimson Rage)

Każda niewybroniona rana zadana Atakiem w Walce w Zwarcu Wampira przed zastosowaniem zasady wielokrotne Rany, generuje dodatkowy Atak w Walce w Zwarcu:

- Przydziel i rozpatrz nowe ataki przed usunięciem jakichkolwiek poległych, na tym samym Poziomie Inicjatywy co ataki, które wygenerowały te ataki.
- Nie możesz wygenerować więcej ataków niż ilość Punktów Życia w Puli Życia przeciwko której przydzielone były początkowe ataki.
- Nowe ataki nie generują żadnych dodatkowych ataków.



RÓD VON KARNSTEIN (40pkt)

(Von Karnstein Bloodline)

Wampir musi przerzucić nieudane rzuty na Wampiryzm, a obecność przynajmniej jednego Wampira Von Karnstein daje +1 do Wyniku każdej Walki, w którą są oni Zaangażowani. Modele w tym samym oddziale co Wampir Von Karnstein otrzymują zasadę Autonomia. Jeśli Wampir Von Karnstein posiada zasadę Obecność Dowódcy i/lub Zbiórka Wokół Sztandaru, zasięg efektów działania tych zasad zostaje zwiększony o 6".

Więzy Krwi: Mroczny Powóz

Dostępne Ścieżki: Wampir musi wybrać Okultyzm lub Ewokację.



Pradawna Moc Krwi:

Władca Burzy (110pkt)

(Storm Caller)

Wszystkie oddziały w 12" od Wampira otrzymują zasadę Trudny Cel (1).

RÓD NOSFERATU (darmowe)

(Nosferatu Bloodline)

Wampir otrzymuje -1 Atak oraz -2 Umiejętności Ofensywnych i nie może zostać wyposażony w Ciężką Zbroję ani Tarcze. Wampir otrzymuje zasady Przebudzenie (Zombie, Szkielety) oraz Brama Podziemi. Wampir Dworzanin musi zostać Praktykantem Magii, Adeptem Magii lub Mistrzem Magii. Wampir Hrabia musi zostać Adeptem Magii lub Mistrzem Magii. Wampir zawsze zna Czar Rasowy jako dodatkowy, do innych znanych mu czarów.



Więzy Krwi: Upiory

Dostępne Ścieżki: Wampir musi wybrać Ewokację, Okultyzm lub Kosmologię.



Pradawna Moc Krwi:

Magia Krwi (75pkt)

(Blood Magic)

Podczas Wybory Czarów, wybierz Ścieżkę (może to być inna Ścieżka niż ta, z której model wybiera czary). Kiedy Wampir lub sprzymierzony Mag w 12" od niego rzuca Czar Rasowy lub jakikolwiek czar z wybranej Ścieżki, Wartość Rzucenia Czaru jest zredukowana o 2, ale podczas rzucania czaru jedną Kością Magii, naturalne '1' lub '2' na Kości Magii zawsze powoduje nieudaną Próbę Rzucenia, bez względu na modyfikatory Kiedy Wampir lub sprzymierzony Mag w 12" od niego zostanie Przepelniony Mocą, otrzymuje Modyfikator Przepelnienia Mocą +1.

MOCE KRWI

Każdy Wampir Hrabia oraz Wampir Dworzanin może posiadać unikatowe ulepszenie zwane Wampiryczną Mocą Krwi. W Armii, która nie reprezentuje żadnego Wampirzego Rodu (zwaną Armią Niezależną), wszystkie Moce Krwi podlegają zasadzie 0-1 Wybór na Armię. W Armii reprezentującej Wampirzy Ród, wykupić można jedynie Moce Krwi danego Rodu, a te Moce Krwi mogą występować w Armii dwukrotnie (chyba, że zapisano inaczej).



Armia Niezależna lub Ród Strigoi

Ogromne Cielsko (70pkt)

(Bestial Bulk)

Tylko modele piesze.

0-1 Wybór na Armię.

Wampir otrzymuje +1 Wytrzymałości i nie może wykupić Zaklęcia Broni ani Zaklęcia Pancerza. Wampir zmienia Rozmiar na Duży i podstawkę na 40x40mm. Tak długo jak Wampir znajduje się w oddziale Ghastów, Wampir otrzymuje zasadę Punktujący. Podczas gry w Zdobyć Flagi, Wampir otrzymuje zasadę Punktujący (bez względu czy znajduje się w oddziale Ghastów czy nie).

Latający Horror (60pkt)

(Flying Horror)

Tylko modele piesze.

Wampir otrzymuje zasady: Lot (7", 14"), **Jednostka Lekka**, **Szybki Krok** oraz Huragan Skrzydeł (patrz oddział Roje Nietoperzy).



Armia Niezależna lub Ród Lamia

Maska Niewinności (45pkt)

(Mask of Innocent)

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym Wampirem posiadającym Maskę Niewinności, otrzymują -1 Dyscypliny.

Hipnotyzujące Spojrzenie (40pkt)

(Mesmerizing Gaze)

Wampir może rzucać *Szepty Zasłony* (Ewokacja) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8)



Armia Niezależna lub Ród Bractwa Smoków

Odwieczny Sermierz (80pkt)

(Eternal Duelist)

Wampir musi przerzucić naturalne '1' rzutów na trafienie i na zranienie swoimi Atakami w Walce w Zwarcu.

Łowca Potworów (45pkt)

(Monster Hunter)

Wampir otrzymuje zasadę Wielokrotne Rany (2, przeciwko Górujący).



Armia Niezależna lub Ród Von Karnstein

Godzina Wilka (50pkt)

(Hour of the Wolf)

Oddział Wampira otrzymuje zasadę Szybki Krok. Wampir otrzymuje zasadę Przebudzenie (Zombie, Straszliwe Wilki, Roje Nietoperzy, Wielkie Nietoperze).

Niezlomna Wola (40pkt)

(Unbreakable Will)

Na początku każdej Rundy Walki, wybierz pojedynczy sprzymierzony oddział Zaangażowany w tę samą Walkę co Wampir (może to być własny oddział Wampira). Do końca Fazy w Zwarcu wybrany oddział otrzymuje zasadę Determinacja.



Armia Niezależna lub Ród Nosferatu

Wiedza Tajemna (60pkt)

(Arcane Knowledge)

Tylko Magowie.

Wampir zna czar Rasowy, jako dodatkowy do już znanych. Czary rzucone przez Wampira otrzymują +6" Zasięgu. Efekt ten jest zmniejszony do +3" Zasięgu, jeśli czar posiada Typ Aura. Efekty tej mocy Krwi nie wpływają na Zaklęte Czary oraz na czary bez Zasięgu.

Zakazana Ścieżka (20pkt)

(Forbidden Path)

Tylko Adeptci Magii i Mistrzowie Magii.

Mistrz Magii z tą Mocą Krwi zostaje Adeptem Magii i korzysta z dwóch różnych Ścieżek, do których ma dostęp (zna 2 czar z każdej ścieżki). Adept Magii z tą Mocą Krwi zostaje Praktykantem Magii i korzysta z dwóch różnych Ścieżek, do których ma dostęp (zna 1 czar z każdej ścieżki).

Ta Moc Krwi nie może być połączona z Artefaktem Esencja Wolnej Woli.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zaklęcia Bronie

Zbiory Żniwiarza (105pkt)

(Reaper's Harvest)

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią posiadają zawsze Siłę 10 i Penetrację Pancernia 10 i otrzymują zasady: Boskie Ataki oraz Magiczne Ataki. Podczas rzutów na zranienie atakami wykonanymi tą bronią, użyj wrogiej Dyscypliny zamiast Wytrzymałości.

Prawdziwe Pragnienia (55pkt)

(True Thirst)

Tylko Wampiry Hrabie i Wampiry Dworzanie.

Zaklęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły +1 Penetracji pancernia i zasadę Magiczne Ataki. Kiedy dzierżyciel używa tej broni, otrzymuje zasadę Wampiryzm (3+). Za każdą niewybronioną ranę zadaną tą bronią w czasie Fazy w Zwarcu, na koniec Fazy w Zwarcu Przywróć 1 Punkt Życia Modeli Szeregowych w oddziale posiadacza. Liczba Przywróconych Punktów Życia w każdej fazie nie może przekroczyć stałej wartości Przywrócenia Modeli Szeregowych tego oddziału, ignorując wszelkie K3 lub K6 (np. Możesz Przywrócić 4 modele Zombie w czasie jednej fazy).

Zaklęcia Pancerni

Legenda Czarnego Króla (110pkt)

(Legend of the Black King)

Zaklęcie Zbroi Płytowej i Ciężkiej Zbroi.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancernia i zasadę Egida (4+).

Zaklęcia Sztandarów

Czarny Sztandar Zagvozda (90pkt)

(Black Standard of Zagvold)

Tylko Strażnicy Kurhanów i Rycerze Kurhanów.

Ataki w Walce w Zwarcu wykonane przez części modelu Modeli Szeregowych bez zasady Ograniczony w oddziale posiadacza otrzymują +1 do trafienia. Na początku każdej Fazy w Zwarcu, jeśli oddział posiadacza jest niezaangażowany, możesz wybrać sprzymierzony oddział o Klasyfikacji Standardowy Piechota lub oddział Rycerzy Kurhanów w 6" od posiadacza. Ataki w Walce w Zwarcu wykonane przez części modelu Modeli Szeregowych bez zasady Ograniczony w wybranym oddziale do końca Fazy w Zwarcu otrzymują +1 do trafienia.

Artefakty

Hipnotyzujący Wisior (100pkt)

(Hypnotic Pendant)

Posiadacz otrzymuje zasadę Dekoncentrowanie. Wszystkie Modele Szeregowy o Rozmiarze Standardowy w oddziale posiadacza otrzymują zasadę Parowanie.

Klejnot Wieczności (95pkt)

(Eternity Gem)

Tylko Wampiry Hrabie i Wampiry Dworzanie na Przerazającej Zjawie lub bez zasady Górujący.

Ataki z zasadą Zabójcze Uderzenie i/lub Wielokrotne Rany wykonane przeciwko posiadaczowi tracą te Atrybuty Ataku. Jednokrotne użycie. Musi zostać aktywowany kiedy posiadacz otrzyma pierwszą ranę w ciągu gry (po Ochronie Pancernia). Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (2+) przeciwko tej ranie.

Berło Nekromanty (80pkt)

(Necromantic Staff)

Tylko Magowie.

Dominujący. Posiadacz otrzymuje zasadę Skupianie (1). Posiadacz może rzucać pierwszą Wzmocnioną wersję (6" Aura) *Przywołanie!* Jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Korona Nocy (60pkt)

(Night's Crown)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy.

Ataki w Walce w Zwarcu przydzielone przeciwko posiadaczowi nie otrzymują modyfikatora Siły typu +X, który pochodzi z Broni do Walki w Zwarcu. Ataki w Walce w Zwarcu nigdy nie mogą ranić posiadacza lepiej niż 4+.

Przeklęta Księga (50pkt)

(Unholy Tome)

Tylko Magowie.

Dominujący.

Posiadacz może rzucać *Danse Macabre* (Ewokacja) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Przeklęty Medalion (35pkt)

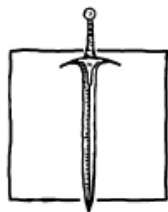
(Cursed Medallion)

Bezpośrednio przed bitwą (w czasie kroku 7 Sekwencji Fazy Wystawiania), wybierz Postać, Dowódcę lub oddział składający się z pojedynczego modelu w Liście Armii przeciwnika. Posiadacz musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie i na zranienie przeciwko wybranemu modelowi.

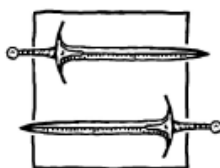
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks. 40%



Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%*



Oddziały Specjalne
bez limitu



Cierpiący
mak 20%



Szybka Śmierć
maks. 30%

*Limit kategorii oddziałów Podstawowych zostaje zmniejszony do przynajmniej 20% w Armii bez Wampirzego Rodu.

POSTACIE



Wampir Hrabia 330pkt
(Vampire Count)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	R	Zasady Modelu
	6"	12"	9	1	Nieumarły, Strach, Przebudzenie (Zombie), Autonomia, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	7	5	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wampir Hrabia	5	7	5	2	7 Wampiryzm (6+)

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Ewokacji



Okultyzmu

(Jeśli Armia reprezentuje któryś z Rodów, dostępne Ścieżki mogą się zmienić.)

Dodatkowe Opcje:

Jeśli jest Generałem, musi wykupić <i>Przywołanie Śmierci</i>	pkt
	25
Może zostać (tylko jednym):	
Praktykantem Magii	darmowe
Adeptem Magii	75
Mistrzem Magii	225
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 200
Może wykupić (tylko jedną):	
pojedynczą Moc Krwi	bez limitu
pojedynczą Pradawną Moc Krwi*	bez limitu
Może wykupić:	
Tarczę	5
Lekki Pancerz	5
Ciężki Pancerz	15
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):	
Dwie Bronie	10
Halabardę	20
Wielką Broń	20
Lancę	20
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Kościanego Rumaka	70
Widmowego Rumaka	125
Przerażającą Zjawę**	150
Dwór Przeklętych	350
Smoka Zombie**	385
Wrzeszczącego Horroru (tylko Strigoi)**	430

*Jeśli należy do Armii reprezentującej Ród Wampirów.

**Potworne Zjawy, Wrzeszczące Horror, Smoki Zombie i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Szybkiej Śmierci.



Wampir Dworzanin 160pkt
(Vampire Count)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	R	Zasady Modelu
	6"	12"	8	1	Nieumarły, Strach, Przebudzenie (Zombie), Autonomia, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	6	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wampir Dworzanin	4	6	5	2	6 Wampiryzm (6+)

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Ewokacji



Okultyzmu

(Jeśli Armia reprezentuje któryś z Rodów, dostępne Ścieżki mogą się zmienić.)

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armii	pkt	50
Jeśli jest Generałem, musi wykupić <i>Przywołanie Śmierci</i>		25
Może zostać (tylko jednym):		
Praktykantem Magii		30
Adeptem Magii		105
Mistrzem Magii*		255
Może wykupić Wyposażenie Specjalne		do 100
Może wykupić pojedynczą Moc Krwi		bez limitu
Może wykupić:		
Tarczę		5
Lekki Pancerz		5
Ciężki Pancerz		10
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):		
Dwie Bronie		5
Halabardę		10
Wielką Broń		10
Lancę		10
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):		
Kościanego Rumaka		65
Widmowego Rumaka		110
Przerażającą Zjawę**		130
Dwór Przeklętych		350

*Tylko Nosferatu.

**Potworne Zjawy i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Szybkiej Śmierci.



Nekromanta 125pkt
(Necromancer)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	R	Zasady Modelu
	4"	8"	7	1	Nieumarły, Brama Podziemi, Przebudzenie (Zombie, Szkielety), Praktykant Magii, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Nekromanta	1	3	3	0	3

Opcje Magii:

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Evokacji



Alchemii

(Jeśli Armia reprezentuje któryś z Rodów, dostępne Ścieżki mogą się zmienić.)

Dodatkowe Opcje:

Jeśli jest Generałem, musi wykupić *Przywołanie Śmierci*

pkt

30

Może zostać (tylko jednym):

Adeptem Magii

75

Mistrzem Magii

225

Może wykupić Wyposażenie Specjalne
jeśli jest Mistrzem Magii

do 100

do 200

Może wykupić Lekką Zbroję

5

Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):

Kościanego Rumaka

20

Przerażającą Zjawę (tylko Mistrz Magii)*

100

Wóz ze Zwłokami

340

*Potworne Zjawy i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Szybkiej Śmierci.



Król Kurhanów 175pkt
(Necromancer)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	R	Zasady Modelu
	4"	8"	8	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Nie Jest Przywódcą, Nieżywa Tarcza, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	5	5	0	Ciężka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Król Kurhanów	3	5	4	1	4
					Zabójcze Uderzenie, Magiczne Ataki, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Standardowy)

Nieżywa Tarcza (Unliving Shield)

Zasada Globalna.

Wrogie modele nie mogą przydzielać swoich Ataków w Walce w Zwarcu przeciwko Nekromancie tak długo, jak mogą je przydzielić przeciwko modelowi z zasadą Nieżywa Tarcza, który znajduje się w tym samym oddziale. Ta zasada nie może zostać użyta, jeśli w tym samym oddziale znajduje się model z zasadą Wampiryzm.

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armii

pkt

50

Może wykupić Wyposażenie Specjalne

do 150

Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):

Dwie Bronie

5

Halabardę

10

Wielką Broń

10

Lancę

10

Może dosiadać Kościanego Rumaka

40



Upadła Upiór 120pkt

(Fell Wraith)

pojedynczy model

0-3 Postacie z zasadą Żniwiarz na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci i do kategorii Cierpiących.

Globalne	R	M	Ds	R	Zasady Modelu
	6"	12"	5	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Terror, Nie Jest Przywódcą, Jednostka Lekka, Widmowa Forma, Nieustraszony , Strach
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	4	3	0	Egida (5+), Egida (3+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Upadły Upiór	3	4	3	10	2 Żniwiarz

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Wyposażenie Specjalne

pkt

do 100

Może wykupić Wielką Broń

10

Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):

Kościanego Rumaka

35

Przerażającą Zjawę*

160

*Traci zasadę Egida (3+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki). Model nie zalicza się dłużej do kategorii Cierpiących. Zamiast tego, Przerażające Zjawy i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Szybkiej Śmierci.



Banshee 165pkt

(Banshee)

pojedynczy model

0-3 Postacie z zasadą Żniwiarz na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci i do kategorii Cierpiących.

Globalne	R	M	Ds	R	Zasady Modelu
	6"	12"	5	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Terror, Nie Jest Przywódcą, Jednostka Lekka, Widmowa Forma, Nieustraszony , Strach
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	3	3	0	Egida (5+), Egida (3+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Banshee	1	3	3	0	3 Żniwiarz, Zawodzenie

Zawodzenie (Wail Of Woe)

Atak Specjalny.

Model z tym Atakiem Specjalnym może używać go jako Atak Strzelecki i jako Atak Specjalny w Walce w Zwarcu.

- jako Atak Strzelecki z **zasadą Marsz i Strzał**: wybierz cel według normalnych zasad dotyczących Ataków Strzeleckich. Atak ten posiada Zasięg 8" i zadaje K6+2 trafieni z Siłą 4, Penetracją Pancerza 1 i zasadą Magiczne Ataki.
- jako Atak Specjalny w Walce w Zwarcu: atak jest wykonywany na Poziomie Inicjatywy części modelu. Zadeklaruj użycie Zawodzenia podczas przydzielania ataków. Cel otrzymuje L3+1 trafień z Siłą 4, Penetracją Pancerza 1 i zasadą Magiczne Ataki.

WIERZCHOWCE POSTACI

Kościany Rumak (Skeletal Steed)

Standardowy, Kawaleria
25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	8"	16"	P			Widmowy Krok
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kościany Rumak	1	2	3	0	2	Ograniczony, Magiczne Ataki

Widmowy Rumak (Spectral Steed)

Standardowy, Kawaleria
25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia Lot	8" 8"	16" 16"	P		Widmowy Krok, Lot (8", 16"), Jednostka Lekka
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Widmowy Rumak	1	2	3	0	2	Ograniczony, Magiczne Ataki

Wóz ze Zwłokami (Cadaver Wagon)

Duży, Konstrukcja
60x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	P			Platforma Wojenna, Aura Nekromancji, Wieczna Tułaczka*
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	4	P	4	P+2		Odporność (4+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Umarła Horda	8	1	3	0	1	Ograniczony
Platforma			4	1		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (1)

*Patrz oddział Wóz ze Zwłokami.

Dwór Przeklętych (Court of the Damned)

Duży, Konstrukcja
60x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	P			Górujący, Strach, Autonomia, Widmowy Krok, Platforma Wojenna, Grobowe Oziębienie*
Defensywne	PZ	UD	W	P		
	5	5	5	P		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Faworyty (2)	2	5	5	2	6	Wampiryzm (6+)
Widmowi Karawaniarze	8	2	3	0	2	Ograniczony, Magiczne Ataki
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

*Patrz oddział Dwór Przeklętych.

Więzy Krwi (Lamia):
Musí wykupić zasadę Egida (4+)

pkt
75



Przerażająca Zjawa (Monstrous Revenant)

Duży, Kawaleria
50x50mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Szybkiej Śmierci.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	6"	12"			
	Lot	8"	16"	P		Górującym, Lot (8", 16"), Strach, Jednostka Lekka
Defensywne	PZ	UD	W	P		
		4	P	5	P	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Przerażająca Zjawa	4	4	5	2	2	Ograniczony, Przerażający Wrzask*

Wielka Przerażająca Zjawa (Great Monstrous Revenant)
Zasada Globalna.
Przerażająca Zjawa otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP) i zmienia podstawkę na 60x100mm

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Wielką Przerażającą Zjawą

pkt

10



Wrzeszczący Horror 0-1 Wierzchowiec na Armię (Shrieking Horror)

Gigantyczny, Bestia
100x150mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Szybkiej Śmierci.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	6"	12"			
	Lot	8"	16"	P		Lot (8", 16"), Jednostka Lekka
Defensywne	PZ	UD	W	P		
		6	4	6	0	Odporność (5+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wrzeszczący Horror	4	4	5	2	2	Ograniczony, Przerażający Wrzask*

*Patrz oddział Wrzeszczący Horror.



Smok Zombie 0-1 Wierzchowiec na Armię (Monstrous Revenant)

Gigantyczny, Bestia
50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Szybkiej Śmierci.

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	6"	12"			
	Lot	7"	14"	P		Lot (7", 14"), Jednostka Lekka
Defensywne	PZ	UD	W	P		
		6	4	6	3	Odporność (6+), Dekoncentrowanie
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Smok Zombie	5	4	6	3	2	Ograniczony, Zionięcie (Toksyczne Ataki)

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Kolosalnym Smokiem Zombie

pkt

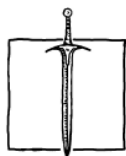
100

Kolosalny Smok Zombie (Ancient Dragon)

Gigantyczny, Bestia
100x150mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	6"	12"			
	Lot	7"	14"	P		Lot (7", 14"), Jednostka Lekka
Defensywne	PZ	UD	W	P		
		6	5	6	4	Odporność (6+), Dekoncentrowanie
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kolosalny Smok Zombie	5	5	6	3	2	Ograniczony, Zionięcie (Toksyczne Ataki)

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Zombie 115pkt (Zombies)

20 modeli, można dodać do 60 modeli po 5pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

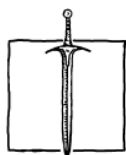
Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	4"	8"	2	2K6+4	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	1	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Zombie	1	1	3	0	1

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

Muzyka 20
Chorążego 20

pkt



Szkielety 150pkt (Skeletons)

20 modeli, można dodać do 40 modeli po 10pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	4"	8"	4	K6+4	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Szkielet	1	2	3	0	2

Dodatkowe Opcje:

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

Włócznie 1/model
Halabardy 1/model

Po jednym modelu można mianować na:

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

pkt



Ghule 130pkt

(Ghouls)

10 modeli, można dodać do 30 modeli po 17pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	4"	8"	6	K6+4	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Pierwszy Podniesiony, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Ghul	2	3	3	0	4 Trujące Ataki, Niepowstrzymane Łaknienie

Pierwszy Podniesiony (First Raised)

Zasada Globalna.

Dowódca oddziału Ghuli otrzymuje zasadę Szybka Reorganizacja.

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20

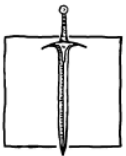
Więzy Krwi (Strigoi):

Mogą wykupić zasadę Straż Przednia*

pkt

2/model

*0-35 Modeli na Armię. Wampiry Strigoi, które dołączyły do oddziału, otrzymują zasadę Straż Przednia.



Chmary Nietoperzy 105pkt

(Bat Swarm)

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

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

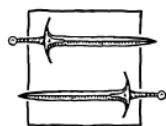
Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
Ziemia	1"	2"	3	K6+4	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Lot (6", 12"), Harcownicy, Huragan Skrzydeł, Nieustraszony, Jednostka Lekka
Lot	6"	12"			
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	3	2	0	Dekoncentrowanie, Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Chmara Nietoperzy	4	3	2	0	3

Huragan Skrzydeł (Storm of Wings)

Zasada Globalna.

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z przynajmniej jednym modelem z zasadą Huragan Skrzydeł otrzymuje -1 Umiejętności Ofensywnych i -1 Umiejętności Defensywnych.

ODDZIAŁY SPECJALNE



Strasliwi Wilki 80pkt

(Dire Wolves)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 11pkt/model.

0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x50mm

Oddział przynajmniej 8 modeli Strasliwych Wilków zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

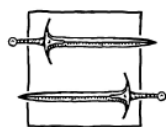
Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	9"	18"	3	K3+4	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Straż Przednia, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Strasliwy Wilk	1	3	3	0	3 Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20



Strażnicy Kurhanów 175pkt

(Barrow Guard)

15 modeli, można dodać do 25 modeli po 22pkt/model.



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	4"	8"	7	K3+4	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Straż Przyboczny (Generał, Król Kurhanów), Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	4	0	Ciężka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Strażnik Kurhanów	1	3	4	1	3 Zabójcze Uderzenie, Magiczne Ataki, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Standardowy)

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić (tylko jedno):

Tarcze

pkt

2/model

Halabardy

4/model

Wielkie Bronie

5/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

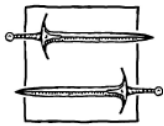
20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Rycerze Kurhanów 170pkt

(Barrow Knights)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 48pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	8"	16"	7	K3+2	Punktujący, Nieumarły, Z Prochów w Proch, Widmowy Krok, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	4	2	Ciężka Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rycerz Kurhanów	1	3	4	1	3	Lanca, Zabójcze Uderzenie, Magiczne Ataki, Wielokrotne Rany (2, przeciwko Standardowy)
Kościany Rumak	1	2	3	0	2	Ograniczony, Magiczne Ataki

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

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



Ghasty 160pkt

(Ghasts)

3 modele, można dodać do 7 modeli po 95pkt/model.
0-5 Oddziałów na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	6"	12"	5	K3+1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Strach, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	5	0	Odporność (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ghast	3	3	4	1	2	Trujące Ataki, Niepowstrzymane Łaknienie

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt
20



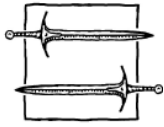
Wielkie Nietoperze 90pkt

(Great Bats)

2 modele, można dodać do 7 modeli po 15pkt/model.
0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds.	0	Zasady Modelu	
Ziemia	1"	2"	3	K3+1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Lot (9", 18"), Harcownicy, Nieustraszony, Jednostka Lekka	
Lot	9"	18"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	3	3	0	Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielki Nietoperz	2	3	3	0	3	



Wóz ze Zwłokami 350pkt

(Cadaver Wagon)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 60x100mm

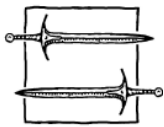
Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	4"	8"	5	2	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Aura Nekromancji, Platforma Wojenna, Wieczna Tułaczka, Nieustraszony , Nie Jest Przywódcą	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	3	4	2	Odporność (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Woźnica	1	3	3	0	3	
Umarła Horda	8	1	3	0	1	Ograniczony
Platforma			4	1	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (1)	

Wieczna Tułaczka (No Rest for the Wicked)

Zasada Globalna.

Wszystkie Modele Szeregowie w sprzymierzonych oddziałach, które znajdują się w 6", otrzymują zasadę Odporność (6+). Ghasty w sprzymierzonych oddziałach, które znajdują się w 6", otrzymują zasadę Odporność (4+).

Dodatkowo, wszystkie Modele Szeregowie w sprzymierzonych oddziałach, które znajdują się w 6", otrzymują zasadę Odporność (+1, maks. 5+) w czasie swojej pierwszej Rundy Walki.



Dwórz Przeklętych 310pkt

(Court of the Damned)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 60x100mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	1	Nieumarły, Górujący, Strach, Widmowy Krok, Platforma Wojenna, Grobowe Oziębienie, Nieustraszony , Nie Jest Przywódcą	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	5	5	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Faworyta (3)	2	5	5	2	6	Wampiryzm (6+)
Widmowi Karawaniarze	8	2	3	0	2	Ograniczony, Magiczne Ataki
Platforma			5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)	

Grobowe Oziębienie (Chill of the Grave)

Zasada Globalna.

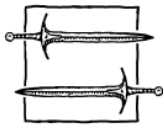
Wrogie Oddziały, które znajdują się w 6" od przynajmniej jednego modelu z tą zasadą, otrzymują -2 Umiejętności Defensywnych i -2 Zręczności.

Więzy Krwi (Lamia):

Musi wykupić zasadę Egida (4+)

pkt

90



Ołtarz Nieumarłych 365pkt

(Altar of Undeath)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	8"	8"	5	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Górujący, Terror, Szybki Krok, Widmowy Krok, Bicz Dusz, Nieustraszony , Strach	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	3	5	2	Odporność (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Mistrz	1	3	3	0	3	Aura Nieumarłych
Widmowe Rumaki	8	2	3	0	2	Ograniczony, Magiczne Ataki
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6)

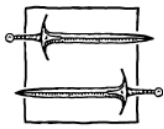
Bicz Dusz (Lash of Souls)

Model może rzucać *Pentagram Bólu* (Okultyzm) jako Zaklęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Aura Nieumarłych (Aura of Undeath)

Atak Specjalny.

W czasie Fazy Strzelania, część modelu może wykonać Atak Strzelecki, którego celem tego Ataku Strzeleckiego są wszystkie wrogie oddziały w 12" od modelu (wliczając te Zaangażowane w Walkę, poza Strefą Przednia i/lub poza Linią Widzenia. Ten atak może zostać wykonany również, gdy Ołtarz Nieumarłych jest Zaangażowany w Walkę. Każdy cel otrzymuje K6 trafień z Siłą równą numerowi obecnej Tury Gry i Penetracją Panczerza 2.



Mroczny Powóz 430pkt

(Dark Coach)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	8"	8"	7	1	Nieumarły, Strach, Szybki Krok, Widmowy Krok, Przeklęty Przewodnik, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	3	5	4	Egida (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Woźnica	2	3	3	10	2	Wielka Broń, Magiczne Ataki
Wampir	4	6	5	2	6	Wampiryzm (3+)
Nieumarły Rumak (2)	1	3	4	1	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

Przeklęty Przewodnik (Unholy Conduit)

Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddziały w 6" od modelu otrzymują zasadę Autonomia.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Przedłużony Dyszel

pkt

15

Więzy Krwi (Von Karnstein):

Musi wykupić zasadę Determinacja

pkt

15

Przedłużony Dyszel (Extended Chassis)

Zasada Globalna.

Mroczny Powóz zmienia Podstawkę na 100x150mm, a Nieumarły Rumaki posiadają Atak równy 2.

CIERPIĄCY



Gromady Duchów 160pkt

(Phantom Host)

2 modele, można dodać do 3 modeli po 75pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię, 0-6 Modeli na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	6"	12"	4	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Strach, Widmowa Forma, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	3	3	0	Egida (5+), Egida (2+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Gromada Duchów	4	3	3	1	1



Upiory 180pkt

(Wraiths)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 40pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	6"	12"	5	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Terror, Jednostka Lekka, Mag Konklawe (dwa spośród: <i>Skrzydło Kruka</i> , <i>Zwodnicze Piękno - Czarna Magia</i> , <i>Przyspieszenie Godziny - Ewokacja</i>), Nieustraszony, Strach
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	3	0	Egida (5+), Egida (3+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Upiór	2	3	3	10	2 Wielka Broń, Żniwiarz

Więzy Krwi (Nosferatu)

Mogą mianować jeden model na Dowódcę

pkt

120



Widmowi Łowcy 190pkt

(Spectral Hunters)

5 modeli, można dodać do 5 modeli [po 38pkt/model](#).

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	8"	16"	5	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Terror, Jednostka Lekka, Mag Konklawe (dwa spośród: <i>Skrzydło Kruka</i> - Czarna Magia, <i>Szepty Zastony</i> - Ewokacja, <i>Postrzeganie Siły</i> - Kosmologia), Widmowa Forma, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	1	Egida (5+), Egida (3+, przeciwko atakom bez zasady Magiczne Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Widmowy Łowca	2	3	3	10	2	Wielka Broń, Ogniste Ataki
Widmowy Rumak	1	2	3	0	2	Ograniczony, Ogniste Ataki

Więzy Krwi (Nosferatu)

Mogą mianować jeden model na Dowódcę

pkt

120

SZYBKA ŚMIERĆ



Wrzeszczący Horror 490pkt

(Shrieking Horror)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

0-1 Oddział na Armię jeśli zawiera Postać na wrzeszczącym Horrorze

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 100x150mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
Ziemia	6"	12"	4	1	Nieumarły, Z Prochów w Proch, Lot (8", 16"), Nieustraszony ,
Lot	8"	16"			Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	6	4	6	0	Odporność (6+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wrzeszczący Horror	4	4	5	2	2 Przeróżający Wrzask

Przeróżający Wrzask (Chilling Shriek)

Atak Specjalny.

Model z tym Atakiem Specjalnym może użyć go jako Atak Strzelecki lub jako Atak Specjalny w Walce w Zwarcu.

- jako Atak Strzelecki z **zasadą Marsz i Strzał**: Wybierz cel wykorzystując podstawowe zasady Ataków Strzeleckich. Atak posiada Zasięg 8".
- jako Atak Specjalny w Walce w Zwarcu: Atak jest wykonywany na Poziomie Inicjatywy części modelu. Zadeklaruj użycie Przeróżającego Wrzasku podczas przydzielania ataków. Jeśli ma zostać użyty, część modelu nie wykonuje swoich Ataków w Walce w Zwarcu. Wybierz pojedynczy oddział w kontakcie podstawek jako cel.

Bez względu na to, czy atak jest wykonywany jako Atak Strzelecki, czy Atak w Zwarcu, Przeróżający Wrzask zadaje 1 trafienie za każdy Punkt Życia, jaki aktualnie posiada model z Przeróżającym Wrzaskiem. Te trafienia zawsze posiadają Siłę 10, Penetrację Panczerza 10 i zasadę Magiczne Ataki. Wykonując rzuty na zranienie tymi atakami, użyj Dyscypliny celu zamiast Wytrzymałości.



Wampiry Rycerze 240pkt

(Vampire Knights)

3 modele, można dodać do 3 modeli po 90pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu
	7"	14"	7	1	Punktujący, Nieumarły, Strach, Autonomia, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	5	4	2	Ciężka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wampir Rycerz	2	5	5	2	5 Lanca, Wampiryzm (6+)
Nieumarły Rumak	1	3	4	1	2 Ograniczony

Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

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

Więzy Krwi (Ród Bractwa Smoka):

Muszę wykupić Zbroje Płytową (model) oraz zasadę Niszczycielska Szarża (+1A) (Wampir Rycerz)	25/model
--	----------



Skrzydłaci Żniwiarze 320pkt

(Winged Reapers)

2 modele, można dodać do 2 modeli po 180pkt/model.

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
Ziemia	6"	12"			Nieumarły, Z Prochów w Proch), Lot (6", 12"), Strach, Aura Nekromancji, Nieustraszony , Szybki Krok , Jednostka Lekka	
Lot	6"	12"	10	K3		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	5	2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Skrzydlaty Żniwiarz	4	5	5	2	4	Zabójcze Uderzenie

Dodatkowe Opcje:

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

Dwie Bronie

Halabardy

pkt

15/model

15/model



Warkolak 335pkt

(Varkolak)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
	8"	16"	7	1	Nieumarły, Strach, Autonomia, Straż Przednia, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	5	5	0	Odporność (4+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Warkolak	5	5	6	3	4	Wampiryzm (3+), Nienawiść



Wampirze Pomioty 240pkt

(Vampire Spawn)

3 modele, można dodać do 5 modeli po 80pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	0	Zasady Modelu	
Ziemia	6"	12"			Nieumarły, Lot (9", 18"), Strach, Autonomia, Szał, Nieustraszony , Jednostka Lekka , Szybki Krok	
Lot	9"	18"	8	K3		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wampirzy Pomiot	3	4	5	2	4	Wampiryzm (6+), Skupienie Bitewne

Dodatkowe Opcje:

Jeden model można mianować na Dowódcę

pkt

20