

THE IX AGE FANTASY BATTLES



Piekielne Krasnoludy

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Modelu Armii
Zbrojownia
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Ogień Zaporowy
Zaklęci i Związani



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

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

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Wybrańcy Ashuruka (Chosen Of Ashuruk)

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

ATRYBUTY ATAKU

Demoniczna Infuzja (Daemonic Infusion)

W Zwarcu i podczas Strzelania.

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

Opportunizm (Opportunist)

W Walce w Zwarcu.

Podczas walki z wrogim oddzialem, na jego Boku lub Tyle, samemu będąc Zaangażowanym tylko od swojego Przodu, część modelu z tą zasadą musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie.

ATAKI SPECJALNE

Wulkaniczny Uścisk (Volcanic Embrace)

Część modelu otrzymuje zasadę Magiczne Ataki. Wszystkie Ataki w Zwarcu (wliczając Ataki Specjalne) wykonane przez części modelu z zasadą Wulkaniczny Uścisk otrzymują zasadę Ogniste Ataki. Dodatkowo, na Poziomie Inicjatywy 0, wszystkie wrogie modele w kontakcie podstawek z przynajmniej jedną częścią modelu z zasadą Wulkaniczny Uścisk otrzymują trafienie z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Ogniste Ataki. Modele z zasadą Wulkaniczny Uścisk **automatycznie nie zdają Ochrony Specjalnej Odporność**.

BRONIE

Broń Inferno (Infernal Weapon)

Broń do Walki w Zwarcu.

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

Glewnia (Flintlock Axe)

Broń Strzelecka.

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

Ataki wykonane tą bronią nie otrzymują negatywnych modyfikatorów do trafienia wynikających z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj. W Walce w Zwarcu, ta broń może zostać użyta jako Broń do Walki w Zwarcu z **Atrybutem Ataku Dwuręczny**. Ataki w Walce w Zwarcu wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły.

Garłacz (Blunderbuss)

Broń Strzelecka.

Zasięg 10", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Pancerza 0, Szybkostrzelny, **Marsz i Strzał**.

Ataki tą bronią nie otrzymują negatywnych modyfikatorów wynikających z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj.

Jeśli podczas strzelania z Garłacza ponad połowa modeli w oddziale posiada Garłacz i:

- dokładnie 3 Pełne Szeregi, każde naturalne skuteczne '6' rzutu na trafienie Garłaczem zadaje dwa trafienia.
- 4 lub więcej Pełnych Szeregów, każdy skuteczny rzut na trafienie Garłacza zadaje dwa trafienia, zamiast jednego.

PANCERZE

Zbroja Inferno (Infernal Armour)

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

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

CZAR RASOWY

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

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zakłęcia Broni

Onyksowy Rdzeń (120pkt)

(Onyx Core)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

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

Płonąca Stal (60pkt)

(Burning Steel)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

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

Zakłęcia Pancerzy

Stalowa Skóra (85pkt)

(Steel Skin)

Tylko modele bez zasady Górujący.

Zakłęcie Zestawu Pancerza.

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

Więzi Kadima (70pkt)

(Kadim Bindings)

Zakłęcie Tarczy.

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

Sekret Mithrilu (65pkt)

(Secrets of Mithril)

Zakłęcie Tarczy.

Kiedy posiadacz używa tej tarczy, otrzymuje zasadę Egida (4+, przeciwko atakom z Penetracją Pancerza 3 lub większą).

Zakłęcia Sztandarów

Ikona Inferno (100pkt)

(Icon of the Inferno)

Tylko nie Oddziały Podstawowe.

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

Sztandar Szamuta (50pkt)

(Banner of Shamut)

0-3 Sztandary na Armię.

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

Artefakty

Pierścień Wysuszenia (75pkt)

(Ring of Desiccation)

Tylko modele piesze.

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z posiadaczem otrzymują zasadę Łatwopalność.

Tablica Ashuruka (70pkt)

(Tablet of Ashuruk)

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

Kość Lugara (70pkt)

(Lugar Dice)

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

Maska Hutnicza (65pkt)

(Mask of the Furnace)

Tylko modele bez zasady Górujący.

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

Megafon Nezibkesha (65pkt)

(Bullhorn of Nezibkesh)

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

Mechanizm Besheluka (50pkt)

(Besheluk's Mechanism)

Tylko Magowie.

Dominujący.

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

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

- Uczniowie Lugara: 4 Punkty Życia

- Wcielenia Kadima: 2 Punkty Życia

- Kadim Tytan: 1 Punkty Życia

Gorąca Mgła (40pkt)

(Heat Haze)

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (4+, przeciwko Atakom Strzeleckim), a jego oddział otrzymuje zasadę Trudny Cel. Efekty trwa do końca Tury Gracza, w której oddział posiadacza otrzyma pierwsza stratę Punktu Życia.

Rękawice Madzhaba (25pkt)

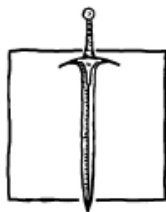
(Gauntlets of Madzhab)

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

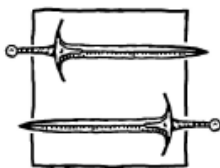
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
maks. 40%



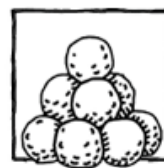
Oddziały Podstawowe
przynajmniej 25%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Gradobiecie Bogów
maks. 30%



Ogień Zaporowy
maks. 20%



Zakłęci i Związani
maks. 35%

POSTACIE



Suzeren 270pkt
(Overlord)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Podsycający Płomienie (Fan the Flames)

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

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Wyposażenie Specjalne	pkt
Może wykupić Tarczę	do 250
Może wykupić Garłacz (3+)	5
Może wykupić broń (tylko jedną):	15
Glewnię (3+)	20
Wielką Broń	20
Broń Inferno	35
Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):	
Byka Szamuta*	230
Wielkiego Byka Szamuta*	410

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



Wezyr 125pkt
(Vizier)
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

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

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



Wybraniec Lugara 220pkt
(Chosen of Lugar)
pojedynczy model
0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Osąd Lugara (Lugar's Court)

Zasada Globalna.

Model może dołączyć tylko do oddziału Uczniów Lugara, a kiedy dołączy do oddziału Uczniów Lugara, model otrzymuje zasadę Punktujący. Jeśli celem Drugorzędnym jest Zdobycie Flagi, model otrzymuje zasadę Punktujący (bez względu czy dołączył do oddziału Uczniów Lugara czy nie).

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



Prorok
(Prophet)
pojedynczy model



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Musi nosić tytuł:

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

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

Opcje Magii:

Jeśli został Magiem, musi wybrać Czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Alchemii



Piromancji



Okultyzmu

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Wyposażenie Specjalne jeśli jest Mistrzem Magii

Może wykupić Tarczę

Może wykupić Garłacz (3+)

Może wykupić broń (tylko jedną):

Glewnię (3+)

Broń Inferno

Może dosiadać wierzchowca (tylko jednego):

Byka Szamuta (tylko Mistrz Magii)*

Świątynnego Lamassu*

pkt

do 100

do 200

10

15

10

15

200

300

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



Tauruk Zdobycyca 305pkt
(Taurukh Subjugator)
pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

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

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Sztandarowym Armii	pkt	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne		do 150
Może wykupić Tarczę		10
Może wykupić Broń (tylko jedną):		
Dwie Bronie		5
Wielką Broń		15
Broń Inferno		35



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

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić Wyposażenie Specjalne	pkt	do 50
Może wykupić:		
Tarczę		5
Lekką Zbroję		5
Może wykupić Broń Strzelecką (tylko jedną):		
Broń Miotaną (4+)		5
Łuk (3+)		5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu (tylko jedną):		
Dwie Bronie		5
Lekką Lancę		5
Wielką Broń		5
Może (tylko jedno):		
zostać Szefem Nożowników		25
dosiadać Wilka		50

Szef Nożowników (Backstabber Boss)

Zasada Globalna.

Postać otrzymuje zasadę Nożownicy (patrz oddział Hobgobliny). Tak długo jak Generał znajduje się na Polu Bitwy i nie Ucieka, model z zasadą Szef Nożowników może posiadać **Dyscyplinę równą wartości Dyscypliny Generała.**

WIERZCHOWCE POSTACI



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

Duży, Kawaleria
50x50mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Zaklętych I Związanych.

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



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

Gigantyczny, **Bestia**
60x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Zaklętych I Związanych.

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



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

Duży, Kawaleria
50x50mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Zaklętych I Związanych.

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

Aura Uwolnienia (Aura of Unbinding)

Zasada Globalna.

Zaklęcia Broni dzierzonych przez modele (sprzymierzone lub wrogie) w kontakcie podstawek ze Świątynnym Lamassu nie mogą być używane. Postać dosiadająca Świątynnego Lamassu nie podlega efektom działania tej zasady.

Dodatkowe Opcje:

Może zostać Adeptem Magii*

pkt

75

Dodatkowe Opcje:

Musi wybrać czary ze Ścieżki Czarnej Magii

pkt

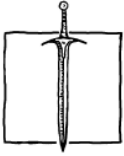


*Na potrzeby efektów działających na Magów (np. Wybór Czarów, Modyfikatory Rzucania, Artefaktu) obie części, wierzchowiec oraz Mag, liczeni są jako dwa osobne modele.

Wilk
(Wolf)Standardowy, Kawaleria
25x50mm

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

ODDZIAŁY PODSTAWOWE



Wojownicy Inferno 185pkt

(Infernal Warriors)

15 modeli, można dodać do 25 modeli [po 12pkt/model](#).



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Garłacz (Blunderbuss)

Broń Strzelecka.

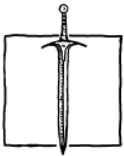
Zasięg 12:, Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 1, Precyzja. Garłacz otrzymuje +1 Siły, kiedy strzel na Bliskim Zasięgu.

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

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Tarcze	1/model
Mogą wykupić Wielkie Bronie	4/model
Mogą wykupić Garłacze (3+)*	8/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*0-30 Modeli na Oddział. Oddział nie może wykupić Zakłęcia Sztandaru. Oddział wyposażony w Garłacze dodatkowo zalicza się do kategorii Gradobicia Bogów.



Strażnicy Cytadeli 180pkt

(Citadel Guard)

10 modeli, można dodać do 20 modeli [po 21pkt/model](#).



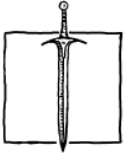
Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Dodatkowe Opcje:

Muszą wykupić przynajmniej jedno:	
Tarcza	1/model
Glewnia (3+)	9/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*0- 20 Modeli na Oddział. Oddział wyposażony w Glewnie dodatkowo zalicza się do kategorii Gradobicia Bogów.



Hobgobliny 120pkt (Hobgoblins)

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



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Nożownicy (Backstabbers)

Zasada Globalna

Model otrzymuje Dwie Bronie i zasadę Zatrute Ataki. Dodatkowo, model traci swój Pancierz i wszystkie bronie inne niż Dwie Bronie i nie może wykupić jakiegokolwiek Pancierza ani jakiegokolwiek broni innej niż Dwie Bronie.

Ponadto, model otrzymuje +2" Ruchu kiedy Szarżuje na Bok wrogiego oddziału i +4" Ruchu kiedy szarżuje na Tył wrogiego oddziału.

Dodatkowe Opcje:

Muszą wykupić przynajmniej jedno z:

Tarcze

Włócznie i Tarcze

Łuki (4+)*

zasadę Nożownicy

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

pkt

1/model

1/model

2/model

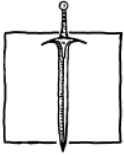
3/model

20

20

20

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



Orkowie Niewolnicy 120pkt

(Orc Slaves)

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

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawka	25x25mm

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

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić (tylko jedno):

Tarcze

pkt

2/model

Dwie Bronie

2/model

Jeden model można mianować na Muzyka

20

Niewolnicy (Slaves)

Zasada Globalna.

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

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

1-2: Oddział Orków Niewolników natychmiast ucieka dokładnie w stronę najbliższej Krawędzi Stołu.

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

5-6: Oddział Orków Niewolników zachowuje się normalnie.

Urodzony by Walczyć (Born to Fight)

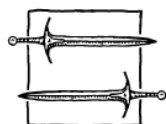
Atrybut Ataku - w Zwarcie.

Ataki w Walce w Zwarcie części modelu otrzymują +1 Siły i +1 Penetracji Pancerza w czasie Rundy Walki:

- Jeśli jest to pierwsza Runda Walki.

- Jeśli na początku Rundy Walki oddział części modelu podlega zasadzie Nieugiętość.

ODDZIAŁY SPECJALNE



Nieśmiertelni 290pkt (Immortals)

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



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Błogosławieństwo Nezibkeshy

(Blessing of Nezibkesh)

Zasada Globalna.

Wszystkie Ataki w Zwarcu z Ataków Specjalnych wykonane przeciwko modelom z zasadą Błogosławieństwo Nezibkeshy posiadają o połowę mniejszą Siłę (wynik zaokrąglaj w górę) i otrzymują -2 Penetracji Pancerza.

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Tarcze pkt
2/model

Mogą zamienić Wielkie Bronie na Bronie Inferno 2/model

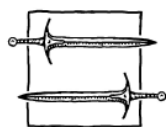
Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę 20

Muzyka 20

Chorążego 20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru bez limitu



Tauruki 150pkt (Taurukh)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 24pkt/model.

0-5 Oddziałów na Armię



Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

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

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Tarcze pkt
2/model

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

Dwie Bronie 2/model

Wielkie Bronie 3/model

Broń Inferno 5/model

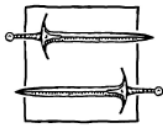
Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę 20

Muzyka 20

Chorążego 20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru bez limitu



Namaszczone Tauruki 335pkt

(Taurukh Anointed)

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

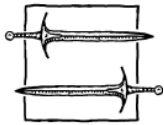


Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

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

Dodatkowe Opcje:

Mogą wykupić Tarcze	10/model
Mogą wykupić Broń do Walki w Zwarciu (tylko jedno):	
Dwie Bronie	5/model
Wielkie Bronie	10/model
Broń Inferno	18/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Hobgoblińscy Jeźdźcy 130pkt

(Hobgoblin Wolf Riders)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 14pkt/model.
0-2 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

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

Dodatkowe Opcje:

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

OGIEŃ ZAPOROWY



Artyleria Inferno
(Infernal Artillery)
pojedynczy model



Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 75mm okrągła

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

Załoga musi wykupić jedną z poniższych Broni Artyleryjskich:

Rakietnica (4+) (285pkt)
(Rocket Battery)
0-2 Wybory na Armię

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

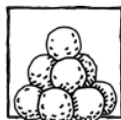
Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.
Zasięg 48", Strzały: 2K6, S 7, PP 2.

Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.
Zasięg 24", Strzały: 1, S 4[5], PP 1[2],
{Wielokrotne Rany (K3)}, Ogniste Ataki.

Dodatkowe Opcje:
Może wykupić Zaklętego Demona pkt
130

Jeśli używana [rzez Zaklętego Demona, zignoruj modyfikator -1 na Tabelę Niewypału.

Dodatkowe Opcje:
Może wykupić Zaklętego Demona pkt
200



Zaklęty Demon
(Bound Daemon)

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 100x150mm

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

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

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

Demoniczna Furia (Daemonic Fury)

Zasada Globalna.

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



Tytaniczny Moździerz 300pkt

(Titan Mortar)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię



Rozmiar	Duży
Typ	Konstrukcja
Podstawka	75mm okrągła

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

Ogr Niewolnik (Ogre Slave)

Zasada Globalna.

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

Dodatkowe Opcje:

Może stracić Ogra Niewolnika

i wykupić Zakłętą Demona

pkt

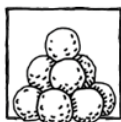
90

Tytaniczne Działo (Titan Mortar)

Broń Artyleryjska: Katapulta (4x4).

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

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



Balista Hobgoblinów 95pkt

(Hobgoblin Bolt Thrower)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar	Standardowy
Typ	Konstrukcja
Podstawka	60mm okrągła

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

Balista Hobgoblinów (Hobgoblin Bolt Thrower)

Broń Artyleryjska.

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



Drużyna Strzelecka

(Gunnery team)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Konstrukcja
Podstawka 40x40mm

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

Platforma Parowa (Steam Powered Chassis)

Model otrzymuje zasadę Marsz i Strzał i nie może dobrowolnie wybrać reakcji na Szarżę Ucieczka.

Musi wykupić jedną z poniższych Broni Artyleryjskich:

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

Wyrzutnia Granatów (4+) (150pkt)
(Granada Launcher)

Miotacz Płomieni (130pkt)
(Flamethrower)

Broń Artyleryjska: Działo
Wielostrzałowe.

Zasięg 24", Strzały: K6, 2K6 lub 3K6,
S 4, PP 2.

Broń Artyleryjska: Działo
Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: K6+1, S 6, PP 2.

Ta broń może strzelać na dwa sposoby:

- jako Broń Artyleryjska: Miotacz
Płomieni.

Zasięg 12", Strzały: 1, S 4{5},

PP 1{2}, Ogniste Ataki,

{Wielokrotne Rany (K3)}.

- jako Broń Artyleryjska: Miotacz
Płomieni.

Zasięg 18", Strzały: 1, S 0, PP 0.

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

ZAKŁĘCI I ZWIĄZANI



Ucniowie Lugara 140pkt

(Disciples of Lugar)

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

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

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

Dodatkowe Opcje:

Mogą zamienić Dwie Bronie na Wielkie Bronie

pkt

4/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

20

Muzyka

20

Chorążego

20

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Kadim Tytan 575pkt

(Kadim Titan)

pojedynczy model

0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 100x150mm

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

Pałaca Nienawiść (Searing Rage)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

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



Wcielenia Kadima 335pkt

(Kadim Incarnates)

3 modele, można dodać do 3 modeli po 120pkt/model.
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

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



Machina Inferno 145pkt

(Infernal Engine)

pojedynczy model
0-1 Oddziały na Armię



Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 60x100mm

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

Cała Naprzód! (Full Steam Ahead!)

Zasada Globalna.

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

Powolny (Ponderous):

Machina Inferno nie może zadeklarować Szarży, a jej Dystans Pogoni oraz Najeżdżania zawsze wynosi 0".

Musi wykupić jedną z poniższych:

Działo Szrapnelowe* (305pkt)
(Shrapnel Gun)

Załoga otrzymuje Działo Szrapnelowe (4+)

Działo Szrapnelowe (Shrapnel Gun)

Broń Artyleryjska: Działo Wielostrzałowe.

Zasięg 18", Strzały: K6+2, S 6, PP 3, Szybkostrzelny,

Wielokrotne Rany (K3), Demoniczna Infuzja.

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

Młoty Parowe (305pkt)
(Steam Hammers)

Platforma otrzymuje zasadę Roztrzaskanie (3K3).



Opancerzony Gigant 300pkt

(Armoured Giant)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Gigant Widzi, Gigant Robi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	3	5	1	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Opancerzony Gigant	5	3	5	2	3	Wściekłość

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

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Wybraniec Ashuruka.

Dodatkowe Opcje:

Może wykupić zasadę **Wielki Brat**

Może wykupić broń (tylko jedną):

Gigantyczną Pałkę

Bicz Łowcy Niewolników

Kilof Górniczy

pkt

35

30

25

15

Wściekłość (Rage)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Za każdym razem, gdy model traci Punkt Życia, otrzymuje on +1 Atak. Za każdym razem, gdy model otrzymuje Punkt Życia, otrzymuje on -1 Atak.

Wielki Brat (Big Brother)

Zasada Globalna.

Punkty Życia modelu są równe 8, a model zmienia swoją podstawkę na taką o wymiarach 75x100mm. Dodatkowo, rzut determinujący liczbę trafień zadanych Deptanie podlega zasadzie Rzutu Minimalizującego.

Gigantyczna Pałka (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Bicz Łowcy Niewolników (Slavemaster's Whip)

Broń do Walki w Zwarcu.

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

Kilof Górniczy (Mining Pick)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje zasadę Miażdzący Cios. Jeśli na początku poziomu Inicjatywy tego dzierżyciela wartość jego Współczynnika Ataku jest równa lub wyższa od 8, może on wykonać 2 Miażdżarce Ciosy zamiast jednego.

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