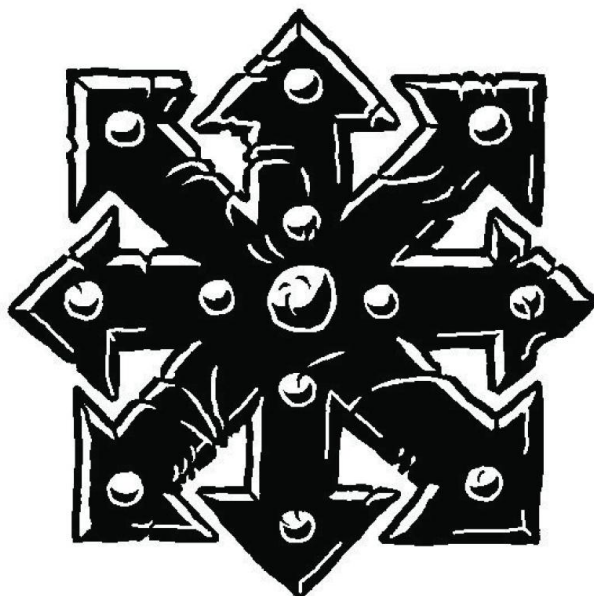


THE IX AGE FANTASY BATTLES



Wojownicy Mrocznych Bogów

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Modelu Armii
Łaski Mrocznych Bogów
Zbrojownia
Wyposażenie Specjalne

Postacie
Wierzchowce Postaci
Oddziały Podstawowe
Oddziały Specjalne
Legendarne Bestie



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

ŁASKI MROCZNYCH BOGÓW

Postać z Łaską Mrocznych Bogów nie może dołączyć do oddziału, w którym znajduje model z inną Łaską Mrocznych Bogów, niż ta posiadana przez tę Postać.



Łaska Kuulimy, Bogini Zazdrości
(Favour of Kuulima, Goddess of Envy)
Atrybut Ataku - w Zwarciau.

Część modelu otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1 PP). Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada tę Łaskę, jego rzuty na Zasięg Szarży podlegają zasadzie Rzutu Maksymalizującego.



Łaska Akaana, Boga Obżarstwa
(Favour of Akaan, God of Gluttony)
Atrybut Ataku - w Zwarciau.

Za pierwszym razem, gdy model z tą Łaską skutecznie zaszarżuje Uciekający oddział lub jest po zwycięskiej stronie walki i nie Goni, ani nie Najeżdża, jego części modelu z tą Łaską otrzymuje +1 Siły **do wszystkich swoich Ataków w Walce w Zwarciau** (efekt trwa do końca gry).



Łaska Sugulaga, Boga Chciwości
(Favour of Sugulag, God of Greed)
Zasada Globalna.

Część modelu otrzymuje zasadę Mistrz Broni i zostaje wyposażona w Wielką Broń, Halabardę i Dwie Bronie. Limit punktowy **Przedmioty** Specjalnego Postaci z tą Łaską zostaje zwiększony o 50pkt.



Łaska Cibaresha, Boga Pożądania
(Favour of Cibaresh, God of Lust)
Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Pozorowany Odwrót oraz Obieżyświat. Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada tę Łaskę, może on zadeklarować Ucieczkę jako Reakcję na Szarżę, nawet jeśli podlega zasadzie Nieustraszony. **Jeśli to zrobi, najbliższy Test Zbiórki wykonany po dobrowolnej Ucieczce jako Reakcji na Szarżę**, podlega zasadzie Rzutu Minimalizującego.



Łaska Savara, Boga Pychy
(Favour of Savar, God of Pride)
Zasada Globalna.

Jeśli przynajmniej jeden model w oddziale posiada tę Łaskę, Testy Dyscypliny tego oddziału podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.



Łaska Nukuji, Bogini Lenistwa
(Favour of Nukuja, Goddess of Sloth)
Zasada Globalna.

Model z tą Łaską otrzymuje +1 Wytrzymałości. Jeśli model z tą Łaską deklaruje Szarżę przeciwko wrogiemu oddziałowi, który znajduje się dalej niż 10" od niego lub Maszeruje dalej niż 10", efekt ten przestaje działać do początku Fazy w Zwarciau w następnej Turze Gracza.



Łaska Vanadry, Bogini Gniewu
(Favour of Vanadra, Goddess of Wrath)
Atrybut Ataku - w Zwarciau.

Część modelu otrzymuje zasadę Błyskawiczny Refleks oraz +1 Zręczności. Ataki w Walce w Zwarciau przydzielone przeciwko modelowi otrzymują +1 do trafienia. Te efekty są stosowane wyłącznie w pierwszej Rundzie Walki.

ZASADY GLOBALNE

Ścieżka Wyróżnionych (Path of the Favoured)

Kiedy model Wyzwie lub walczy w Pojedynku, do końca Rundy Walki dodaje +1 do Wyniku Walki po swojej stronie (jeśli ten model zostanie usunięty jako poległy, bonus przepada).

Ścieżka Porzuconych (Path of the Exiled)

Na koniec kroku 7 Rundy Walki (po wykonaniu Testów Złamania), modele z zasadą Ścieżka Porzuconych w oddziale, który nie zdał Testu Złamania, w tym momencie wykonują Ataki w Walce w Zwarciau (ignorując zasadę Poziomów Inicjatywy, ale przestrzegając podstawowe zasady, takie jak Ataki Wspierające czy Przydzielanie Ataków). Następnie, modele te są usuwane jako poległe. ~~Oddziały~~ Modele z zasadą Ścieżka Porzuconych nie mogą dołączać (ani do niech nie mogą dołączać) ~~oddziały~~ modele z zasadą Ścieżka Wyróżnionych.

Odrzucony (Irredeemable)

Model nie może używać Ataku Specjalnego Deptanie i może używać Ataku Specjalnego Roztrzaskanie jako Ataków Wspierających ignorując maksymalną liczbę Ataków Wspierających. Kiedy model z zasadą Odrzucony zostanie zabity Atakiem w Zwarciau, usuń go jako poległego na koniec Poziomu Inicjatywy 0. Jeśli oddział posiada przynajmniej jeden model z zasadą Odrzucony, nie może mieć więcej szeregów niż rządów.

Wyniesiony Dowódca (Favoured Champion)

Model otrzymuje +1 Zręczności, +1 Umiejętności Ofensywnych, + 1 Umiejętności Defensywnych oraz +1 Punkt Życia. Efekty nie działają na części modelu z zasadą Ograniczony.

Wędrowca Zasłony (Veil Walker)

~~Kiedy model z tą zasadą rzuca *Piekielny Ogień (Czar Rasowy)*, może wybrać jako cel wrogi oddział, z którym znajduje się w kontakcie podstawek. Dodatkowo,~~ Kiedy model z zasadą Wędrowca Zasłony rzuca jakiegokolwiek Czar (ale nie Zaklęty Czar), w chwili wybierania celu czaru może odrzucić jeden Znacznik Zasłony i aktywować jeden z następujących efektów:

- *Sekret Rozdzielenia*: Zasięg czaru zostaje zwiększony o 6". Czary o typie Aura otrzymują tylko +3" zasięgu. Ten Efekt nie wpływa w żaden sposób na Czary o typie Rzucający.
- *Sekret Tkanki*: Nieudane rzuty na zranienie wykonane dla tego czaru muszą zostać przerzucone.
- *Sekret Materii*: Skuteczne rzuty na Ochronę Pancerną wykonane przeciwko ranom zadanych przez ten czar, muszą zostać przerzucone.

Bitewna Gorączka (Battle Fever)

Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada zasadę Bitewna Gorączka, oddział ten musi przerzucić każde naturalne '1' podczas rzutu na Zasięg Szarzy.

OCHRONA INDYWIDUALNA

Niespalony (Unburnt)

Ataki z zasadą Ogniste Ataki wykonane przeciwko modelowi z tą zasadą muszą przerzucić skuteczne rzuty na zranieni.

PANCERZE

Piekielna Zbroja (Hell-Forged Armour)

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

Posiadacz otrzymuje zasady Nieustraszony oraz Egida (5+, przeciwko atakom z zasadą Toksyczne Ataki). ~~Jeśli ponad połowa modeli w oddziale posiada Piekielną Zbroję, oddział musi przerzucić nieudane Testy na Marsz.~~

Tarcza z Kolcami (Spiked Shield)

Tylko modele piesze. Podlega zasadom Tarczy (może być zaklinana tak, jakby była Tarczą). ~~Jeśli wrogi model znajduje się na przodzie modelu korzystającego jednocześnie z Tarczy z Kolcami oraz Broni Ręcznej i atakuje go Atakiem w Zwarciu, to~~ Za każdy skuteczny rzut na Ochrona Pancerna z wynikiem 4+, wykonany przez posiadacza przeciwko Atakowi w Zwarciu kiedy używa Tarczy z Kolcami, model, który zadał daną wybronioną ranę, otrzymuje 1 trafienie z Siłą i Penetracją Pancerna posiadacza. Trafienia te są traktowane jak Atak Specjalny.

CZAR RASOWY

Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
R	Piekielny Ogień (Hellfire)			
(6+) [10+]	18"	Kłątwa Bezpośredni* Ofensywny	Natychmiastowy	Cel otrzymuje (2K3) [2K6] trafień z Siłą 6, Penetracją Pancerna 0 i zasadą Magiczne Ataki.

*Celem tego czaru może być wrogi oddział w kontakcie podstawek z Przodem Rzucającego.

WYPOSAŻENIE SPECJALNE

Zakłęcia Broni

Płonący Zwiastun (120pkt)

(Burning Portent)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Ataki wykonane tą bronią posiadają Penetrację Pancerza równą 10 i otrzymują zasady: Magiczne Ataki, Ogniste Ataki oraz Wielokrotne Rany (K3).

Symbol Mordu (35pkt)

(Symbol of Slaughter)

Zakłęcie Broni Ręcznej i Dwóch Broni.

Dzierżyciel otrzymuje +2 Ataki, +2 Zręczności oraz zasadę **Magiczne Ataki** ~~-2 Umiejętności Ofensywnych~~, kiedy używa tej broni. **Ataki w Walce w Zwarciu wykonane przeciwko dzierżycielowi otrzymują +1 do trafienia.**

Zakłęcia Pancerzy

Trzykrotne Wykucie (65pkt)

(Thrice-Forged)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy.

Zakłęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +3 Pancerza.

Duch Gladiatora (35pkt)

(Gladiator's Spirit)

Zakłęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +1 Pancerza oraz zasadę Parowanie.

Zakłęcia Sztandarów

Ikona Nieskończoności (50pkt)

(Icon of Infinite)

Tylko nie Oddziały Podstawowe.

0-2 Sztandary na Armię.

Posiadacz **przynajmniej jednej Ikony Nieskończoności** może rzucać *Piekielny Ogień* (Czar Rasowy) jako Zakłęty Czar Poziom mocy (4/8).

Sztandar Fanatyzmu (50pkt)

(Zealots' Banner)

0-3 Sztandary na Armię.

Maksymalna liczba Ataków Wspierających, jakie mogą wykonać modele z drugiego szeregu w oddziale posiadacza zostaje zwiększona o 1.

Pochodnia Pustkowiec (25pkt)

(Wasteland Torch)

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę **Obieżyświat** (Ruiny). Po Ustaleniu Strefy Wystawiania (koniec kroku 6 Sekwencji Przygotowania do Gry), możesz wybrać jeden **Las lub Pole**. **Wybrany Las lub Pole staje się Ruinami.**

Artefakty

Spis Dusz (90pkt)

(Ledger of Souls)

Dominujący.

Gdy sprzymierzony model z Piekielną Zbroją lub zasadą **Odrzucony** w 12" od posiadacza, **lub model w oddziale posiadacza, straci swój ostatni Punkt Życia**, otrzymujesz jeden Znacznik Zasłony za każdy Punkt Życia modelu (który został usunięty jako poległy), jaki miał na początku gry. Dodatkowo, na koniec Skupiania Zasłony, armia może zachować do 6 Znaczników Zasłony (zamiast do 3).

Rękawice Nieśmiertelnego (45pkt)

(Immortal Gauntlets)

Na początku dowolnej Rundy Walki możesz odrzucić Znacznik Zasłony ze swojej puli Znaczników Zasłony. Jeśli to zrobisz, wybierz jedną z zasad: **Boskie Ataki**, **Ogniste Ataki** lub **Magiczne Ataki**. **Ataki w Walce w Zwarciu posiadacza otrzymują wybrany Atrybut Ataku.** **Efekt trwa do końca fazy.**

Kula Złego Losu (55pkt)

(Orb of Foreboding)

Na początku Fazy Wystawiania, natychmiast przed krokiem 1 (Ustalanie kto wystawia się jako pierwszy) możesz wybrać jeden wrogi oddział (ale nie Postać), **który może zostać wystawiony w Fazie Wystawiania.** Wybrany oddział traci zasady: **Straż Przednia** oraz **Zwiadowcy**. Przeciwnik musi natychmiast wystawić ten oddział. Jest to wykonane poza standardowymi procedurami Wystawiania

Korona Potępionych (45pkt)

(Lord of Damned)

Tylko Czarnoksiężnicy i Lord Zagłady.

Każdy oddział z zasadą **Odrzucony**, który znajduje się w 18" od posiadacza, może przerzucić dystans o jaki porusza się w Fazie Ruchu, korzystając z zasady **Losowy Ruch**.

Kamień Przeznaczenia (35pkt)

(Wyrd Stone)

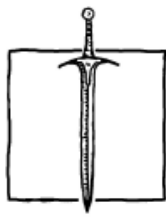
Jednokrotne Użycie. Musi zostać aktywowany, kiedy model posiadacza zostanie trafiony atakiem z przynajmniej Siłą 5 lub z przynajmniej Penetracją Pancerza 5. Model posiadacza otrzymuje zasadę **Egida (4+)**.

Jeśli model posiadacza posiada Rozmiar Standardowy lub Duży, efekt trwa do końca Tury Gracza. Jeśli model posiadacza posiada Rozmiar Gigantyczny, efekt trwa do momentu wykonania pierwszej Ochrony Specjalnej Egida (jeśli posiadacz zostanie trafiony wieloma jednoczesnymi atakami, właściciel wybiera jeden, przeciwko któremu zostanie wykonana ta ochrona).

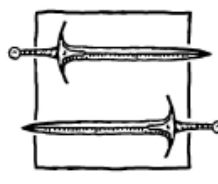
ORGANIZACJA ARMII



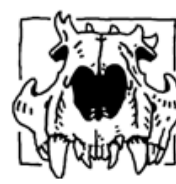
Postacie
maks. 45%



Oddziały Podstawowe
min. 20%



Oddziały Specjalne
bez limitu



Legendarne Bestie
maks. 35%

POSTACIE (maks. 45%)



Wyniosły Herald

(Exalted Herald)

850 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>			<i>Zasady Modelu</i>
	8"	16"	8			Adept Magii, Demoniczność, Determinacja, Strach, Manifestacja, Nieustraszony
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	5	8	5	3	Egida (4+)	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Wyniosły Herald	5	9	5	2	8	

— *Zasady Modelu* —

Manifestacja (Manifestation)

Zasada Globalna.

Podczas Wyboru czarów, każdy Wyniosły Herald musi wybrać 2 **różne** Manifestacje z listy poniżej i zastosować efekty przez całą grę. Model zna czary wymienione w przy wybranych Manifestacjach. Nadpisuje to standardowe zasady Wyboru Czarów związane z byciem **Adeptem Magii**. **Dodatkowo**, *Prowadzące Światło* (Wróżbiarstwo) staje się **Czarem Przepisanym** wszystkich Czarów (ale nie Zaklętych Czarów) rzucanych przez model, zamieniając aktualny Czar Przepisany czarów, które go posiadają.

— *Dodatkowe Zasady Modelu* —

	Wyniosły Herald	Wyniosły Herald zna
Awatar Zniszczenia (Unholy Avatar)	Otrzymuje +1 Siły, +1 Penetracji Pancerza oraz zasadę Boskie Ataki.	<i>Wewnętrzna Zgnilizna</i> (Okultyzm)
Emisariusz Chaosu (Emissary of Chaos)	Otrzymuje + 1 Dyscypliny oraz zasadę Terror oraz Górujący .	<i>Niezrozumiała Mowa</i> (Taumaturgia) oraz <i>Gniew Boży</i> (Taumaturgia)
Nieskończony Duch (Abiding Spirit)	Otrzymuje zasadę Trudny Cel. Na koniec każdej twojej Fazy w Zwarciu, jeśli Wyniosły Herald znajdował się w czasie tej fazy po wygranej stronie walki, Odzyskuje 1 Punkt Życia.	<i>Uderzenie Niewiernych</i> (Taumaturgia)
Wyniosły Czarnoksiężnik (Sorcerer Immortal)	Otrzymuje zasadę Wędrowca Zasłony.	<i>Piętno Losu</i> (Okultyzm) oraz <i>Wezwanie Umarłych</i> (Okultyzm). Może zamienić jeden z Czarów Nauczonych na Czar Rasowy.
Znak Smoka (Brand of the Dragon)	Otrzymuje zasady Lot (8", 16"), Jednostka Lekka , Szybki Krok i Zionięcie (S4, PP 1, Ogniste Ataki).	<i>Oddech Rozkładu</i> (Okultyzm)



Wybrany Lord

(Chosen Lord)

300 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Wierchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.
Dodatkowo, wierchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	8	Ścieżka Wyróżnionych	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	7	5	0	Piekielna Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wybrany Lord	5	8	5	2	7

Opcje	pkt		Wierchowce	pkt	
Sztandarowy Armii	50		Karkadan	105	
Wyposażenie Specjalne	do 150		Czarny Rumak	120	
Jeśli jest Generałem	do 200		Podest Wojenny	125	
Pojedynczy Dar Mrocznych Bogów	bez limitu		Podniebny Dysk	130	
Zamiana Tarczy na Tarczę z Kolcami	15		Rydwan Mroku	130	
Musi wybrać jedną z Łask:			Chimera (LB)	180	
Zazdrości	20	Pychy	30	Smok Pustkowiec (LB) (tylko Generał)	
Obżarstwa	30	Lenistwa	45	Bez Łaski Lenistwa	420
Chciwości	40	Gniewu	10	Z Łaską Lenistwa	510
Pożądania	darmowe				
Tylko jedno:					
Dwie Bronie	10				
Wielka Broń	20				
Halabarda	20				
Lanca	20				

Dodatkowe Zasady Modelu

Dary Mrocznych Bogów (Gifts of the Dark Gods)

Każdy Dar Mrocznych Bogów podlega zasadzie Jedyny w Swoim Rodzaju.

Demoniczne Skrzydła (100pkt)

(Daemonic Wings)

Tylko modele piesze.

Posiadacz otrzymuje zasady: Lot (8", 16"), **Jednostka Lekka oraz Szybki Krok**.

Przychylność Mrocznych Bogów (60pkt)

(Luck of the Dark Gods)

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (+1, maks. 4+).

Aura Chaosu (60pkt)

(Entropic Aura)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy lub Duży.

Zakłęcia Broni i Zakłęcia Pancerzy, posiadane przez modele w oddziale posiadacza oraz przez modele w oddziałach, które znajdują się w kontakcie podstawek z posiadaczem, nie mogą być używane.

Chwała Niechęci (60pkt)

(Idol of Spite)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku Rundy Walki. Na czas trwania tej Rundy Walki, posiadacz otrzymuje +1 Atak, +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Mistrzostwo Destrukcji (40pkt)

(Master of Destruction)

Posiadacz może korzystać z Tarczy (lub Tarczy z Kolcami) jednocześnie z Wielką Bronią lub Halabardą (~~jednak nie daje to możliwości wykonania Ataku Specjalnego Kolejastą Tarczą~~).



Lord Zagłady

(Doomlord)

360 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm



Wierzchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	12"	8	Ścieżka Porzuconych	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	6	5	1 Piekielna Zbroja, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Lord Zagłady	5	7	5	2	5

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Sztandarowy Armii	50	Behemot Pustkowia (LB)	260
Wyposażenie Specjalne	do 150		
Jeśli jest Generałem	do 200		
Zamiana Tarczy na Tarczę z Kolcami	20		
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	10		
Halabardę	15		
Wielką Broń	25		



Czarnoksiężnik

(Sorcerer)

145 pkt




pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Wierzchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8	Praktykant Magii, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	4	4	0 Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Czarnoksiężnik	2	4	3	0	3

Opcje Magii	pkt	Opcje	pkt
Tylko jedno:		Wyposażenie Specjalne	do 150
Adept Magii	75	Jeśli jest Generałem	do 200
Mistrz Magii	225	Wędrowca Zasłony	100
 Alchemia		Zbroja Płytowa	15
 Ewokacja		Dwie Bronie	5
 Okultyzm		Wierzchowce	pkt
		Czarny Rumak	50
		Rydwan Mroku	65
		Podniebny Dysk	70
		Ołtarz Bitewny	310
		Behemot Pustkowia (LB)	405
		Smok Pustkowia (LB) (tylko Generał)	425



Wódz Barbarzyńców

(Barbarian Chief)

135 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm



Wierzchowiec oznaczony (LB) zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	8	Bitewna Gorączka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wódz Barbarzyńców	3	5	5	1	5	Czyny nie Słowa

Zasady Modelu

Czyny nie Słowa (Deeds not Words)

Atrybut Ataku - w Zwarcu.

Część modelu otrzymuje zasady: Skupienie Bitewne oraz Nienawiść, kiedy znajduje się w oddziale, w którym Modele Szeregowe posiadają zasadę Bitewna Gorączka.

Wierzchowce

pkt

Rumak Cieni	75
Ceniony Rumak	85
Rydwan Mroku	115
Podest Wojenny	125
Chimerę (LB)	175
Behemot Pustkowia (LB)	400

Opcje

pkt

Sztandarowy Armii	50
Wyposażenie Specjalne	do 100
Jeśli jest Generałem	do 150
Tarcza	5
Broń Miotana (4+)	5
Tylko jedno:	
Lekka Lanca	5
Dwie Bronie	5
Włócznia	5
Wielka Broń	10



Pradawny Feldreik

(Feldrak Ancestor)

720 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 75x100mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Postaci oraz do kategorii Legendarnych Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	8"	16"	9	Pradawna Legenda	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	8	6	6	3 Niespalony , Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Pradawny Feldreik	6	6	7	4	3 Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki, Wypalający Żar) , Nienawiść (przeciwko Lot)

Zasady Modelu

Prastara Legenda (Primal Legend)

Zasada Globalna.

Limit kategorii Legendarnych Bestii zostaje zwiększony do "maks. 45%". Model z tą zasadą uznaje wszystkie oddziały o Rozmiarze Standardowy jak oddziały z zasadą Nieistotny. Dodatkowo, tak długo jak model z tą zasadą znajduje się na polu bitwy, sprzymierzone oddziały z zasadą Lot nie mogą używać Lotu.

Wypalający Żar (Dying Ember)

Atrybut Ataku - w Zwarcu i podczas Strzelania.

Po użyciu Zionięcia, model traci Punkt Żywotności (bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony).

Opcje

pkt

Jedno Zakłęcie Broni,

płacąc podwójny koszt

bez limitu

Tylko jedno:

Wielka Broń

35

Halabarda

55

Dwie Bronie

65

WIERZCHOWCE POSTACI



Czarny Rumak (Black Steed)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	14"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Czarny Rumak	1	3	4	0	3	Ograniczony



Ceniony Rumak (Prized Stallion)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Czarny Rumak	1	3	4	0	3	Ograniczony



Podniebny Dysk (Scythes Skywheel)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia Lot	P 6"	P 18"	P	Lot (6", 18"), Jednostka Lekka, Szybki Krok, Wysoki		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P	Nie Może Być Deptany	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Podniebny Dysk			3	0	3	Ograniczony, Roztrzaskanie (K3+1)



Rydwan Mroku (Dark Chariot)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	8"	P	Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Czarny Rumak (2)	1	3	4	0	3	Ograniczony
Platforma			5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)	



Ołtarz Bitewny (Battle Shrine)

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

0-1 Wierzchowiec na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	C	Orędownik Mrocznych Bogów, Skupianie (1), Strach, Nieustraszony, Chorąży, Górujący, Platforma Wojenna		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	C	5	C+1	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wynędziały (2)			4	0	1	Ograniczony, Roztrzaskanie (K6+1)

Zasady Modelu

Orędownik Mrocznych Bogów (Beacon of the Dark Gods)

Zasada Globalna.

Po wyborze Czarów, Mag musi zamienić jeden ze swoich Czarów Nauczonych na jeden z następujących czarów:

- *Szepty Zastony* (Ewokacja)
- *Wezwanie Umarłych* (Okultyzm)
- *Gniew Boży* (Taumaturgia) (Tylko Mistrz Magii)
- *Piekielny Ogień* (Czar rasowy)



Podest Wojenny (War Dais)

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 50x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	P"	P"	P	Wysoki, Tron Jego Eminencji		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	P	P+2	Nie Może Być Deptany	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Podest Wojenny	4	5	4	1	4	Ograniczony

Zasady Modelu

Tron Jego Eminencji (Throne of Eminence)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje +1 Dyscypliny, do maksymalnej wartości 9.



Karkadan (Karkadan)

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

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



Smok Pustkowiec

(Wasteland Dragon)

0-1 Wierzchowiec na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	8"	16"	P	Lot (6", 12"), Jednostka Lekka		
Lot	6"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	5	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Smok Pustkowi	5	5	6	3	3	Ograniczony, Zionięcie (S4, PP1, Ogniste Ataki)



Rumak Cieni

(Shadow Chaser)

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	10"	20"	C	Jednostka Lekka, Obieżyświat, Straż Przednia (6")		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	C	C	C	C+1	Twardy Cel	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Rumak Cieni	1	3	3	0	4	Ograniczony



Chimera

(Chimera)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x100mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	20"	P	Górujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Chimera	5	4	5	2	4	Ograniczony

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Skrzydła

50

Skrzydła (Wings)

Zasada Globalna.

Model posiada Marsz równy 16" i otrzymuje zasady: Lot (8", 16") oraz **Jednostka Lekka**.



Behemot Pustkowiec

(Wasteland Behemoth)

0-2 Wierzchowce na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 100x150mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	7	3	6	4		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Niezlomna Chimera	6	3	6	3	3	Ograniczony

Opcje

pkt

Dodatkowe Zasady Modelu

Dodatkowe Kończyny

50

Dodatkowe Kończyny (Additional Limbs)

Zasada Globalna.

Model posiada Marsz równy 20" i Pancierz równy 3.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 20%)



Wojownicy

(Warriors)

230 pkt + 24 pkt/model

10-30 modeli



Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8	Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	5	4	0	Piekielna Zbroja, Tarcza z Kolcami
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wojownik	2	5	4	1	4

Opcje

pkt

Tylko oddziały z Wyniosłym Dowódcą mogą i muszą wybrać jedną z łask:

Zazdrości	3/model	Pychy	4/model
Obżarstwa	3/model	Lenistwa	9/model
Cheiwości	7/model	Gniewu	8/model
Pożądania	2/model		

Tylko jedno:

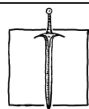
Dwie Bronie	darmowe
Wielka Broń	4/model
Halabarda	6/model

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca	20
Mianowanie na Wyniesionego Dowódcę*	15
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*Maks. rozmiar oddziału zmniejszony do 20.



Upadli

(Fallen)

160 pkt + 23 pkt/model

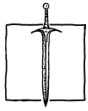
5-10 modeli

0-2* Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

*0-6 Wyborów na Armię, jeśli Lord Zagłady jest Generałem.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	12"	8	Ścieżka Porzuconych, Jednostka Lekka	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	4	0	Piekielna Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Upadły	2	4	4	1	4



Barbarzyńcy

(Barbarians)

135 pkt + 9 pkt/model

15-40 modeli





Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm


Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8	Punktujący, Bitewna Gorączka	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	4	3	0	Lekka Zbroja, Tarcza
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Barbarzyńca	1	4	4	0	3

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tarcza	1/model	Dowódca	20
Broń Miotana (5+)*	3/model	Muzyk	20
Tylko jedno:		Chorąży	20
Dwie Bronie	1/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu
Włócznia i Tarcza	3/model		
Wielka Broń	4/model		

*0-40 Modeli na Armię.

ODDZIAŁY SPECJALNE (bez limitu)

		Wojownicy Rycerze (Warrior Knights)				
		240 pkt + 42 pkt/model	5-10 modeli	0-5 Oddziałów na Armię	Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Kawaleria 25x50mm
<i>Globalne</i>		<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>	
		8"	14"	8	Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych	
<i>Defensywne</i>		<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	
		1	5	4	2	Piekielna Zbroja, Tarcza
<i>Ofensywne</i>		<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>
Wojownik Jeździec		2	5	4	1	4
Czarny Rumak		1	3	4	0	3 Ograniczony
<i>-----Opcje -----pkt -----</i>				<i>-----Opcje Grupy Dowodzenia -----pkt -----</i>		
Tylko oddziały z Wyniosłym Dowódcą mogą i muszą wybrać jedną z łask:				Dowódca 20		
Zazdrości	8/model	Pychy	3/model	Mianowanie na Wyniesionego Dowódcę 20		
Obżarstwa	7/model	Lenistwa	8/model	Muzyk 20		
Cheiwości	4/model	Gniewu	8/model	Chorąży 20		
Pożądania	12/model			Zakłęcie Sztandaru bez limitu		
Tylko jedno:						
Wielka Broń			2/model			
Lanca			10/model			

		Rydwan (Warrior Chariot)				
		220 pkt	pojedynczy model	0-4 Oddziały na Armię	Rozmiar Typ Podstawka	Duży Konstrukcja 50x100mm
<i>Globalne</i>		<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>	
		8"	8"	8	Ścieżka Wyróżnionych, Szybki krok	
<i>Defensywne</i>		<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>	
		4	5	5	1	
<i>Ofensywne</i>		<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>
Wojownik Załogant (2)		2	5	4	1	4 Halabarda
Czarny Rumak (2)		1	3	4	0	3 Ograniczony
Platforma				5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)



Wybrani

(Chosen)

270 pkt + 64 pkt/model

5-10 modeli



0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	5"	10"	8	Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	2	6	4	0	Piekielna Zbroja, Tarcza z Kolcami	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wybrany	3	6	4	1	5	Mistrz Bitwy

Zasady Modelu

Mistrz Bitwy (Masters of Battle)

Atrybut Ataku.

Maksymalna liczba Wspierających Ataków, jakie może wykonać model z tą zasadą jest równa 3.

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

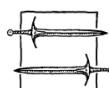
Opcje

Muszą wybrać jedną z Łask:

Zazdrości	5/model	Pychy	darmowe
Obżarstwa	4/model	Lenistwa	11/model
Chciwości	10/model	Gniewu	15/model
Pożądania	darmowe		

Tylko jedno:

Dwie Bronie	2/model
Wielka Broń	4/model
Halabarda	7/model



Wybrani Rycerze

(Chosen Knights)

435 pkt + 127 pkt/model

3-5 modeli



0-12 Modeli na Armię

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	8	Punktujący, Ścieżka Wyróżnionych, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	6	4	2	Piekielna Zbroja, Tarcza z Kolcami	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wybrany Jeździec	3	6	4	1	5	Halabarda
Karkadan	2	3	5	2	2	Ograniczony

Opcje

Wybrani Jeźdźcy muszą wybrać jedną z Łask:

Zazdrości	7/model	Pychy	3/model
Obżarstwa	darmowe	Lenistwa	12/model
Chciwości	3/model	Gniewu	1/model
Pożądania	6/model		

Opcje Grupy Dowodzenia

Dowódca	20
Muzyk	20
Chorąży	20
Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



Wybrany Rydwan

(Chosen Chariot)

340 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawka 50x100mm

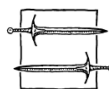
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	8	Ścieżka Wyróżnionych, Strach, Szybki krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	6	5	2	Piekielna Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wybrany Załogant (2)	3	6	4	1	5	Halabarda
Karkadan	2	3	5	2	2	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

Opcje

pkt

Wybrani Jeźdźcy muszą wybrać jedną z Łask:

Zazdrości	20	Pychy	15
Obżarstwa	15	Lenistwa	60
Chciwości	10	Gniewu	darmowe
Pożądania	15		



Konni Barbarzyńcy

(Barbarian Horseman)

130 pkt + 25 pkt/model

5-15 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawka 25x50mm



Oddziały przynajmniej 8 modeli Konnych Barbarzyńców zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	8	Punktujący, Bitewna Gorączka		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	1	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Konny Barbarzyńca	1	4	4	0	3	
Czarny Rumak	1	3	4	0	3	Ograniczony

Opcje

pkt

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Tarcza	2/model	Dowódca	20
Tylko jedno:		Muzyk	20
Dwie Bronie	darmowe	Chorąży	20
Wielka Broń	1/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu
Lekka Lanca	2/model		



Wyrzeczeni

(Forsworn)

180 pkt + 60 pkt/model

3-10 modeli



Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	12"	8	Straż Przyboczna (Lord Zagłady), Ścieżka Porzuconych, Punktujący	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	4	4	1	Piekielna Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wyrzeczoney	2	5	4	1	4

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tarcza z Kolcami	12/model	Dowódca	20
Zamiana zasady Ścieżka Porzuconych na zasadę Potępienie*	25/model	Muzyk	20
Tylko jedno:		Chorąży	20
Dwie Bronie	3/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu
Wielka Broń	4/model		
Halabarda	5/model		

*0-2 Oddziały na Armię. 0-6 Modeli na Oddział.

Dodatkowe Zasady Modelu

Potępienie (Damnation)

Zasada Globalna.

Do oddziału nie może dołączyć żadna Postać, a sam oddział nigdy nie może posiadać więcej rzędów niż szeregów. Kiedy oddział nie zda Testu Złamania, nie Ucieka. Zamiast tego, po kroku 8 Sekwencji Rundy Walki (po wykonaniu Testów Paniki) zamień każdy model w oddziale na model Wynędzniałego, uwzględniający następujące restrykcje:

- Oddział z zasadą Potępienie jest uznawany za zniszczony, a jego modele są uznawane za usunięte jako poległe.
- Każdy model Wynędzniałego jest umieszczany w tej samej pozycji i jest skierowany w tę samą co zastępowany model, nawet jeśli zastępowany model był w kontakcie podstawek z wrogim oddziałem. W takim przypadku, model Wynędzniałego również jest umieszczany w kontakcie podstawek z wrogim oddziałem.
- Modele Wynędzniałych tworzą nowy oddział.
- Oddział Wynędzniałych podlega zasadom Przyzwanych Oddziałów, z tym wyjątkiem, że ignoruje zasadę Przestrzeni pomiędzy Oddziałami, kiedy jest umieszczany na stole.



Wynędzniali

(Wretched One)

110 pkt + 90 pkt/model

1-6 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Piechota
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3K6"	-	5	Odrzucony, Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6), Niezłomność		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	2	4	0	Odporność (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wynędzniała Bestia			4	0	1	Roztrzaskanie (K6+1)



Ołtarz Bitewny

(Battleshrine)

315 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Konstrukcja
Podstawa 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	8	Praktykant Magii, Wysłannik Mrocznych Bogów , Skupianie (1) , Strach , Nieustraszony , Nie Jest Przywódca , Chorąży , Górujący , Platforma Wojenna	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	5	4	5	4	Egida (5+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Kapłan	1	4	3	0	3 Przebiecie Zasłony
Wynędziały (2)			4	0	1 Ograniczony, Roztrzaskanie (K6+1)

Opcje pkt

Tylko jedno:

Spis Dusz (patrz Przedmioty Specjalne) 90
Zakłęcie Sztandaru bez limitu

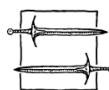
Zasady Modelu

Wysłannik Mrocznych Bogów (Beacon of the Dark Gods)

Zasada Globalna.

Zamiast wybierać czar w normalny sposób, Praktykant Magii musi wybrać jeden czar (podczas Wyboru Czarów) z następującej listy:

- [Szepty Zasłony](#) (Ewokacja)
- [Wezwanie Umarłych](#) (Okultyzm)
- [Piekielny Ogień](#) (Czar rasowy)



Oprawcy

(Flayers)

140 pkt + 22 pkt/model

5-10 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Kawaleria
Podstawa 25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	10"	20"	8	Pozorowany Odwrót, Jednostka Lekka, Bitewna Gorączka, Obieżyświat , Straż Przednia (6")	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	4	3	1	Trudny Cel
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Oprawca	1	4	4	0	4
Rumak Cieni	1	3	3	0	4 Ograniczony

Opcje pkt

Tarcza 2/model
Tylko jedno:
Łuk (4+) 1/model
Broń Miotana (5+) 2/model
Obdzierające Bicz* 5/model

*0-15 Modeli na Armię.

Opcje Grupy Dowodzenia pkt

Dowódca 20
Muzyk 20

Dodatkowe Zasady Modelu

Obdzierający Bicz (Skinning Lash)

Atak Specjalny.

Oddział może wykonać Zamaszysty Atak przeciwko jednemu niezaangażowanemu wrogiemu oddziałowi, kiedy przejdzie w 1" od niego (nie musi i nie może przejść przez lub nad tym oddziałem). Wrogi oddział otrzymuje 1 trafienie z Siłą 4 i Przebicciem Pancerna 0 za każdy model z Obdzierającym Biczem w oddziale. Oddział, który stracił przynajmniej jeden Punkt Życia przez ten Zamaszysty Atak, do końca swojej następnej Tury Gracza otrzymuje -1 Dyscypliny.



Wojenne Ogary

(Warhounds)

100 pkt + 10 pkt/model

5-15 modeli

0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy
Typ Bestia
Podstawka 25x50mm



Oddziały przynajmniej 8 modeli Wojennych Ogarów zaliczają się do kategorii Oddziałów Podstawowych.

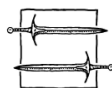
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	8"	16"	5	Nieistotny, Psy Gończe	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Wojenny Ogar	1	3	3	0	4

Zasady Modelu

Psy Gończe (Release the Hounds)

Zasada Globalna.

Jednokrotne użycie. Może zostać aktywowana na początku twojej Tury Gracza (wszystkie modele w oddziale muszą aktywować zasadę w tym samym czasie). Na czas trwania danej Tury Gracza, model otrzymuje +6" Marszu i zasadę Niszczycielska Szarża (+1A, +1S).



Chimera

(Chimera)

220 pkt

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm



Jeśli model wykupi Skrzydła, dodatkowo zalicza się do kategorii Legendarnych Bestii.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	8"	20"	8	Górujący, Strach	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	3	5	3	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Chimera	5	4	5	2	4

Opcje

Skrzydła*

60 pkt

*0-2 Oddziały na Armię

Dodatkowe Zasady Modelu

Skrzydła (Wings)

Zasada Globalna.

Model posiada Marsz równy 16" i otrzymuje zasady: Lot (8", 16") oraz Jednostka Lekka.



Feldreiki

(Feldraks)

360 pkt + 115 pkt/model 3-6 modeli



Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	8	Punktujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	2	Niespalony, Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Feldreik	3	4	5	2	3	Nienawiść (przeciwko Lot)

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Tylko jedno:		Dowódca	20
Dwie Bronie	9/model	Muzyk	20
Halabarda	12/model	Chorąży	20
Wielka Broń	13/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

LEGENDARNE BESTIE (maks. 35%)



Zapomniany

(Forsaken One)

390 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawa 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3K6"	-	5	Odrzucony, Losowy Ruch (3K6), Niezłomność, Nieustraszony		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	2	6	0	Odporność (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zapomniany			6	2	1	Roztrzaskanie (K6+3)



Gigant Łupieżca

(Marauding Giant)

270 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Piechota
Podstawa 50x75mm

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

Zasady Modelu

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

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Bitewna Gorączka.

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.

Opcje

Wielki Bart

pkt

35

Tylko jedno:

Gigantyczna Pałka

30

Olbrzymi Chowaniec

55

Plemienna Włócznia

65

Dodatkowe Zasady Modelu

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.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Olbrzymi Chowaniec (Monstrous Familiar)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Praktykant Magii. Zamiast wybierać czary w normalny sposób, model musi wybrać jeden czar (podczas Wyboru Czarów) z następującej listy: *Chwała Złota (Alchemia)*, *Pentagram Bólu (Okultyzm)* lub *Piekielny Ogień (Czar Rasowy)*.

Plemienna Włócznia (Tribal Warspear)

Broń do Walki w Zwarcu.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują +1 Siły i zasadę Wielokrotne Rany (K3, przeciwko Górujący).

Szarżujący oddział, w kontakcie podstawek z dzierżycielem otrzymuje -1 Zręczności. Dzierżyciel podlega zasadzie Platforma Wojenna z następującym wyjątkiem: Może dołączyć jedynie do oddziału o Typie Piechota, w którym znajduje się przynajmniej jeden Model Szeregowy: Barbarzyńca o typie Piechota.



Bestia Czeluści

(Hellmaw)

280 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Konstrukcja
Podstawka 100x150mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	5"	10"	5	Demoniczność, Bramy, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	5	3	5	2	Egida (5+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Bestia Czeluści	5	3	5	2	1

Opcje ————— pkt

Tylko jedno:

Jedna Brama Czeluści	50
Dwie Bramy Czeluści	150

Zasady Modelu

Bramy (Gateway)

Zasada Globalna.

Na koniec każdej twojej Fazy Magii, każdy model Bestii Czeluści może wykonać jedną z następujących akcji:

- **Otwarcie Bramy:** Oznacz Znacznikiem Bramy pojedynczy punkt na Polu Bitwy. Punkt ten musi znajdować się w Linii Widzenia modelu Bestii Czeluści, w 24" od niego i przynajmniej 6" od wrogich oddziałów. Na Polu Bitwy nigdy nie może znajdować się więcej niż 4 sprzymierzone Znaczniki Bramy (wliczając Bramy Czeluści).
- **Zamknięcie Bramy:** Wybierz twój Znacznik Bramy, którego środek znajduje się w Linii Widzenia modelu Bestii Czeluści i w 24" od niego. Wszystkie oddziały w odległości 6" od środka tego znacznika otrzymują K6 trafień z zasadami: **Toksyczne Ataki** oraz **Magiczne Ataki**. Następnie usuń znacznik. Jeśli wszystkie sprzymierzone modele Bestii Czeluści zostaną usunięte jako poległe, natychmiast zamknij wszystkie bramy tak, jak opisano powyżej.

Jeśli sprzymierzony oddział składający się w całości z modeli, które nie są Rozmiaru Gigantyczny ~~posiadają Piekelną Zbroję, zasadę Demoniczny i/lub zasadę Wędrowca Zasłony i~~, zakończy Ruch lub Marsz w kontakcie ze środkiem sprzymierzonego Znacznika Bramy, może zdecydować się na wejście w Bramę: usuń oddział z Pola Bitwy. Oddział:

- Zostaje następnie umieszczony z powrotem na Polu Bitwy w 3" od środka dowolnego innego Znacznika Bramy. Żaden model nie może zakończyć swojego ruchu ze swoim środkiem dalej od środka wybranego znacznika, niż wartość jego Marszu.
- Musi posiadać taką samą formację, ale może być zwrócony w dowolnym kierunku.
- Musi przestrzegać zasady Przestrzeni pomiędzy Oddziałami.
- **Otrzymuje K6+X trafień z zasadami Toksyczne Ataki oraz Magiczne Ataki, gdzie X jest równy liczbie szeregów w oddziale. Rzuty na zranieni wykonane dla trafień rozdzielonych przeciwko modelom z Piekelną Zbroją lub z zasadą Demoniczność automatycznie kończą się porażką.**
- Traci zasadę Punktujący do swojej następnej Tury Gracza.

Tylko jeden oddział może wyjść przez ten sam Znacznik Bramy w czasie pojedynczej Tury Gracza.

Dodatkowe Zasady Modelu

Brama Czeluści (Ominous Gateway)

Zasada Globalna.

0-2 Wybory na Armię.

W czasie kroku 7 Sekwencji Przygotowaniu do Gry (Wybór Czarów), za każdą Złowrogą Bramę w twojej armii, oznacz Znacznikiem Bramy punkt na Polu Bitwy. Punkt ten musi się znajdować poza Strefą Wystawiania. Jeśli obaj gracze posiadają Złowrogie Bramy gracz, który wybierał Strefę Wystawiania oznacza swoje Złowrogie Bramy jako pierwszy.



Staryzy Feldreik

(Feldrak Elder)

460 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 50x100mm

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>	<i>Zasady Modelu</i>		
	8"	16"	9			
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>		
	6	5	6	3	Niepalność, Lekka Zbroja	
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>	
Staryzy Feldreik	5	5	6	3	3	Nienawiść (przeciwko Lot)

Opcje

pkt

Tylko jedno:

Wielka Broń	30
Dwie Bronie	30
Halabarda	40