

THE IX AGE

FANTASY BATTLES



Krasnoludy Pożogi

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2023 beta 1 - 08 grudnia 2022

Zasady Modelu Armii	2	Postacie	6
Czar Rasowy	3	Wierzchowce Postaci	10
Przedmioty Specjalne.....	4	Oddziały Podstawowe.....	13
Organizacja Armii.....	5	Oddziały Specjalne	15
		Narzędzia Zniszczenia	20



The 9th Age: Fantasy Battles jest stworzoną przez społeczeństwo grą bitewną. Wszystkie zasady zapisane w tej księdze stanowią część Zasad Podstawowych do T9A i powinny być możliwe do wykorzystania w każdego rodzaju grze. Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>. Sposób Jak Czytać Profile Oddziałów, można znaleźć w Księdze Zasad. W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja anglojęzyczna jest nadrzędna.
Tłumaczenie: Oskar "Bela" Belka

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

ZASADY MODELU ARMII

ZASADY GLOBALNE

Naruszenie Pieca (Furnace Breach)

Zamiast wykonywać Rzut na Tabelę Niewypału, należy zastosować poniższe Efekty Niewypału:

- **2 lub mniej:** Model nie może strzelać ze swojej Broni Artyleryjskiej do końca Gry. Dodatkowo, Roztrzaskanie modelu jest rozpatrywane z zasadami: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.
- **3 lub więcej:** Model traci 1 Punkt Życia bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony.

Plomienie Przemysłu (X) (Fires of Industry (X))

Łączna wartość zasady Plomienie Przemysłu, podana w nawiasie wszystkich modeli w armii, jest ograniczona do 1 na każde 750 Punktów Armii, zaokrąglając w górę.

Rytuał Tauruka (Taurukh Ritual)

0-2 Modele na Armię.

Model podlega następującym modyfikacjom:

- Otrzymuje zasady: Nie Do Zdeptania, Trafienia z Uderzenia (1) oraz Wysoki.
- Ruch modelu jest równy 7", a jego Marsz jest równy 14".
- Zmienia podstawkę na taką o wymiarach 25x50mm.
- Zmienia typ na Bestia.

Zapalający (Incendiary)

Za każde źródło zasady Zapalający, należy umieścić obok oddziału jeden żeton Zapalający. Oddział z przynajmniej jednym żetonem Zapalającym otrzymuje zasadę Łatwopalność. Należy usunąć jeden żeton Zapalający:

- Natychmiast, kiedy oddział otrzyma przynajmniej jedną ranę (przed wykonaniem rzutów na ochronę) Atakiem Zasięgowym z zasadą Ogniste Ataki.
- Na koniec Rundy Walki, w której oddział otrzyma przynajmniej jedną ranę (przed wykonaniem rzutów na ochronę) Atakiem w Zwarcu z zasadą Ogniste Ataki.

Jeśli Postać opuszcza oddział z jakimkolwiek żetonem Zapalającym, nie otrzymuje żadnego żetonu, chyba że Postać była oddziałem składającym się z pojedynczego modelu, kiedy otrzymywała żeton Zapalający. W takim przypadku, Postać zachowuje ten żeton Zapalający.

Znak Pożogi (Infernal Brand)

Model otrzymuje zasadę Obecność Dowódcy o zasięgu 6", z której efektów działania mogą korzystać tylko modele z zasadą Nieistotny. Dodatkowo, **kiedy przegra Rundę Walki**, Oddział o rozmiarze Standardowy, w którym przynajmniej połowa modeli posiada zasadę Znak Pożogi, podwaja liczbę Pełnych Szeregów jaką posiada na potrzeby zasady Nieugiętość w Pierwszej Rundzie Walki, chyba że oddział Szarżował.

ATRYBUTY ATAKU

Bukłaki z Olejem (Oil Skins)

W Walce w Zwarcu i podczas Strzelania.

Jeśli przynajmniej jeden spośród jednocześnie wykonywanych ataków z zasadą Bukłaki z Olejem trafi, po rozpatrzeniu tych ataków, cel otrzymuje 1 żeton Zapalający.

ATAKI SPECJALNE

Wulkaniczny Uścisk (X) (Volcanic Embrace (X))

Ataki wykonane przez część modelu, wliczając Ataki Specjalne, otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki. Dodatkowo, część modelu otrzymuje zasadę Roztrzaskanie (X), gdzie X jest równy wartości podanej w nawiasie. Te Roztrzaskanie jest rozpatrywane z Penetracją Pancerza 10 i zawsze ranią przy rzucie równym lub większym niż "7 minus Pancerz modelu, przeciwko któremu trafienie zostało rozdzielone". Naturalne '6' zawsze rani, a naturalne '1' nigdy nie rani.

ZBROJOWNIA

Bateria Rakietowa (Rocket Battery)

Broń Artyleryjska.

0-2 Modele na Armię.

Zasięg 18", Strzały: 4, Siła 6, Penetracja Pancerza 3, Szybkostrzelny, Wielokrotne Rany (K3).

Jeśli podczas rzutu na trafienie, na przynajmniej dwóch kościach wypadnie naturalne '1', wszystkie trafienia są ignorowane i następuje Niewypał broni. ~~Dodatkowo, rzut na Tabelę Niewypału otrzymuje modyfikator -2, za każdą kość z wynikiem '1' nie licząc dwóch pierwszych.~~

Broń Pożogi (Infernal Weapon)

Broń do Walki w Zwarcu.

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

Garlacz (Blunderbuss)

Broń Strzelecka.

0-60 Modeli Szeregowych z Garlaczem lub Toporo-muszkietem lub Pistoletem na Armię.

Zasięg 12", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Pancerza 3. Marsz i Strzał, Precyzja, [Przygotowanie do Strzału](#), Szybkostrzelny.

Miotacz Nafty (Naphtha Thrower)

Broń Artyleryjska: Miotacz Płomieni.

0-2 Modele na Armię.

Zasięg 12", Strzały: 1, Siła 4 {5}, Penetracja Pancerza 1 {2}, Marsz i Strzał, Ogniste Ataki, {Wielokrotne Rany (K3)}.

Trafienia wynikające z Efektu Niewypału Eksplozja! otrzymują zasadę Ogniste Ataki.

Toporo-muszkiet (Flintlock Axe)

Broń Strzelecka.

0-60 Modeli Szeregowych z Garlaczem lub Toporo-muszkietem lub Pistoletem na Armię.

Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 2, [Strzał z Dodatkowego Szeregu. W Walce w Zwarcu uznawany jako Halabarda.](#)

Tytaniczny Moździerz (Titan Mortar)

Broń Artyleryjska: Katapulta (4x4).

0-2 Modele na Armię.

Zasięg 6-18", Strzały: 1, Siła 4 [8], Penetracja Pancerza 1 [5], Szybkostrzelny, [Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)].

Zbroja Pożogi (Infernal Armour)

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

CZAR RASOWY

	Wartość Rzucenia	Zasięg	Typ	Czas Trwania	Efekty
R	Klątwa Nezibkesza (Curse of Nezibkesh)				
	(6+) [7+]	(36") [18"]	Kłątwa	Jedna Tura	Właściciel otrzymuje jeden żeton Zapalający, który nie jest usuwany, kiedy czar dobiega końca. Dodatkowo, cel otrzymuje -X Umiejętności Ofensywnych oraz -X Umiejętności Defensywnych, gdzie każdy X jest równy 1 [+ ilość żetonów Zapalających jakie posiada cel (jeśli liczba żetonów zmienia się, modyfikator również ulega zmianie)] , każdy do maksymalnie -3.

PRZEDMIOTY SPECJALNE

Zakłęcia Broni

Onyksowy Rdzeń (Onyx Core) 75 pkt
Zakłęcie Broni Ręcznej lub Broni Pożogi.
Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Ogniste Ataki oraz Wielokrotne Rany (K3, przeciwko Łatwopalność). Dodatkowo, Siła ataków wykonanych tą bronią jest **zawsze** równa 6. ~~i ignoruje modyfikator.~~

Plomień Wschodu (Flame of the East) 55 pkt
Zakłęcie Broni do Walki w Zwarcu.
Kiedy dzierżyciel używa tej broni w Fazie w Zwarcu otrzymuje zasadę Wulkaniczny Uścisk (K3).

Oko Byka (Eye of the Bull) 40 pkt
Zakłęcie Toporo-muszkietu.
Ataki w Walce w Zwarcu i Ataki Strzeleckie wykonane tą bronią trafiają automatycznie. **Siła tych trafień zawsze jest równa 5, a ich Penetracja Pancerza zawsze jest równa 10.** Dodatkowo, Wartość Ataku dzierżyciela jest równy 1, a Ataki w Walce w Zwarcu wykonane tą bronią otrzymują zasadę Wielokrotne Rany (2).

Zakłęcia Pancerzy

Blask Ochrony (Blaze of Protection) 60 pkt
Tylko modele o typie Piechota.
Zakłęcie Zbroi Pożogi.
Posiadacz otrzymuje +3 Pancerza. Każdy wrogi model w kontakcie podstawek z modelem posiadacza, który może przydzielić przynajmniej jeden Atak w Walce w Zwarcu przeciwko posiadaczowi, ale tego nie robi, po rozpatrzeniu swoich Ataków w Walce w Zwarcu otrzymuje 1 trafienie z Siłą 4, Penetracją Pancerza 0 i zasadą Ogniste Ataki, rozdzielone przeciwko jego Puli Życia. Trafienia te są traktowane jak Atak Specjalny.

Więzy Kadima (Kadim Binding) 30 pkt
~~Tylko modele inne niż z zasadą Górąjący.~~
Zakłęcie Tarczy.
Bronie posiadacza tracą zasadę Dwuręczny, jeśli ją posiadają. Podczas używania tej Tarczy, posiadacz otrzymuje zasady: Egida (+1, przeciwko atakom) zasadą Ogniste Ataki, **maks.3+** oraz Parowanie.

Zakłęcia Sztandarów

Ikona Aszuruka (Icon of Ashuruk) 50 pkt
Tylko oddziały inne niż Oddziały Podstawowe.
Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na początku dowolnej Fazy Walki. Posiadacz otrzymuje zasadę Wulkaniczny Uścisk (X), gdzie X jest równy liczbie sprzymierzonych oddziałów, które znajdują się w 6" od oddziału posiadacza i posiadają przynajmniej jeden model z zasadą Magiczne Ataki. Dodatkowo, ataki wykonane przez sprzymierzone oddziały, które znajdują się w 6" od oddziału posiadacza, wyłączając ataki wykonane przez posiadacza, tracą zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki (jeśli je posiadają). Efekty trwają do początku następnej Tury Gracza.

Sztandar Dwukrotnego Oznakowania 40 pkt
(Banner of the Twice-Branded)

Jednokrotne Użycie. Może zostać aktywowany na koniec Fazy Szarż, natychmiast, gdy wykonane zostaną wszystkie Ruchu Szarży. Jeśli oddział posiadacza został skutecznie Zaszarżowany w trakcie tej fazy, może wykonać Reorganizację w Walce (przestrzegając standardowych zasad dla Reorganizacji w Walce).

Sztandar Ich Pana (Their Master's Banner) 35 pkt
Tylko Poborowi Sługusów oraz Jazda Sługusów.

Tak długo jak oddział posiadacza znajduje się w 6" od przynajmniej jednego modelu z zasadą Znak Pożogi, należy zastosować następujące efekty:

- Modele w oddziale posiadacza bez zasady Znak Pożogi, otrzymują zasadę Skupienie Bitewne.
- Jeśli oddział posiadacza składa się w całości z modeli bez zasady Znak Pożogi, może on przerzucić nieudane rzutu na Zasięg Szarży wykonywane w Fazie Szarż.

Artefakty

Oddech Mosiężnego Byka (Breath of the Brass Bull) 90 pkt

Tylko modele inne niż z zasadą Górzący.

Model posiadacz otrzymuje +1 Punkt Życia, a posiadacz otrzymuje zasadę Zionięcie (Toksyczne Ataki).

Tablica Vezodineza (Tablet of Vezodinezh)

65 pkt

Dominujący. Tylko Magowie.

Kiedy posiadacz podejmuje próbę Rzucenia Czaru (ale nie Zakłętego Czaru) przy użyciu przynajmniej trzech Kości Magii, jedną kość z wynikiem '1' lub '2' należy traktować jak kość z naturalnym wynikiem '3'. Dodatkowo, Przepelnienie Mocą Przekłęty Ogień, jakie osiągnie posiadacz jest traktowane jako Magiczne Inferno.

Złoty Bożek Szamuta (Golden Idol of Shamut) 55 pkt

Jeśli model posiadacza ma typ Piechota, jego Ruch jest równy 4", a jego Marsz jest równy 12". Dodatkowo, Posiadacz może rzucać *Chwała Złota* (Alchemia) jako Zakłęty Czar Poziom Mocy (4/8).

Pierścień Wsuszenia (Ring of Desiccation)

50 pkt

Na początku każdej Rundy Walki, każdy wrogi oddział w kontakcie podstawek z modelem posiadacza otrzymuje jeden żeton Zapalający.

Maska Wieków (Mask of Ages)

40 pkt

Tylko modele o typie Piechota.

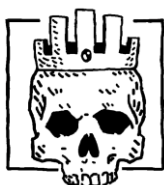
Model posiadacza otrzymuje zasady: Egida (5+, przeciwko Atakom Specjalnym), Egida (5+, przeciwko atakom z zasadą Magiczne Ataki) oraz Strach. Dodatkowo, posiadacz musi przerzucić nieudane rzuty na trafienie swoimi Atakami w Walce w Zwarcu

Kości Lugara (Lugar's Dice)

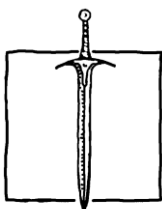
30 pkt

W każdej Turze Gracza jedna część modelu w modelu posiadacza może przerzucić jeden nieudany rzut na trafienie, na zranienie lub na Ochronę Pancerza. Efekty nie działają na atak z zasadą Miażdżący Cios.

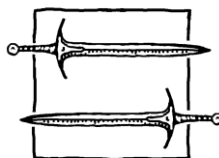
ORGANIZACJA ARMII



Postacie
Maks. 40%



Oddziały Podstawowe
Min 25%



Oddziały Specjalne
Bez limitu



Narzędzia Zniszczenia
Maks. 25%

POSTACIE (Maks. 40%)



Hegemon

(Overlord)

200 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar
Typ
Podstawka
Standardowy
Piechota
20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (NZ) zalicza się do kategorii Narzędzi Zniszczenia.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	3"	9"	10	Arogancja, Klucze do Cytadeli, Znak Pożogi	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	7	5	0	Zbroja Pożogi
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Hegemon	4	7	4	1	4
Broń Pożogi, Dwie Bronie, Mistrz Broni, Nienawiść, Toporo-muszkiet (2+), Wielka Broń, Włócznia					

Zasady Modelu

Klucze do Cytadeli (Keys to the Citadel)

Zasada Globalna.

Model musi wykupić Zakłęcia Broni dla dwóch swoich broni podstawowych. Koszt Punktowy jednej z tych broni, tańszej, jeśli są różne, zostaje zmniejszony o połowę, zaokrąglając w górę.

Opcje

Rytuał Tauruka (tylko model pieszy)	80
Przedmioty Specjalne	do 250
Tarcza	5
Garłacz (5+)	5

Wierzchowce

Byk Szamuta (NZ)	160
Wielki Byk Szamuta (NZ)	400



Prorok

(Prophet)

170 pkt

pojedynczy model

Rozmiar
Typ
Podstawka
Standardowy
Piechota
20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (NZ) zalicza się do kategorii Narzędzi Zniszczenia.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	3"	9"	9	Praktykant Magii, Znak Pożogi	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	4	5	0	Zbroja Pożogi
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Prorok	2	4	4	1	2

Opcje Magii

Tylko jedno:

Adept Magii
Mistrz Magii



Alchemia



Okultyzm



Piromancja

95
265

Opcje

Musi wybrać tylko jedno*:

Prorok Szamuta (0-2 Wybory na Armię)	darmowe
Prorok Lugara (0-2 Wybory na Armię)	25
Prorok Nezibkesza (0-2 Wybory na Armię)	30
Prorok Aszuruka (0-2 Wybory na Armię)	45
Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Mistrzem Magii	do 200
Tarcza	10

*Dodatkowe Zasady Modelu zostały opisane na następnej stronie.

Prorok Aszuruka (Prophet of Ashuruk)

Zasada Globalna.

Bez względu na wybraną Ścieżkę, model zna czary *Alchemiczny Ogień* (Alchemia) oraz *Płomień* (Piromancja). Jeśli model skutecznie rzuci czar z:

- Alchemii, może rzucić jako Czar Przypisany *Płomień* (Piromancja) zamiast *Alchemiczny Ogień* (Alchemia).
- Piromancji, może rzucić jako Czar Przypisany *Alchemiczny Ogień* (Alchemia) zamiast *Płomień* (Piromancja).
- Okultyzmu bez użycia zasady Ofiara, może rzucić jako Czar Przypisany *Alchemiczny Ogień* lub *Płomień*.

Dodatkowo, model otrzymuje dostęp do dodatkowych opcji poniżej:

—Wierzchowce —	pkt —
Tron Władzy	55

Prorok Lugara (Prophet of Lugar)

Zasada Globalna.

Model traci Zbroję Pożogi i otrzymuje zasadę Egida (4+). Część modelu otrzymuje zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki. Jeśli pieszo, model otrzymuje zasadę Widmowy Krok, jego Ruch jest równy 4", a jego Marsz jest równy 12". Dodatkowo, model otrzymuje dostęp do dodatkowych opcji poniżej:

—Dodatkowe Opcje —	pkt —	—Wierzchowce —	pkt —
Tylko jedno:		Kadimowy Rydwan	65
Dwie Bronie	5		
Wielka Broń	10		

Prorok Nezibkesza (Prophet of Nezibkesh)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Płomienie Przemysłu (1) oraz zasadę Inżynier (3+), którą może użyć na pojedynczy sprzymierzonym oddziale Drużyny Strzeleckiej, Artylerii Pożogi lub Machinie Pożogi w 6". Dodatkowo, model otrzymuje dostęp do dodatkowych opcji poniżej:

—Dodatkowe Opcje —	pkt —	—Wierzchowce —	pkt —
Tylko jedno:		Bastion Pożogi	280
Garłacz (5+)	5		
Toporo-muszkiet (2+)	5		

Prorok Szamuta (Prophet of Shamut)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje dostęp do dodatkowych opcji poniżej:

—Dodatkowe Opcje —	pkt —	—Dodatkowe Opcje —	pkt —
Musi wybrać tylko jedno:		Tylko jedno:	
Rytuał Tauruka	darmowe	Broń Pożogi	5
Wierzchowiec:	140	Dwie Bronie	5
Byk Szamuta (NZ)		Wielka Broń	10
Wielki Byk Szamuta (NZ)*	430		

*Tylko Mistrz Magii.



Wezyr

(Vizier)

120 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm



Wierzchowiec oznaczony (NZ) zalicza się do kategorii Narzędzi Zniszczenia.
Dodatkowo, wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

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

Opcje	pkt	Wierzchowce	pkt
Rytuał Tauruka (tylko model pieszy)	45	Tron Władzy	60
Sztandarowy Armii	50	Byk Szamuta (NZ)	165
Przedmioty Specjalne	do 150	Bastion Pożogi*	260
Tarcza	5		
Tylko jedno:		*Tylko modele inne niż Sztandarowy Armii.	
Garłacz (5+)	5		
Pistolet (3+)	5		
Tylko jedno:			
Dwie Bronie	darmowe		
Włócznia	5		
Toporo-muszkiet (3+)	10		
Wielka Broń	10		
Broń Pożogi	20		



Tauruk Komisarz

(Taurukh Commissioner)

260 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Duży
Typ Bestia
Podstawka 50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	7"	14"	9	Strach, Wysoki, Znak Pożogi	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	4	6	5	0	Zbroja Pożogi
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Tauruk Komisarz	4	6	5	2	4 Trafienia z Uderzenia (1)

Opcje	pkt	Opcje	pkt
Sztandarowy Armii	50	Tylko jedno:	
Przedmioty Specjalne	do 150	Dwie Bronie	5
Tarcza	25	Broń Pożogi	20
		Wielka Broń	20



Sługus Zaklinacz

(Vassal Conjurer)

105 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy
Typ Piechota
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	Nie Jest Przywódcą, Nieistotny, Nieoznaczony, Praktykant Magii	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Sługus Zaklinacz	1	3	3	0	3

Zasady Modelu

Nieoznaczony (Unbranded)

Zasada Globalna.

Model nie może wykupić Przedmiotów Specjalnych z tej Księgi Armii i nie może rzucać czaru *Kłątwa Nezibkesza* (Czar Rasowy). Model nie może dołączać do oddziału, którego ponad połowa modeli posiada zasadę Znak Pożogi ani do oddziału Skutych Niewolników.

Opcje

Przedmioty Specjalne do 75
Lekka Zbroja 5

Wierzchowce

Wierzchowiec Sługusów (tylko Adept Magii) 15

Opcje Magii

Adept Magii 95



Czarna Magia



Piromancja



Uczony Lamassu

(Lamassu Scholar)

300 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię*

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

*Wszystkie modele z zasadą Lot podlegają wspólnemu limitowi 0-2 Modele na Armię.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	6"	12"	9	Lot (6", 12"), Nie Jest Przywódcą, Wyłączność, Zagadka Lamassu, Znak Pożogi		
Lot	6"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	0	Odporność (5+), Zbroja Pożogi	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Uczeń	2	4	4	1	2	Broń Pożogi
Lamassu	2	4	5	2	4	Magiczne Ataki, Ograniczony

Zasady Modelu

Zagadka Lamassu (Riddle of the Lamassu)

Zasada Globalna.

Model posiada zasadę Adept Magii i wybiera 2 czary spośród następujących: *Kłątwa Nezibkesza* (Czar Rasowy), *Oddech Rozkładu* (Okultyzm), *Plonące Ostrza* (Piromancja), *Słowo Żelaza* (Alchemia) oraz *Zwodnicze Piękno* (Czarna Magia). Nadpisuje to podstawowe zasady Wyboru Czarów wynikające z bycia Adeptem Magii. Dodatkowo, przed Wybozem Czarów (na początku kroku 7 Sekwencji Przygotowania do Gry), przeciwnik musi wybrać Moc lub Mądrość.

- Jeśli przeciwnik wybierze Moc, Lamassu otrzymuje zasadę Skupianie (1) do końca gry.
- Jeśli przeciwnik wybierze Mądrość, model zna dodatkowy czar, który musi zostać natychmiast wybrany z listy czarów powyżej.

Opcje

Pojedynczy Artefakt

pkt

bez limitu

WIERZCHOWCE POSTACI



Tron Władzy (Seat of Authority)

Rozmiar
Typ
Podstawka
Standardowy
Piechota
40x40mm

0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	P	Namiestnik Sługusów, Wysoki		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P+1	Nie Do Zdeptania	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tron Władzy	4	3	3	0	3	Ograniczony

Zasady Modelu

Namiestnik Sługusów (Vassal Governor)

Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddziały, których ponad połowa modeli posiada zasadę Bukłaki z Olejem, znajdujące się na początku swojego Marszu w 12" od przynajmniej jednego modelu z zasadą Namiestnik Sługusów, otrzymują +2" Marszu. Dodatkowo, model może dołączyć do oddziału Poborowych Sługusów. Nadpisuje to odpowiednie restrykcje wynikające z zasady Nieistotny.



Wierzchowiec Sługusów (Vassal Steed)

Rozmiar
Typ
Podstawka
Standardowy
Kawaleria
25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	P	Jednostka Lekka, Pozorowany Odwrot, Straż Przednia (6")		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wierzchowiec Sługusów	2	3	3	1	3	Ograniczony



Kadimowy Rydwan (Kadim Chariot)

Rozmiar
Typ
Podstawka
Duży
Konstrukcja
50x100mm

0-1 Wierzchowiec na Armię

Model liczy się dodatkowo do limitu maksymalnej liczby Kadimowych Rydwanów z kategorii Oddziałów Specjalnych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	P	Strach, Szybki Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P+2	Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Kadimowa Bestia	3	3	5	2	3	Ograniczony, Wulkaniczny Uścisk (1)
Rydwan			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K3+1)



Byk Szamuta

(Bull of Shamut)

0-2 Wierzchowce na Armię*

Rozmiar Duży
Typ Kawaleria
Podstawka 50x50mm

*Wszystkie modele z zasadą Lot podlegają wspólnemu limitowi 0-2 Modele na Armię.

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Narzędzi Zniszczenia.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Jednostka Lekka, Lot (6", 12"), Nadnaturalny, Nieustraszony, Strach, Wyłączność		
Lot	6"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Byk Szamuta	4	4	5	2	3	Boskie Ataki, Ogniste Ataki, Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3)



Wielki Byk Szamuta

(Great Bull of Shamut)

0-1 Wierzchowiec na Armię*

Rozmiar Gigantyczny
Typ Bestia
Podstawka 60x100mm

*Wszystkie modele z zasadą Lot podlegają wspólnemu limitowi 0-2 Modele na Armię.

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.

Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Narzędzi Zniszczenia.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
Ziemia	7"	14"	P	Jednostka Lekka, Lot (8", 16"), Nadnaturalny, Nieustraszony		
Lot	6"	12"				
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	5	6	2	Egida (5+)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielki Byk Szamuta	5	5	6	3	3	Boskie Ataki, Ogniste Ataki, Trafienia z Uderzenia (K3), Ograniczony, Zionięcie (S4, PP1, Boskie Ataki, Ogniste Ataki)



Bastion Pożogi

(Infernal Bastion)

0-1 Wierzchowiec na Armię

Rozmiar Typ Konstrukcja
Podstawka 60x100mm

Model liczy się dodatkowo do limitu maksymalnej liczby Bastionów Pożogi z kategorii Oddziałów Specjalnych.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	3"	9"	P	Obieżyświat (Mur), Platforma Strzelnicza, Platforma Wojenna, Przydzielony, Wyłączność (Modele Szeregowe z zasadą Znak Pożogi)	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	8	1	5	4	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Załogant (6)	1	4	3	0	2
Taran		4	5	2	Miażdżący Cios, Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3+1)

Zasady Modelu

Platforma Strzelnicza (Firing Platform)

Zasada Globalna.

Model może użyć zasady Miażdżący Cios jedynie przeciwko wrogim oddziałom Zaangażowanym z jego Przodem. Wszystkie modele w tym samym oddziale co model podlegają zasadzie Lekka Ośłona. Dodatkowo, modele w tym samym oddziale co model mogą podczas strzelania lub rzucania czaru zdecydować się na wyznaczenie Linii Widzenia według następujących restrykcji:

- Uznaje się, że model posiada rozmiar Gigantyczny,
- Linię Widzenia można wyznaczyć z dowolnego punktu z Przodu modelu Bastion Pożogi.

Jeśli to zrobią, tak długo jak oddział posiada przynajmniej jeden Pełny Szereg:

- Maksymalnie 20 modeli może strzelić. Modele te mogą strzelać bez względu na szereg, w którym się znajdują.
- Zasięg mierzony jest od modelu Bastionu Pożogi.

ODDZIAŁY PODSTAWOWE (Min. 25%)



270 pkt + 9 pkt/model

270 pkt + 9 pkt/model

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawka	20x20mm

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

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Wojownik Zigguratu	5/model	Dowódca	10
Tarcza	1/model	Muzyk	10
Garłacz (5+)	5/model	Choraży	10
Wielka Broń	3/model	Zaklecie Sztandaru	bez limitu



255 pkt + 15 pkt/model

255 pkt + 15 pkt/model

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawa	20x20mm

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

Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Muszą wybrać tylko jedno:		Dowódca	10
Pistolet (4+)	darmowe	Muzyk	10
Pistolet (4+) i Włócznia	4/model	Chorąży	10
Toporo-muszkiet (3+)*	9/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

*0-25 Modeli na Oddział.



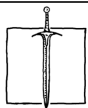
100 pkt + 4 pkt/model

100 pkt + 4 pkt/model

Rozmiar	Standardowy
Typ	Piechota
Podstawa	25x25mm

Globalne	R	M	DS	Zasady Modelu	
	4"	12"	4	Nieistotny, Niestabilność, Zniewoleni Tragarze	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Skuty Niewolnik	1	2	3	0	1

<i>Opcje</i>	<i>pkt</i>	<i>Opcje Grupy Dowodzenia</i>	<i>pkt</i>
Muszą wybrać tylko jedno:		Muzyk	10
Dwie Bronie	darmowe		
Tarcza	1/model		



Poborowi Sługusów

(Vassal Levis)

120 pkt + 5 pkt/model

20-40 modeli



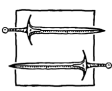
Rozmiar
Typ
Podstawka

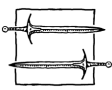
Standardowy
Piechota
20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Nieistotny, Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Poborowy Sługusów	1	3	3	0	3	Bukłaki z Olejem

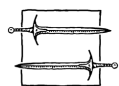
Opcje	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Łuk (4+)	3/model	Sługus-Kapitan	30
Muszę wybrać tylko jedno:		Dowódca	10
Dwie Bronie	darmowe	Muzyk	10
Tarcza	1/model	Chorąży	10
Tarcza i Włócznia	1/model	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

ODDZIAŁY SPECJALNE (Bez limitu)

	Wcielenia Kadima (Kadim Incarnates)		0-3 Oddziały na Armię		Rozmiar	Duży
	275 pkt + 90 pkt/model		0-12 Modeli na Armię		Typ	Piechota
	3-6 modeli				Podstawka	40x40mm
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	6	Nadnaturalny, Nieistotny, Nieustraszony, Strach, Szybki Krok, Widmowy Krok		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	3	4	2	Egida (5+), Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wcielenie Kadima	3	3	5	2	3	Wulkaniczny Uścisk (1)
Opcje Grupy Dowodzenia						
Dowódca				10 pkt		

	Kadimowy Rydwan (Kadim Chariot)		0-3 Oddziały na Armię		Rozmiar	Duży
	235 pkt		pojedynczy model		Typ	Konstrukcja
					Podstawka	50x100mm
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	7"	9	Strach, Szybki Krok, Znak Pożogi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	2	Egida (5+), Egida (3+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Czempion Lugara (2)	2	4	4	1	3	Magiczne Ataki, Ogniste Ataki
Kadimowa Bestia	3	3	5	2	3	Ograniczony, Wulkaniczny Uścisk (1)
Rydwan			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K3+1)
Opcje						
Czempioni Lugara muszą wybrać tylko jedno:				15 pkt		
Dwie Bronie				darmowe		
Wielka Broń				15		

	Nieśmiertelni (Immortals)						Rozmiar Typ Podstawka	Standardowy Piechota 20x20mm			
290 pkt + 24 pkt/model		15-30 modeli									
Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	3"	9"	9	Punktujący, Strach, Straż Przyboczna, Znak Pożogi							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	1	5	4	0	Egida (5+, przeciwko Atakom Specjalnym), Parowanie, Tarcza, Zbroja Pożogi						
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Nieśmiertelny	1	5	4	1	2	Skupienie Bitewne					
Opcje			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Muszą wybrać tylko jedno:											
Wielka Broń			darmowe			Dowódca			10		
Włócznia			darmowe			Muzyk			10		
Broń Pożogi			2/model			Chorąży			10		
						Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		



Ucniowie Lugara

(Disciples of Luga)

340 pkt + 17 pkt/model

15-30 modeli



0-2 Oddziały na Armię

0-50 Modeli na Armię

Rozmiar
Typ
Podstawka

Standardowy
Piechota
20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	12"	9	Punktujący, Teokratyczni Oskarżyciele, Widmowy Krok, Znak Pożogi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	4	0	Egida (5+), Egida (3+) , przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Uczeń Lugara	2	4	4	1	3	Magiczne Ataki, Ogniste Ataki

Zasady Modelu

Teokratyczni Oskarżyciele (Theocratic Litigators)

Zasada Globalna.

Oddział modelu i wrogie oddziały w kontakcie podstawek z oddziałem modelu otrzymują zasadę Odporność na Magię (2), której efekty działają również na sprzymierzone czary. Wartość tej zasady Odporność na Magię nie może zostać zwiększona.

Opcje

pkt

Muszą wybrać tylko jedno:

Dwie Bronie

darmowe

Wielka Broń

2/model

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca

10

Muzyk

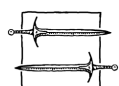
10

Chorąży

10

Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Tauruki Egzekutorzy

(Taurukh Enforcers)

205 pkt + 25 pkt/model

5-12 modeli



0-4 Oddziały na Armię

Rozmiar
Typ
Podstawka

Standardowy
Bestia
25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	14"	9	Punktujący, Wysoki, Znak Pożogi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	5	0	Nie Do Zdeptania, Zbroja Pożogi	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tauruk Egzekutor	2	4	4	1	2	Trafienia z Uderzenia (1)

Opcje

pkt

Tarcza

3/model

Garłacz (5+) (0-1 Oddział na Armię)

6/model

Muszą wybrać tylko jedno:

Dwie Bronie

darmowe

Broń Pożogi

2/model

Wielka Broń

3/model

Opcje Grupy Dowodzenia

pkt

Dowódca

10

Muzyk

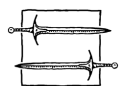
10

Chorąży

10

Zakłęcie Sztandaru

bez limitu



Pomazańcy Tauruka

(Taurukh Anointed)

305 pkt + 100 pkt/model

3-6 modeli



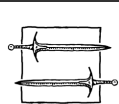
0-3 Oddziały na Armię

0-12 Modeli na Armię

Rozmiar
Typ
Podstawka

Duży
Bestia
50x75mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	7"	12"	9	Punktujący, Strach, Straż Przyboczna (Tauruk Komisarz), Wysoki, Znak Pożogi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Zbroja Pożogi	
	3	5	5	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pomazaniec Tauruka	3	5	5	2	3	Trafienia z Uderzenia (1)
Opcje			pkt		Opcje Grupy Dowodzenia	
Tarcza			10/model		Dowódca	
Muszę wybrać tylko jedno:					Muzyk	
Dwie Bronie			darmowe		Chorąży	
Wielka Broń			3/model		Zakłęcie Sztandaru	
Broń Pożogi			8/model			



Jazda Sługusów

(Vassal Cavalry)

190 pkt + 10 pkt/model

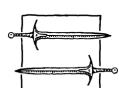
5-15 modeli

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar
Typ
Podstawka

Standardowy
Kawaleria
25x50mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	16"	7	Jednostka Lekka, Nieistotny, Pozorowany Odwrot, Straż Przednia (6")		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja, Tarcza	
	1	4	3	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Sługus Jeździec	1	4	3	0	3	Bukłaki z Olejem, Lanca, Łuk (4+)
Wierzchowiec Sługusów	2	3	3	1	3	Ograniczony
Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		Opcje Grupy Dowodzenia	
Sługus Kapitan na Wierzchowcu Sługusów			30		Chorąży	
Dowódca			10		Zakłęcie Sztandaru	
Muzyk			10			



Balista Sługusów

(Vassal Slingshot)

105 pkt

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar
Typ
Podstawka

Standardowy
Konstrukcja
60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	4"	7	Machina Wojenna, Nieistotny, Płomienie Przemysłu (1)		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja, Łatwopalność	
	5	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	3	3	0	3	Balista Sługusów (4+), Bukłaki z Olejem, Ruch lub Straż

Zasady Modelu

Balista Sługusów (Vassal Slingshot)

Broń Artyleryjska.

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

Może strzelać na dwa sposoby:



Drużyna Strzelecka

(Gunnery Team)

160 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Typ Podstawka Standardowy Konstrukcja 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3"	9"	9	Nie Jest Przywódca, Platforma Wojenna, Przydzielony, Wyłączność (Modele Szeregowe z zasadą Znak Pożogi) , Znak Pożogi		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	4	0	Tarcza, Zbroja Pożogi	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Drużyna Strzelecka			4	1	2	Roztrzaskanie (3)

Opcje

pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Bateria Rakietowa (4+)**

Miotacz Nafty*

Tytaniczny Moździerz (4+)**

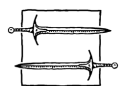
darmowe

darmowe

darmowe

*Płomienie Przemysłu (1).

**Płomienie Przemysłu (2).



Artyleria Pożogi

(Infernal Artillery)

155 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Typ Podstawka Duży Konstrukcja 75mm okrągła

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

Zasady Modelu

Opcje

pkt

Większy Kaliber (Higher Calibre)

Zasada Globalna.

Minimalny i maksymalny zasięg Broni Artyleryjskiej modelu zostaje podwojony. Wrogie oddziały trafione bronią do początku następnej sprzymierzonej Tury Gracza otrzymują -1" Ruchu do minimalnej wartości 3" i -2" Marszu, do minimalnej wartości 6".

Musi wybrać tylko jedno:

Miotacz Nafty*

Tytaniczny Moździerz (4+)**

Bateria Rakietowa (4+)**

darmowe

125

135

*Płomienie Przemysłu (1).

**Płomienie Przemysłu (2).



Bastion Pożogi

(Infernal Bastion)

330 pkt

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Typ Konstrukcja
Gigantyczny
60x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	3"	9"	9	Nie Jest Przywódcą, Obieżyświat (Mur), Platforma Strzelnicza, Platforma Wojenna, Przydzielony , Wyłączność (Modele Szeregowie z zasadą Znak Pożogi) , Znak Pożogi	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	8	1	5	4	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Załogant (6)	1	4	3	0	2
Taran		4	5	2	Miażdżący Cios, Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3+1)

Zasady Modelu

Platforma Strzelnicza (Firing Platform)

Zasada Globalna.

Model może użyć zasady Miażdżący Cios jedynie przeciwko wrogim oddziałom Zaangażowanym z jego Przodem. Wszystkie modele w tym samym oddziale co model podlegają zasadzie Lekka Osłona. Dodatkowo, modele w tym samym oddziale co model mogą podczas strzelania lub rzucania czaru zdecydować się na wyznaczenie Linii Widzenia według następujących restrykcji:

- Uznaje się, że model posiada rozmiar Gigantyczny,
- Linie Widzenia można wyznaczyć z dowolnego punktu z Przodu modelu Bastion Pożogi.

Jeśli to zrobią, tak długo jak oddział posiada przynajmniej jeden Pełny Szereg:

- Maksymalnie 20 modeli może strzelić. Modele te mogą strzelać bez względu na szereg, w którym się znajdują.
- Zasięg mierzony jest od modelu Bastionu Pożogi.

NARZĘDZIA ZNISZCZENIA (Maks. 25%)



Machina Pożogi

(Infernal Engine)

410 pkt

pojedynczy model 0-1 Oddział na Armię

Rozmiar Typ Podstawka
Gigantyczny Konstrukcja
60x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	6"	10"	9	Cała Naprzód!, Naruszenie Pieca, Nieustraszony, Niezłomność, Płomienie Przemysłu (2), Znak Pożogi	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	7	3	7	4	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Załoga	3	4	3	0	2
Platforma			6	3	2
Ograniczony, Roztrzaskanie (K3), Trafienia z Uderzenia (K6+1)					

Zasady Modelu

Cała Naprzód! (Full Steam Ahead!)

Zasada Globalna.

Podczas Marszu model może wykonać tylko jeden Obrót lub Rotację. Jeśli model Szarżuje, musi wykonać Pogoń lub Najeżdżanie, jeśli jest to możliwe. Jeśli model nie Szarżował, zawsze zdaje Test Powstrzymania się od Pogoni, a w Fazie w Zwarcu jego Dystans Pogoni i Najeżdżania zawsze wynoszą 0".

Opcje

pkt

Platforma musi wybrać tylko jedno:

Tytaniczny Moździerz (4+)	darmowe
Miotacz Nafty	35
Bateria Rakietowa (4+)	40
Kruszarka	60

Dodatkowe Zasady Modelu

Kruszarka (Rock Crusher)

Zasada Globalna.

Model traci zasadę Płomienie Przemysłu (2). Dodatkowo, ilość ataków wynikających z zasady Roztrzaskania zostaje zwiększona o +2K3.



Kadimowy Tytan

(Kadim Titan)

450 pkt

pojedynczy model 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar	Gigantyczny
Typ	Piechota
Podstawka	100x150mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	7"	7"	7	Nadnaturalny, Nieistotny, Nieustraszony	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	7	4	6	2	Egida (5+), Egida (3+) , przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Kadimowy Tytan	6	4	6	3	3

Opcje pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Żywy Wulkan (0-2 Wybory na Armię)	darmowe
Żywe Trzęsienie Ziemi*	70

*0-1 Wybór na Armię.

Dodatkowe Zasady Modelu

Żywe Trzęsienie Ziemi (Walking Earthquake)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje **+3 Ataki** i zasady: Szybki Krok oraz Wulkaniczny Uścisk (K3+1). Marsz modelu jest równy 14". [Tak...](#)

Żywy Wulkan (Walking Volcano)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Naruszenie Pieca, Płomienie Przemysłu (2) oraz Wulkaniczny Uścisk (1) i otrzymuje dostęp do dodatkowych opcji poniżej:

Dodatkowe Opcje pkt

Musi wybrać tylko jedno:

Miotacz Nafty*	darmowe
Tytaniczny Moździerz (4+)*	25
Bateria Rakietowa (4+)*	45

*0-1 Wybór na Armię.



Gigant Obywatel

(Citizen Giant)

340 pkt

pojedynczy model 0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Typ Podstawka
Gigantyczny Piechota
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 Obywatel	5	3	5	2	3	Wściekłość

Zasady Modelu

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

Zasada Globalna.

Model otrzymuje Zbroję Pożogi oraz zasadę Znak Pożogi.

Wściekłość (Rage)

Atrybut Ataku - w Walce 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

25

Musi wybrać tylko jedno

Bicz Pożogi

darmowe

Pawęż

darmowe

Gigantyczną Pałkę

5

Dodatkowe Zasady Modelu

Gigantyczna Pałka (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

Bicz Pożogi (Infernal Lash)

Broń do Walki w Zwarcu.

Model otrzymuje +2 Zręczności. Na początku każdej Fazy w Zwarcu, właściciel może wybrać pojedynczy sprzymierzony oddział w 6" od dzierżyciela (wliczając samego dzierżyciela). Ataki w Walce w Zwarcu wybranego oddziału, do końca danej Fazy w Zwarcu, otrzymują zasady: Magiczne Ataki oraz Ogniste Ataki.

Pawęż (Tower Shield)

Ochrona Indywidualna.

Model podlega zasadzie Lekka Osłona przeciwko atakom modeli, które Zlokalizowane są w jego Strefie Przedniej. Dodatkowo, model otrzymuje zasadę Parowanie.

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 Maksymalizującego.