

THE IX AGE

БИТВЫ ФЭНТЕЗИ



Орки и Гоблины

Книга армии (Основные правила)

2-я редакция, версия 2023 Публичный тест 6 – 7 марта 2024 г.

Правила армии	2	Персонажи орков	8
Правила моделей армии	2	Персонажи гоблинов	10
Унаследованное заклинание	5	Скакуны орков	14
Особые предметы	5	Скакуны гоблинов	15
Структура армии	7	Основные отряды	17
Краткий справочник	27	Особые отряды	20
Журнал	31		



The 9th Age: Битвы фэнтези – это созданная и поддерживаемая силами фанатов и игроков настольная военно-стратегическая игра с миниатюрами. Правила в этой книге считаются частью основных правил Т9А и должны использоваться во всех играх. Актуальные правила, ответы на вопросы, а также отзывы и форум вы можете найти в интернете по адресу: <https://www.the-ninth-age.com/?lang=ru>. Правила прочтения описаний отрядов вы можете найти в Книге правил. Недавние изменения помечены **синим цветом**, и указаны в конце данного документа.

Лицензия на авторские права Creative Commons: [the-ninth-age.com/license.html](https://www.the-ninth-age.com/license.html) Редактировано в формате **ИТХ**.

Правила армии

Боевой клич!

Одноразовый. Может быть активировано в начале любого вашего хода, если ваш Генерал находится на поле боя и не отступает. Примените следующие эффекты до начала следующей вашего хода:

- Дружественные отряды получают +1" к Скорости движения и +2" к Скорости марша.
- Если Генерал – Гоблин-демагог или Гоблин-ведун, дружественные отряды, полностью состоящие из моделей с правилом **Гоблинское коварство** получают правило **Легкие войска** и теряют правило **Захват**, пока не связаны в ближнем бою.
- Если Генерал – Орк-воевода или Орк-шаман, дружественные отряды, полностью состоящие из моделей с правилом **Соперничество выводков**, получают правило **Максимизированный бросок (Дальность нападения)**.

Правила моделей армии

Универсальные правила

Альфа выводка

Отряды с этим правилом **должны** купить улучшение «чемпион», если оно доступно. Чемпионы с этим правилом получают +1 Очко здоровья (до максимума в 4) и +1 к Количеству атак, их Дисциплина **устанавливается** равной 7, и получают Двуручное оружие. Если модель чемпиона – составна, то модификатор Количества атак действует только на одну часть модели, не имеющую свойств **Ездовой** или **Механизм**. Чемпион с этим правилом может выбрать сражаться оружием ближнего боя, отличным от оружия других рядовых моделей в его отряде.

Гоблинское коварство

Примените следующие эффекты к любому отряду, полностью состоящему из моделей с этим правилом:

- Отряд получает правило **Максимизированный бросок (Дальность отступления)**.
- Отряд может решить провалить любые свои проверки на Разгром и/или (если только более половины его моделей не имеет правило **Бесстрашный**) любые свои проверки Паники до совершения броска кубиков на эту проверку.
- Если отряд отступает в результате добровольной Реакции «Отступить» на нападение или из-за того, что решил провалить проверку Паники или проверку на Разгром, он автоматически проходит свою следующую проверку Восстановления порядка. Это правило не действует, если отряд является **обескровленным** или если он отступает вынужденно.

Головорезы

Уникальный.

Модель получает правило **Телохранитель (Генерал)**. Кроме того, знаменосец Головорезов становится **Знаменосцем армии**, и может брать до двух чар для знамен, без ограничения очков. Если отряд модели относился к категории Основных отрядов, вместо этого он считается относящимся к категории Особых отрядов.

Даррму

Если Генерал – Даррму, ростер армии составляется по отличным от обычных правилам:

- Не более 10% очков армии могут быть потрачены на отряды с правилом **Соперничество выводков**.

- Ограничения на количество «0–Х отрядов в армии», «0–Х моделей в армии» и «0–Х в армии» в описаниях определенных отрядов с правилом **Гоблинское коварство** изменяются на «Д 0–Х». Например, «0–1 (Д 0–2) отрядов в армии» означает, что если Генерал является Даррму, ограничение на количество экземпляров этого отряда становится «0–2 отрядов в армии».

Жуткие ползучки

Модель получает правило **Призрачный шаг**, а части модели с правилом **Ездовой** получают **Ядовитые атаки**.

Лидер племени

Если Генерал – Лидер племени, ростер армии составляется по отличным от обычных правилам:

- Не более 10% очков армии могут быть потрачены на отряды с правилом **Гоблинское коварство**.
- Ограничения на количество «0–Х отрядов в армии», «0–Х моделей в армии» и «0–Х в армии» в описаниях определенных отрядов с правилом **Соперничество выводов** изменяются на «ЛП 0–Х». Например, «0–1 (ЛП 0–2) отрядов в армии» означает, что если Генерал является Лидером племени, ограничение на количество экземпляров этого отряда становится «0–2 отрядов в армии».

Любимые талисманы

Дружественные модели без правила **Любимые талисманы** получают правило **Ненависть** против всех вражеских отрядов в контакте с хотя бы одной дружественной моделью с правилом **Любимые талисманы**.

Непрофессиональная вежливость

Модели с этим правилом могут быть выставлены в один и тот же отряд не более 3 раз за ход.

Соперничество выводов

Части моделей без правило **Ездовой** получают +1 к Количеству атак пока выполняются оба из следующих условий:

- Отряд модели содержит хотя бы одну рядовую модель.
- Модель, находящаяся в другом дружественном отряде, связана в ближнем бою в любом месте на поле боя.

Свойства атаки

Грубое оружие

Модель не может пользоваться правилом **Парирование**. После первого Раунда ближнего боя, и до того, как модель больше не связана в бою, все ее оружие считается как Одноручным оружием.

Особые атаки

Сила разрушения [X]

Эта модель не может объявлять нападений, и другие отряды не могут объявлять нападений на нее. Модель и другие отряды игнорируют друг друга в отношении Правила расстояния между отрядами при любом перемещении и могут касаться и перемещаться друг через друга во время любого перемещения (обратите внимание, что это включает Засаду). Если модель соприкасается с другим отрядом, она немедленно удаляется как потеря, и другой отряд немедленно получает X попаданий с Силой и Бронебойностью модели. Если модель одновременно соприкасается с несколькими отрядами, активный игрок выбирает какой отряд получает попадания. Если модель была удалена потому что другой отряд переместился в контакт с ней, этот отряд получает дополнительные D6 попаданий.

Арсенал

Ядовитое копьё – Оружие ближнего боя

0–70 (Д 0–100) моделей в армии.

Копьё. Атаки, совершенные данным оружием, получают свойство **Ядовитые атаки**.

Унаследованное заклинание

Унаследованное заклинание Орков и Гоблинов делится на две версии, каждая из которых может быть сотворена только определенным типа магом, как указано в описании заклинания.

Тип	Длительность	Сложность	Дальность
у Ярость и Коварство	Один ход	7+	24"
Усиление	Не может быть сотворено Гоблинами-ведунами. Цель получает бонус в +1 на попадание. Ее Дальность нападения, отступления, преследования и Прорыва увеличиваются на 2", до максимума в +2".		
Проклятие	Не может быть сотворено Орками-шаманами. Цель получает штраф в -1 на попадание. Ее Дальность нападения, отступления, преследования и Прорыва уменьшаются на 2", до максимума в -2".		

Особые предметы

Чары для оружия

Предвестник Апоркалипсиса 110 очк.
Накладывается на: Одноручное оружие.
При использовании этого оружия носитель получает +1 к Количеству атак, Силе и Бронебойности за каждый дружественный отряд, содержащий хотя бы одну модель с правилом **Соперничество выводов**, связанный в бою в любом месте на поле боя, до максимума в +3.

Бойцовый головогрыз 50 очк.
Накладывается на: Оружие ближнего боя.
При выполнении Атак ближнего боя (кроме **Сокрушающих ударов**), на том же Шаге инициативы носитель **должен** наносить 3 дополнительных Атаки ближнего боя, Сила которых **всегда** равна 5, а Бронебойность которых **всегда** равна 2.

Чары для брони

Оберег Тазрека 85 очк.
Только для моделей Стандартного размера.
Накладывается на: Доспех.
Модель носителя получает +1 Очко здоровья и ее Стойкость **устанавливается** равной 6.

Чары для знамен

Трофей головорезов 60 очк.
Только для моделей Головорезов. **Не может быть взято Железными орками.**
Бросайте D3 **прямо перед началом сражения (во время шага 7 Фазы расстановки) в начале каждого Раунда ближнего боя, в котором участвует отряд носителя.** Части рядовых моделей без правила **Ездовой** в отряде носителя получают один из следующих эффектов до конца **игры Раунда ближнего боя** в зависимости от результата броска:
1. **Отвлечение +1 к Силе**
2. **Смертельный удар**
3. **Молниеносные рефлексy**

Палка большого босса 50 очк.
Носитель получает правило **Ни шагу назад! (3", макс. 3")**. Если носитель уже имеет это правило от другого источника, он вместо этого получает правило **Ни шагу назад! (+3", макс. 18")**.

0–3 в армии. . 20 очк.

Артефакты

Приманка для чудовищ 60 очк.

Доминирующий. Только для Гоблинов-ведунов с **Магистром магии**.

Носитель может сотворить *Призыв тотемного зверя* (Шаманизм) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8).

Ритуальный череп 55 очк.

Доминирующий. Только для Мага.

Добавьте один жетон Завесы в ваш пул каждый раз, когда:

- Дружественный отряд, в котором есть хотя бы одна модель с правилом **Гоблинское коварство**, успешно проходит проверку Восстановления порядка.
- Дружественный отряд, в котором есть хотя бы одна модель с правилом **Соперничество выводов**, успешно совершит нападение.

Защитательная чашка 35 очк.

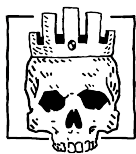
При получении раны, носитель может выбрать использовать значения Брони и особый спасбросок атакующего:

- Используйте значение Брони атакующей модели, которая нанесла ранение (включая Условия применения, модификаторы и т.д.). В этом случае, носитель не может использовать собственное значение Брони (включая любые модификаторы), если оно доступно.
- Используйте особый спасбросок атакующей модели, которая нанесла ранение (включая Условия применения, модификаторы и т.д.). В этом случае, носитель не может использовать собственные особые спасброски (включая любые модификаторы), если они у него есть.

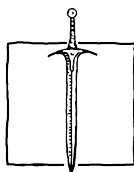
Свисток головогрызов 35 очк.

Одноразовый. Может быть активировано в начале любого хода любого игрока. До начала хода игрока, дружественные отряды Головогрызов в 18" получают правила **Бешенство**, **Боевой раж** и **Максимизированный бросок (Дальность нападения)**.

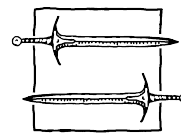
Структура армии



Персонажи
макс. 40%



Основные отряды
мин. 25%



Особые отряды
без ограничений

Персонажи (макс. 40%)

Персонажи орков



Воевода орков

220 очк.

Одиноч. модель

Уникальный

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Бесстрашие, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Предпочтение (Соперничество выводков, Тролли), Соперничество выводков, Я тут босс		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	5	0	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Воевода орков	4	6	5	2	4	Боевой раж
— Правила модели —			— Скакуны —			очк. —
Я тут босс: Универсальное правило. Модель должна стать Генералом.			Хрюкан			65
			Колесница с хрюканами			90
			Виверна			160
— Улучшения —			— Доступные Правила модели —			очк. —
Лидер племени и Орда орков			бесплатно			
Особые предметы			до 200			Орда орков: Универсальное правило.
Щит			5			Отряд модели получает правила Бесстрашие и Страх .
Латный доспех			30			
Парное оружие			10			
Рыцарское копье			15			
Двуручное оружие			20			



Железный орк-одиночка

190 очк.

Одиноч. модель

0–1 (ЛП 0–2)

отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Пехота

Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	8	Бесстрашие, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Не лидер, Предпочтение, Соперничество выводков, Упорный		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	6	5	0	Латный доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Железный орк-одиночка	4	6	5	2	4	Мастер оружия, Рыцарское копье, Двуручное оружие, Парное оружие, Щит
— Улучшения —			— Скакуны —			очк. —
Особые предметы			до 200			Хрюкан
						Колесница с хрюканами
						Виверна
						175
						190
						260



Шаман орков

130 очк.

Одиноч. модель

0–2 (ЛП 0–4)
отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели
	4"	8"	7	Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Младший маг, Предпочтение (Соперничество выводов, Тролли), Соперничество выводов

Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр
	3	3	5	0

Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Шаман орков	2	3	4	1	2

Магические возможности	очк.	Улучшения	очк.
Старший маг	95	Лидер племени (только Генерал)	бесплатно
Магистр магии	265	Особые предметы	до 100
		Если Магистр магии	до 200
		Парное оружие	5
		Легкий доспех	5



Пиромантия



Тауматургия



Шаманизм

Скакуны	очк.
Хрюкан	30
Колесница с хрюканами	60
Виверна (только Старший маг или Магистр магии)	115

Персонажи гоблинов



Гоблин-демагог

85 очк.

Разм. Стандарт.
0-3 (Д 0-6) отрядов в Тун Пехота
Одиноч. модель армии Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	8	Гоблинское коварство, Предпочтение (Гоблинское коварство, Тролли)	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	4	4	0	Тяжелый доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гоблин-демагог	3	4	4	2	5

Улучшения

очк. -

Даррму и Сады гоблинов (только Генерал)	бесплатно
Знаменосец армии	50
Особые предметы	до 100
Если Генерал	до 200
Щит	5
Лук (4+)	5
Может выбрать одно:	
Парное оружие	5
Рыцарское копье	10
Двуручное оружие	10

Скакуны

очк. -

Зверушка	40
Колесница с зверушками	55
Ручной монстрик	60
Гаргантул (только Генерал)	365

Доступные Правила модели

Сады гоблинов: Универсальное правило.

После определения Зон расстановки (в конце шага 6 Последовательности Действий перед игрой), вы можете выбрать элемент ландшафта типа «Водоем», «Лес», «Поле» или «Руины». Все модели (как дружественные, так и вражеские) считают элементы ландшафта выбранного типа как Опасный ландшафт (1). Модели, которые обычно рассматривают их как Опасный ландшафт (1), рассматривают выбранные элементы ландшафта как Опасный ландшафт (2). Кроме того, дружественные модели с правилом **Гоблинское коварство** получают правило **Знание местности (X)**, где «X» – выбранный тип ландшафта.



Гоблин-ведун

115 очк.




0-3 (Д 0-4) отрядов в
Одиноч. модель армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели
	4"	8"	8	Гоблинское коварство, Младший маг, Предпочтение (Гоблинское коварство, Тролли)

Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр
	3	2	3	0

Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гоблин-ведун	1	2	2	0	3

— Магические возможности —		очк.	— Улучшения —		очк.
Старший маг		95	Даррму (только Генерал)		30
Магистр магии		265	Легкий доспех		5
			Особые предметы		до 100
Ведьмовство	Пиромантия		Если Магистр магии		до 200
					
			Тауматургия		
— Скакуны —			— Скакуны —		очк.
			Зверушка		25
			Ручной монстрик		40
			Колесница с зверушками		40
			Гаргантул (только Старший маг или Магистр магии)		360



Последователь Гогтука

50 очк.

Одиноч. модель

0–4 (Д 0–8) отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	, Гоблинское коварство, Ко мне, зверушка! , Легкие войска, Не лидер, Непрофессиональная вежливость , Предпочтение (Гоблинское коварство), Прикрепленный, Тактический отход		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	4	3	0	Отвлечение, Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Последователь Гогтука	2	4	4	2	4	Парное оружие

Правила модели

Ко мне, зверушка!: Универсальное правило. Непосредственно перед выбором отряда, к которому можно присоединиться, используя правило, модель может бесплатно получить скакуна «Зверушка» (без каких-либо улучшений). Если модель присоединяется к отряду, в котором есть хотя бы одна рядовая модель с улучшением «Жуткие ползучки», скакун модели получает то же улучшение.

Улучшения

Должен выбрать (только одно):

Здоровяк (0–3 (Д 0–6) в армии)	5
Ловчий (0–3 (Д 0–6) в армии)	free
Охотник за головами (0–3 (Д 0–6) в армии)	free

Доступные Правила модели

Здоровяк: Универсальное правило.

Части моделей без правила **Ездовой** получают правила **Боевой раж** и **Ненависть**, а также Двуручное оружие.

Ловчий: Универсальное правило.

Вражеские отряды получают штраф в –1 к Ловкости и к Бронебойности за каждого Ловчего в контакте с них (до максимума в –2 за каждую).

Охотник за головами: Универсальное правило.

Части моделей без правила **Ездовой** получают правила **Марш и стрельба** и **Ядовитые атаки**, а также Метательное оружие (4+) с Выстрелами 3.



Чудила

55 очк.

0-3 (Д 0-6) отрядов в
Одиноч. модель армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 25 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	2D6"		7	Бесстрашие, Гоблинское коварство, Незначительный, Не лидер, Непрофессиональная вежливость , Случайное движение (2D6"), Сюрприз!		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	2	4	3	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Чудила		4	4	2	4	Сила разрушения (2D6)

Правила модели

Сюрприз!: Универсальное правило.

Модель **должна** быть выставлена с использованием Особых правил расстановки. В начале любого хода любого игрока, владелец может выбрать дружественный не отступающий и не связанный в бою отряд Толпы гоблинов или Неофитов Гогтука. **Один отряд не может быть выбран таким образом более трех раз за ход.** Выставьте модель Чудилы в 3" от выбранного отряда и на расстоянии более 1" от Непроходимого ландшафта и других отрядов. Если эта модель не была выставлена на поле боя до конца 4-ого игрового хода, она считается как потеря и больше не может быть выставлена на поле до конца игры.

Скакуны персонажей

Скакуны орков



Хрюкан

Разм. Стандарт.
Тип Кавалерия
Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Хрюкан	1	3	4	1	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)



Колесница с хрюканами

Разм. Большой
Тип Конструкт
0–3 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	7"	П	Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П+2		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Хрюкан (2)	1	3	4	1	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)



Виверна

Разм. Большой
Тип Кавалерия
0–1 (ЛП 0–2) скакунов в армии Подст. 50×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	По земле 4" Полет 8"	8" 16"	П	Легкие войска, Полет (8", 16"), Предпочтение, Страх		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	5	П		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Виверна	4	5	6	3	4	Ездовой, Ядовитые атаки

— Улучшения —

Большекрыл (0–1 в армии)

очк. –

20

— Доступные Правила модели —

Большекрыл: Универсальное правило. Виверна получает правила **Возвышающийся** и **Растаптывание (D3)**, ее показатель Очков здоровья **устанавливается** равным 5, и ее подставка заменяется на 75×100 мм.

Скакуны гоблинов



Зверушка

Разм. Стандарт.
Тип Кавалерия
Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	П	Легкие войска		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	П	П	П	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Зверушка	2	3	3	1	3	Ездовой
— Улучшения —					очк. -	
Жуткие ползучки					10	



Колесница с зверушками

Разм. Большой
Тип Конструкт
0–3 скакунов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	8"	П	Легкие войска, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	П	4	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Зверушка (2)	2	3	3	1	3	Ездовой
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6+1)



Ручной монстрик

Разм. Большой
Тип Зверь
0–3 скакунов в армии Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П			
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	П	П	П+1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Ручной монстрик	4	4	5	2	5	Ездовой
— Улучшения —					очк. -	
Охотничий паук					10	

— Доступные Правила модели —
Охотничий паук: Универсальное правило. Модель получает правило **Жуткие ползучки** и ее подставка заменяется на 50×50 мм.



Гаргантул

Разм. Колосс.

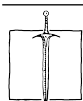
Тип Зверь

0–1 скакунов в армии Подст. 100×150 мм

0–3 модели Колоссального размера на армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	П	Бесстрашие, Жуткие ползучки		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	6	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гоблин (8)	1	2	2	0	3	Рыцарское копье, Лук (4+)
Гаргантул	6	3	6	3	4	Ездовой

Основные отряды (мин. 25%)



Толпа гоблинов

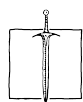
145 очк. + 3 очк./доп. модель

25–60 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	6	Гоблинское коварство, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	3	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гоблин	1	2	2	0	3	
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —	
Лук (4+) (0–100 рядовых моделей Пехоты с Арбалетом или Луком в армии)			1/модель		Знаменосец 10	
Должен выбрать (только одно):					Чары для знамени без ограничений	
Копье и Щит			бесплатно		Музыкант 10	
Щит			бесплатно		Чемпион 10	
Ядовитое копье и Щит			2/модель			



Гоблины-налетчики

160 очк. + 8 очк./доп. модель

8–25 мод.



0–3 (Д 0–4) отрядов в армии
Разм. Стандарт.
Тип Кавалерия
Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	8"	16"	6	Гоблинское коварство, Захват		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	2	3	1	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гоблин	1	2	2	0	3	
Зверушка	2	3	3	1	3	
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —	
Должен выбрать (только одно):					Знаменосец* 10	
Рыцарское копье и Щит			бесплатно		Чары для знамени без ограничений	
Лук (4+) и Шпионы			2/модель		*Не может быть выбрано отрядами Шпионов.	
(0–2 (Д 0–3) в армии)			3/модель		Музыкант 10	
Жуткие ползучки					Чемпион 10	

— Доступные Правила модели —

Шпионы: Универсальное правило.

Модель получает правила **Авангард**, **Легкие войска** и **Тактический отход**, и теряет правило **Захват**.



Дикие орки

230 очк. + 9 очк./доп. модель

25-50 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	4"	8"	6	Альфа выводка, Бешенство, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	2	4	0	Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Дикий орк	1	3	4	0	2	Боевой раж, Грубое оружие, Копье, Парное оружие		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Головорезы				25	Знаменосец	10		
Лук (4+) (0-100 рядовых моделей Пехоты с Арбалетом или Луком в армии)	1/модель				Чары для знамени	без ограничений		
					Музыкант	10		
					Чемпион	бесплатно		



Дикие мародеры

225 очк. + 16 очк./доп. модель

10-25 мод.



0-2 (ЛП 0-4)
отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Кавалерия
Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	7"	14"	6	Альфа выводка, Бешенство, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	2	4	2	Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Дикий орк	1	3	4	0	2	Боевой раж, Грубое оружие, Легкое копье, Парное оружие		
Хрюкан	1	3	4	1	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Головорезы	бесплатно				Знаменосец	10		
					Чары для знамени	без ограничений		
					Музыкант	10		
					Чемпион	бесплатно		



Орки-ветераны

240 очк. + 11 очк./доп. модель

20-40 мод.



Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	4"	8"	6	Альфа выводка, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	4	0	Легкий доспех			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Орк-ветеран	1	4	4	1	2			
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Головорезы				25	Знаменосец	10		
Щит				1/модель	Чары для знамени	без ограничений		
Лук (4+) (0-100 рядовых моделей Пехоты с Арбалетом или Луком в армии)				1/модель	Музыкант	10		
Может выбрать одно:					Чемпион	бесплатно		
Парное оружие				2/модель				
Копье				2/модель				



Ветераны мародеры

200 очк. + 24 очк./доп. модель

5-15 мод.



0-1 (ЛП 0-3)
отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Кавалерия
Подст. 25×50 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели				
	7"	14"	6	Альфа выводка, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков				
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр				
	1	4	4	2	Легкий доспех, Щит			
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов			
Орк-ветеран	1	4	4	1	2	Рыцарское копье		
Хрюкан	1	3	4	1	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)		
— Улучшения —			очк. —		— Командная группа —		очк. —	
Головорезы				10	Знаменосец	10		
					Чары для знамени	без ограничений		
					Музыкант	10		
					Чемпион	бесплатно		

Особые отряды (без ограничений)



Железные орки

315 очк. + 18 очк./доп. модель

15-30 мод.



0-1 (ЛП 0-3)
отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 25×25 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	8"	7	Альфа выводка, Бесстрашие, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	1	5	4	0	Тяжелый доспех, Щит	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Железный орк	1	5	4	2	2	Мастер оружия, Алебарда, Двуручное оружие, Парное оружие
— Улучшения —			очк. -	— Командная группа —		очк. -
Головорезы				80	Знаменосец	10
Арбалет (4+)					Чары для знамени	без ограничений
(0-1 (ЛП 0-2) в армии)					Музыкант	10
(0-100 рядовых моделей Пехоты с Арбалетом или Луком в армии)			2/модель		Чемпион	бесплатно



Колесницы железных орков

210 очк. + 190 очк./доп. модель

1-2 мод.

0-2 (ЛП 0-3)
отрядов в армии
0-2 (ЛП 0-4)
моделей в армии

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм


Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	7"	7	Альфа выводка, Бесстрашие, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков, Стремительность		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	4	5	5	2	Тяжелый доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Железный орк (2)	1	5	4	2	2	Мастер оружия, Двуручное оружие, Парное оружие
Хрюкан (2)	1	3	4	1	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)
Шасси			5	2		Механизм, Таранные попадания (D6)
— Улучшения —			очк. -	— Командная группа —		очк. -
Головорезы				90	Только для отрядов из 2 моделей:	
					Должен брать чемпиона.	бесплатно
					Может брать знаменосца.	10



Неофиты Гогтука

160 очк. + 9 очк./доп. модель

10-20 мод.

 0-1 (Д 0-2) отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	7	Гоблинское коварство, Засада, Захват	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	3	3	0	Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Неофит Гогтука	2	3	3	1	3

, Метательное оружие (5+), Ядовитое копьё

— Улучшения —

Крадущиеся (0-15 мод. в отряде) 1/модель очк. -

— Командная группа —

Знаменосец 10 очк. -
Музыкант 10
Чемпион 10

— Доступные Правила модели —

Крадущиеся: Универсальное правило. Модель получает правила **Знание местности (Общее)**, **Легкие войска**, **Разведчик**, **Рассыпной строй** и **Сложная цель (1)**, а теряет правило **Захват**.



Колесницы гоблинов

120 очк. + 100 очк./доп. модель

1-3 мод.

0-2 (Д 0-3) отрядов в армии

Разм. Большой
Тип Конструкт
Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	8"	8"	6	Гоблинское коварство, Легкие войска, Стремительность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	4	2	4	1	Легкий доспех
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гоблин (3)	1	2	2	0	3
Зверушка (2)	2	3	3	1	3
Шасси			5	2	

Рыцарское копьё, Лук (4+)

Ездовой

Механизм, Таранные попадания (D6+1)



Гротлинги

90 очк. + 15 очк./доп. модель

3-6 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Стандарт.
Тип Пехота
Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	4"	8"	4	Разведчик, Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Любимые талисманы, Незначительный, Нестабильность	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	5	2	2	0	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гротлинги	5	2	2	0	3

Дополнительная поддержка (3)



Телега с ломом гротлингов

120 очк.

Разм. Большой

Тип Конструкт

Одиноч. модель 0–3 отрядов в армии Подст. 50×100 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3D6"		4	Бесстрашие, Любимые талисманы, Незначительный, Нестабильность, Случайное движение (3D6")	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	5	2	4	1	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Гротлинги	5	2	2	0	3
Шасси			4	3	3
Ездовой, Перемалывающая атака (2D6), Таранные попадания (2D6)					



Головогрызы

125 очк. + 12 очк./доп. модель

10–40 мод. 0–4 отрядов в армии

Разм. Стандарт.

Тип Зверь

Подст. 20×20 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	5"	10"	5	Бесстрашие, Незначительный	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	1	2	3	0	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Головогрыз	2	4	5	2	4

— Улучшения — очк. —

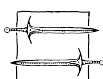
Прыгуны на головогрызах (0–15 мод. в отряде 0–2 в армии) 2/модель

— Доступные Правила модели —

Прыгуны на головогрызах: Универсальное правило.

The model gains **Полет (6", 12")**, **Сложная цель (1)**, **Легкие войска**, and **Рассыпной строй** and

Дополнительная поддержка (2).



Крушительная команда

100 очк.

Одиноч. модель 0–2 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Зверь

Подст. 60 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели	
	3D6"		5	Бесстрашие, Незначительный, Случайное движение (3D6")	
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр	
	3	0	4	0	Сложная цель (1)
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов
Крушительная команда		0	6	3	3
Сила разрушения (2D6)					



Тролли

180 очк. + 60 очк./доп. модель

3-10 мод.

0-3 отрядов в армии

Разм. Большой

Тип Пехота

Подст. 40×40 мм

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	12"	6	Бесстрашие		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	3	3	5	0	Живучесть (4+)	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Троль	2	3	5	2	1	Сдача тролля

— Правила модели —

Сдача тролля: Свойство атаки – Ближний бой.

За каждый спасбросок за **Живучесть**, вызванный вражеской Рукопашной атакой, который модель проваливает, она **должна** совершить одну Атаку ближнего боя на том же Шаге инициативы (если это возможно); данный эффект срабатывает до удаления любых потерь.

— Улучшения —

Должен выбрать (только одно):

Пещерный тролль

5/модель

Речной тролль

8/модель

Лесной тролль

бесплатно

— Командная группа —

Чемпион

очк. —

10

— Доступные Правила модели —

Речной тролль: Универсальное правило.

Модель получает правила **Знание местности (Водоем)** и **Отвлечение**.

Лесной тролль: Универсальное правило.

Модель получает **Знание местности (Лес)** и **Сопротивление магии (3)**.

Пещерный тролль: Универсальное правило.

Модель получает +3 к Броне и правило **Знание местности (Руины)**.



Артиллерия гоблинов

85 очк.

Одиноч. модель

0-3 (Д 0-6) отрядов в
армии

Разм. Стандарт.
Тип Конструктор
Подст. 75 мм круг

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	4"	4"	6	Боевая машина, Гоблинское коварство		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	1	4	0	Легкий доспех	
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гоблин	3	2	2	0	3	Двигаться или стрелять

— Улучшения — очк. —

Может выбрать одно:

Пуляло (4+) (0-2 (Д 0-4) отр. в армии) бесплатно

Швырялка (4+) (0-2 (Д 0-3) отр. в армии)* 70

Чудиломет (4+) (0-1 (Д 0-2) отр. в армии) 110

*За каждый Чудиломет в армии максимальное количество Швырялок снижается на 1.

— Доступные Правила модели —

Пуляло: Артиллерийское оружие.

Дальность 48", Выстрелы 1, Си 3 [6], Брб 10, **Атака по площади (1×5)**, **[Множественные раны (D3)]**.

Подставка модели изменяется на круг 60 мм.

Чудиломет: Артиллерийское оружие.

Катапульта, Дальность 12-48", Выстрелы 1.

Это оружие следует правилам Катапульты, со следующими исключениями:

- **Попадание:** цель получает 2D6 попаданий с Силой 4 и Бронебойностью 2.
- **Частичное попадание:** следуя правилам Призванных отрядов, выставьте одного Чудилу в 3" от цели, при этом его подставка должна как можно меньше находиться во фронтовом секторе цели.

Швырялка: Артиллерийское оружие.

Катапульта (4×4), Дальность 12-60", Выстрелы 1, Си 3 [7], Брб 0 [4], **[Множественные раны (D3), Рваные крылья]**.



Великан

310 очк.

Одиноч. модель 0–2 (ЛП 0–3)
отрядов в армии

Разм. Колосс.
Тип Пехота
Подст. 50×75 мм

0–3 модели Колоссального размера на армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	8	Великан видит, великан повторяет		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	7	3	5	1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Великан	5	3	5	2	3	Ярость

— Правила модели —

Великан видит, великан повторяет: Универсальное правило.
Модель получает правила **Минимизированный бросок (проверки Паники, проверки на Разгром, проверки Страх)** и **Соперничество выводов**.

— Улучшения —

Большой брат	25
Должен выбрать (только одно):	
Дубина великана	бесплатно
Любимые талисманы	бесплатно
Вооруженный до зубов	25

— Доступные Правила модели —

Большой брат: Универсальное правило.

Показатель Очков здоровья модели **устанавливается** равным 8, а ее подставка изменяется на 75×100 мм.
Модель получает правило **Максимизированный бросок (Растапывание)**.

Вооруженный до зубов: Оружие ближнего боя.

Модель получает правило **Мастер оружия** и Легкий доспех.

В начале каждого Раунда боя, в котором эта модель связана в бою, если модель находится в 12" от одной или более других дружественных моделей, имеющих Двуручное оружие, Парное оружие и/или Щитом, модель получает соответствующее снаряжение до конца Раунда боя.

Дубина великана: Оружие ближнего боя.

Атаки, совершенные этим оружием, получают +1 к Силе и +1 к Бронебойности.



Сторожевое чудище

290 очк.

0-1 (Д 0-2) отрядов в армии
Одиноч. модель

Разм. Колосс.
Тип Зверь
Подст. 50×100 мм

0-3 модели Колоссального размера на армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	7"	14"	6	Бесстрашие, Гоблинское коварство		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	5	3	6	1		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Гоблин (4)	1	2	2	0	3	Рыцарское копьё, Лук (4+)
Чудище-гогяг	6	3	6	3	4	Ездовой

— Улучшения —

Необъятная туша

До двух различных выборов:

Гибкий хребет

Жуткие ползучки

Окостеневший панцирь

Острые рога

очк. -

30

10

20

40

50

— Доступные Правила модели —

Гибкий хребет: Универсальное правило.

Модель получает правила **Живучесть (6+)** и **Случайное движение (3Д6)**.

Необъятная туша: Универсальное правило.

Модель получает +2 Очка здоровья, 4 дополнительных части моделей «Гоблины», а ее подставка меняется на 100×150 мм.

Окостеневший панцирь: Универсальное правило.

Модель получает +2 к Броне.

Острые рога: Универсальное правило.

Модель получает правила **Бешенство** и **Таранные попадания (Д6)**.



Зеленое идолище

400 очк.

0-2 (Д 0-1) (ЛП 0-1) отрядов в армии
Одиноч. модель

Разм. Колосс.
Тип Пехота
Подст. 100×100 мм

0-3 модели Колоссального размера на армии.

Общий	Дви	Мар	Дис	Правила модели		
	6"	12"	8	Бесстрашие, Зеленая волна, Знак единства Битворожденных, Непоколебимость		
Защитный	ОЗ	НЗ	Ст	Бр		
	6	2	8	3		
Атакующий	Ат	НА	Си	Брб	Лов	
Зеленое идолище	3	2	6	3	2	Сокрушающий удар

— Правила модели —

Зеленая волна: Универсальное правило.

~~Дружественные отряды в 6" не теряют Бонус за полные ряды из-за того, что они в Линейном построении.~~

Немодифицированные броски на ранение '1' от Рукопашных атак, совершенных дружественными отрядами в 6" от модели, **должны** быть переброшены.

Знак единства Битворожденных: Универсальное правило.

Модель может сотворить *Ярость* и *Коварство* (Унаследованное заклинание) как Связанное заклинание с Уровнем силы (4/8). Владелец может выбирать какую версию сотворить при попытке сотворения этого Связанного заклинания.

Краткий справочник

Персонажи

Воевода орков	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страх), Предпочтение (Соперничество выводов, Тролли), Соперничество выводов, Я тут босс
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	6	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0			Тяжелый доспех
Воевода орков	<i>Ат</i>	4	<i>НА</i>	6	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	4	Боевой раж
Железный одиночка	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	8					Бесстрашие, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страх), Не лидер, Предпочтение, Соперничество выводов, Упорный
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	6	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0			Латный доспех
	<i>Ат</i>	4	<i>НА</i>	6	<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	4	Мастер оружия, Рыцарское копье, Двуручное оружие, Парное оружие, Щит
Шаман орков	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	7					Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страх), Младший маг, Предпочтение (Соперничество выводов, Тролли), Соперничество выводов
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	3	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	0			
Шаман орков	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	2	
Гоблин-демагог	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	8					Гоблинское коварство, Предпочтение (Гоблинское коварство, Тролли)
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	0			Тяжелый доспех
Гоблин-демагог	<i>Ат</i>	3	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	5	
Гоблин-ведун	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	8					Гоблинское коварство, Младший маг, Предпочтение (Гоблинское коварство, Тролли)
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	3	<i>НЗ</i>	2	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0			
Гоблин-ведун	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	2	<i>Си</i>	2	<i>Брб</i>	0	<i>Лов</i>	3	
Последователь Гогтука	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	7					, Гоблинское коварство, Ко мне, зверушка! , Легкие войска, Не лидер, Непрофессиональная вежливость , Предпочтение (Гоблинское коварство), Прикрепленный, Тактический отход
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	2	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0			Отвлечение, Легкий доспех
Последователь Гогтука	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	4	Парное оружие
Чудила	<i>Дви</i>	2D6"			<i>Дис</i>	7					Бесстрашие, Гоблинское коварство, Незначительный, Не лидер, Непрофессиональная вежливость , Случайное движение (2D6"), Сюрприз!
Стандарт, Пехота	<i>ОЗ</i>	2	<i>НЗ</i>	4	<i>Ст</i>	3	<i>Бр</i>	0			Легкий доспех
			<i>НА</i>	4	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	2	<i>Лов</i>	4	Сила разрушения (2D6)

Скакуны персонажей

Хрюкан	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	14"	<i>Дис</i>	П					
Стандарт, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	П	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	П+2			
Хрюкан	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)
Колесница с хрюканами	<i>Дви</i>	7"	<i>Мар</i>	7"	<i>Дис</i>	П					Стремительность
Большой, Конструкт	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	П+2			
Хрюкан (2)	<i>Ат</i>	1	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	4	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)
Шасси					<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2			Механизм, Таранные попадания (D6)
Виверна	<i>Дви</i>	4"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	П					Легкие войска, Полет (8", 16"), Предпочтение, Страх
Большой, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	5	<i>Бр</i>	П			
Виверна	<i>Ат</i>	4	<i>НА</i>	5	<i>Си</i>	6	<i>Брб</i>	3	<i>Лов</i>	4	Ездовой, Ядовитые атаки
Зверушка	<i>Дви</i>	8"	<i>Мар</i>	16"	<i>Дис</i>	П					Легкие войска
Стандарт, Кавалерия	<i>ОЗ</i>	П	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	П	<i>Бр</i>	П+1			
Зверушка	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	3	Ездовой
Колесница с зверушками	<i>Дви</i>	8"	<i>Мар</i>	8"	<i>Дис</i>	П					Легкие войска, Стремительность
Большой, Конструкт	<i>ОЗ</i>	4	<i>НЗ</i>	П	<i>Ст</i>	4	<i>Бр</i>	П+1			
Зверушка (2)	<i>Ат</i>	2	<i>НА</i>	3	<i>Си</i>	3	<i>Брб</i>	1	<i>Лов</i>	3	Ездовой
Шасси					<i>Си</i>	5	<i>Брб</i>	2			Механизм, Таранные попадания (D6+1)

Ручной монстрик	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П													
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	П	Ст	П	Бр	П+1											
Ручной монстрик	Ат	4	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	5	Ездовой								
Гаргантул	Дви	7"	Мар	14"	Дис	П													Бесстрашие, Жуткие ползучки
Колосс., Зверь	ОЗ	7	НЗ	3	Ст	6	Бр	3											
Гоблин (8)	Ат	1	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3	Рыцарское копьё, Лук (4+)								
Гаргантул	Ат	6	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	4	Ездовой								

Основные отряды

Толпа гоблинов	Дви	4"	Мар	8"	Дис	6													Гоблинское коварство, Захват
Стандарт., Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех								
Гоблин	Ат	1	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3									
Гоблины-налетчики	Дви	8"	Мар	16"	Дис	6													Гоблинское коварство, Захват
Стандарт., Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	1			Легкий доспех								
Гоблин	Ат	1	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3									
Зверушка	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	1	Лов	3	Ездовой								
Дикие орки	Дви	4"	Мар	8"	Дис	6													Альфа выводка, Бешенство, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков
Стандарт., Пехота	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	4	Бр	0			Щит								
Дикий орк	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	2	Боевой раж, Грубое оружие, Копье, Парное оружие								
Дикие мародеры	Дви	7"	Мар	14"	Дис	6													Альфа выводка, Бешенство, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков
Стандарт., Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	4	Бр	2			Щит								
Дикий орк	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	0	Лов	2	Боевой раж, Грубое оружие, Легкое копьё, Парное оружие								
Хрюкан	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)								
Орки-ветераны	Дви	4"	Мар	8"	Дис	6													Альфа выводка, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков
Стандарт., Пехота	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	0			Легкий доспех								
Орк-ветеран	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2									
Ветераны мародеры	Дви	7"	Мар	14"	Дис	6													Альфа выводка, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков
Стандарт., Кавалерия	ОЗ	1	НЗ	4	Ст	4	Бр	2			Легкий доспех, Щит								
Орк-ветеран	Ат	1	НА	4	Си	4	Брб	1	Лов	2	Рыцарское копьё								
Хрюкан	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)								

Особые отряды

Железные орки	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7													Альфа выводка, Бесстрашие, Захват, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков
Стандарт., Пехота	ОЗ	1	НЗ	5	Ст	4	Бр	0			Тяжелый доспех, Щит								
Железный орк	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	2	Лов	2	Мастер оружия, Алебарда, Двуручное оружие, Парное оружие								
Колесницы железных орков	Дви	7"	Мар	7"	Дис	7													Альфа выводка, Бесстрашие, Минимизированный бросок (Проверки на Разгром, Паники и Страха), Соперничество выводков, Стремительность
Большой, Конструкт	ОЗ	4	НЗ	5	Ст	5	Бр	2			Тяжелый доспех								
Железный орк (2)	Ат	1	НА	5	Си	4	Брб	2	Лов	2	Мастер оружия, Двуручное оружие, Парное оружие								
Хрюкан (2)	Ат	1	НА	3	Си	4	Брб	1	Лов	3	Ездовой, Опустошительное нападение (+1 Си, +1 Брб)								
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6)								
Неофиты Гогтука	Дви	4"	Мар	8"	Дис	7													Гоблинское коварство, Засада, Захват
Стандарт., Пехота	ОЗ	1	НЗ	3	Ст	3	Бр	0			Легкий доспех								
Неофит Гогтука	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	1	Лов	3	, Метательное оружие (5+), Ядовитое копьё								

Колесницы гоблинов	Дви	8"	Мар	8"	Дис	6					Гоблинское коварство, Легкие войска, Стремительность
Большой, Конструктор	ОЗ	4	НЗ	2	Ст	4	Бр	1			Легкий доспех
Гоблин (3)	Ат	1	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3	Рыцарское копьё, Лук (4+)
Зверушка (2)	Ат	2	НА	3	Си	3	Брб	1	Лов	3	Ездовой
Шасси					Си	5	Брб	2			Механизм, Таранные попадания (D6+1)
Гротлинги	Дви	4"	Мар	8"	Дис	4					Разведчик, Рассыпной строй, Бесстрашие, Легкие войска, Любимые талисманы, Незначительный, Нестабильность
Стандарт, Пехота	ОЗ	5	НЗ	2	Ст	2	Бр	0			Сложная цель (1)
Гротлинги	Ат	5	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3	Дополнительная поддержка (3)
Телега с ломом гротлингов	Дви	3D6"			Дис	4					Бесстрашие, Любимые талисманы, Незначительный, Нестабильность, Случайное движение (3D6")
Большой, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	2	Ст	4	Бр	1			
Гротлинги	Ат	5	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3	
Шасси					Си	4	Брб	3	Лов	3	Ездовой, Перемалывающая атака (2D6), Таранные попадания (2D6)
Головогрызы	Дви	5"	Мар	10"	Дис	5					Бесстрашие, Незначительный
Стандарт, Зверь	ОЗ	1	НЗ	2	Ст	3	Бр	0			
Головогрыз	Ат	2	НА	4	Си	5	Брб	2	Лов	4	
Крушительная команда	Дви	3D6"			Дис	5					Бесстрашие, Незначительный, Случайное движение (3D6")
Большой, Зверь	ОЗ	3	НЗ	0	Ст	4	Бр	0			Сложная цель (1)
Крушительная команда			НА	0	Си	6	Брб	3	Лов	3	Сила разрушения (2D6)
Тролли	Дви	4"	Мар	12"	Дис	6					Бесстрашие
Большой, Пехота	ОЗ	3	НЗ	3	Ст	5	Бр	0			Живучесть (4+)
Троль	Ат	2	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	1	Сдача троля
Артиллерия гоблинов	Дви	4"	Мар	4"	Дис	6					Боевая машина, Гоблинское коварство
Стандарт, Конструктор	ОЗ	5	НЗ	1	Ст	4	Бр	0			Легкий доспех
Гоблин	Ат	3	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3	Двигаться или стрелять
Великан	Дви	7"	Мар	14"	Дис	8					Великан видит, великан повторяет
Колосс, Пехота	ОЗ	7	НЗ	3	Ст	5	Бр	1			
Великан	Ат	5	НА	3	Си	5	Брб	2	Лов	3	Ярость
Сторожевое чудище	Дви	7"	Мар	14"	Дис	6					Бесстрашие, Гоблинское коварство
Колосс, Зверь	ОЗ	5	НЗ	3	Ст	6	Бр	1			
Гоблин (4)	Ат	1	НА	2	Си	2	Брб	0	Лов	3	Рыцарское копьё, Лук (4+)
Чудище-гогяг	Ат	6	НА	3	Си	6	Брб	3	Лов	4	Ездовой
Зеленое идолице	Дви	6"	Мар	12"	Дис	8					Бесстрашие, Зеленая волна, Знак единства Битворожденных, Непоколебимость
Колосс, Пехота	ОЗ	6	НЗ	2	Ст	8	Бр	3			
Зеленое идолице	Ат	3	НА	2	Си	6	Брб	3	Лов	2	Сокрушающий удар

Стрелковое оружие

Название	Артиллерия	Дальность	Си	Брб	Выстрелы	Правила
Пуляло (Артиллерия гоблинов)	-	48"	3 [6]	10	1	Атака по площади (1×5) [Множественные раны (D3)]
Швырялка (Артиллерия гоблинов)	Катапульта (4×4)	12–60"	3 [7]	0 [4]	1	Множественные раны (D3, Рваные крылья)
Чудиломет (Артиллерия гоблинов)	Катапульта	12–48"	4	2	1	2D6 попадания Частичное попадание призывает Чудилу в 3" от цели

Таблица стрельбы

Название	Точность	Стреляющая модель
Лук	4+	Все отряды
Арбалет	4+	Железные орки
Метательное оружие	5+	Неофиты Гогтука
Метательное оружие	4+	Охотник за головами
Пуляло	4+	Артиллерия гоблинов
Швырялка	4+	Артиллерия гоблинов
Чудиломет	4+	Артиллерия гоблинов

Журнал

2024 Public Test 6

- Оберег Тазрека: Основная цена 75 ↗ 85
- Ритуальный череп: Основная цена 65 ↘ 55
- Защитательная чашка: Основная цена 40 ↘ 35
- Железный орк-одиночка: Основная цена 175 ↗ 190
- Железный орк-одиночка Колесница с хрюканами: Основная цена 200 ↘ 190
- Гоблин-демагог: Основная цена 90 ↘ 85
- Гоблин-демагог Зверушка: Основная цена 35 ↗ 40
- Гоблин-демагог Колесница с зверушками: Основная цена 50 ↗ 55
- Гоблин-демагог Ручной монстрик: Основная цена 55 ↗ 60
- Гоблин-демагог Гаргантул: Основная цена 380 ↘ 365
- Гоблин-ведун Гаргантул: Основная цена 380 ↘ 360
- Дикие орки: Основная цена 235 ↘ 230
- Дикие орки: Дополнительные модели 8 ↗ 9
- Дикие орки Головорезы: Основная цена 0 ↗ 25
- Дикие мародеры: Основная цена 240 ↘ 225
- Орки-ветераны Головорезы: Основная цена 0 ↗ 25
- Ветераны мародеры: Дополнительные модели 23 ↗ 24
- Ветераны мародеры Головорезы: Основная цена 0 ↗ 10
- Железные орки: Дополнительные модели 20 ↘ 18
- Железные орки Головорезы: Основная цена 90 ↘ 80
- Тролли Пещерный тролль: Основная цена 4 ↗ 5
- Тролли Речной тролль: Основная цена 5 ↗ 8
- Артиллерия гоблинов: Основная цена 90 ↘ 85
- Артиллерия гоблинов Швырялка: Основная цена 60 ↗ 70