

# THE IX AGE FANTASY BATTLES



## Orkowie i Gobliny

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2.0.0 - 24 grudnia 2018

Zasady Modelu Armii  
Wyposażenie Specjalne

Postacie Orków  
Wierzchowce Orków  
Postacie Goblinów  
Wierzchowce Goblinów  
Oddziały Podstawowe  
Oddziały Specjalne  
Śmierć z Góry  
Wielcy i Żli



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](http://theninthage.com/license.html)

# ZASADY MODELU ARMII

## RASY ZIELONOSKÓRYCH



**Zwykli Orkowie**  
(Common Orc)

Część modelu otrzymuje zasadę  
Urodzony by Walczyć.



**Żelazni Orkowie**  
(Iron Orc)

Część modelu otrzymuje zasady:  
Urodzony by Walczyć i Mistrz Broni.  
Model otrzymuje zasadę Nieustraszony.



**Dzicy Orkowie**  
(Feral Orc)

Część modelu otrzymuje zasady:  
Urodzony by Walczyć  
oraz Skupienie Bitewne.  
Model otrzymuje zasady:  
Szał, **Nieustraszony** oraz Egida (6+).



**Zwykłe Gobliny**  
(Common Goblin)

Model otrzymuje zasadę Nieistotny.



**Jaskiniowe Gobliny**  
(Cave Goblin)

Model otrzymuje zasadę Nieistotny.



**Leśne Gobliny**  
(Forest Goblin)

Model otrzymuje zasady:  
Nieistotny oraz Obieżyświat (Lasy).

## ZASADY GLOBALNE

### **Okrzyk Wojenny! (War Cry!)**

Raz na grę, na początku Tury Gracza, Generał może wydać Okrzyk Wojenny!. Do końca Tury Gracza, wszystkie sprzymierzone oddziały otrzymują +1 Ruchu, +2 Marszu i zasadę Szybki Krok.

### **Uwaga Gryzą! (Oi, it bites!)**

Do oddziału z modelem z zasadą Uwaga Gryzą! Nie może dołączyć żadna Postać.

### **Sieci (Nets)**

Na początku każdej Rundy Walki, za każdy oddział z przynajmniej jednym modelem z tą zasadą gracz musi wybrać jeden wrogi oddział w kontakcie podstawek z danym oddziałem i rzucić K6. Na 2+ **wybrany oddział** zostaje Oplątany. Przy wyniku '1' **oddział** z zasadą Sieci zostają Oplątany. Oddział może zostać Oplątany tylko raz w ciągu pojedynczej fazy. Oplątane **oddziały** otrzymują -1 Siły oraz -1 Penetracji Pancerza. Efekt Oplątania trwa do końca Rundy Walki.

### **Chaotyczny (Shambolic)**

Do oddziału z modelem z zasadą Chaotyczny nie może dołączyć żadna Postać. **Podczas wykonywania** rzut na Losowy Ruch oddziału z zasadą Chaotyczny, wszystkie kości posiadają ten sam wynik, oddział traci K3 Punkty Życia (bez możliwości skorzystania z jakiegokolwiek ochrony), a następnie wykonuje ruch w losowo wybranym kierunku, zamiast w wybranym kierunku. Kiedy oddział z zasadą Chaotyczny dotknie Krawędzi Stołu, zatrzyma się 1" od Terenu Nieprzebytego lub wejdzie w kontakt podstawek z dowolną Formą Terenu inną niż Teren Otwarty lub Wzgórze, wszystkie modele w oddziale muszą zdać Test Niebezpiecznego Terenu (2).

### **Niepowstrzymany Amok!! (Running Amok!!)**

Kiedy oddział z zasadą Niepowstrzymany Amok!! porusza się wykorzystując Losowy Ruch, musi poruszyć się w losowo wybranym kierunku, zamiast w wybranym kierunku.

### **Odbicie (X) (Ricochet (X))**

Modele z zasadą Odbicie nie mogą szarżować wrogich oddziałów i mogą poruszać się przez wszystkie oddziały (sprzymierzone i wrogie), tak jakby były one Terenem Otwartym. Jeśli ruch takiego modelu kończy się w kontakcie z innym oddziałem lub w 1" od oddziału, przez który przechodził, dystans jego ruchu zostaje wydłużony; model porusza się w tym samym kierunku (wciąż przechodząc przez inne oddziały), aż będzie mógł zostać umieszczony 1" od wszystkich innych oddziałów. Jeśli po wydłużeniu ruchu, model zakończy swój ruch w 1" od Terenu Nieprzebytego lub w kontakcie z Krawędzią Stołu, natychmiast zostaje usunięty jako poległy.

Jeśli **Granica Oddziału** zostanie dotknięty przez model z zasadą Odbicie w trakcie jego ruchu początkowego (tj. wyłączając wydłużenie ruchu potrzebne do uniknięcia oddziałów), oddział ten otrzymuje X trafień, gdzie X jest podany w nawiasie. Na potrzeby tej zasady, wszystkie oddziały Zaangażowane w tą samą Walkę są traktowane jak jeden oddział. Posiadacz modelu z zasadą Odbicie rozdziela trafienia pomiędzy wszystkie oddziały Zaangażowane w tę Walkę możliwie po równo (następnie podążaj za podstawowym zasadami rozdzielania trafień modelom w każdym oddziale).

Wrogie oddziały nie mogą szarżować modeli z zasadą Odbicie. Oddziały (Sprzymierzone i wrogie) mogą przejść przez model z zasadą Odbicie. Jednak, jeśli oddział wejdzie w kontakt z modelem z zasadą Odbicie, natychmiast (przed zakończeniem ruchu) oddział ten otrzymuje X+K6 trafień, a model z zasadą Odbicie zostaje usunięty jako poległy. Efekt ten nie jest uruchamiany ruchem, który w normalny sposób pozwala na przejście oddziały (np. wykorzystując zasadę Lot), chyba że ruch ten zostanie zakończony w kontakcie (zauważ, że oddziały mogą wejść w kontakt z wieloma modelami z zasadą Odbicie równocześnie).

Trafienia są rozpatrywane z Siłą i Penetracją pancerza modelu z zasadą Odbicie.

a)

b)

a) Model z zasadą Odbicie nie może zostać umieszczony 1": za oddziałem B, ponieważ oddział A jest zbyt blisko. Przez to, model porusza się w tym samym kierunku przez oba oddziały. Tylko oddział B otrzymuje trafienia wynikające z zasady Odbicie, gdyż oddział A nie znajduje się w zasięgu ruchu początkowego modelu z zasadą Odbicie.

b) Przechodząc przez oddziały, model z zasadą Odbicie wszedł w kontakt z Terenem Nieprzebytym, więc zostaje usunięty jako poległy. Model z zasadą Odbicie przeszedł przez przynajmniej jeden oddział Zaangażowany w Walkę, zadając łącznie 5 trafień, które zostają rozdzielone możliwie po równo między wszystkie oddziały w tej walce.

## ATRYBUTY ATAKU

### Urodzony by Walczyć (Born to Fight)

W Walce w Zwarceniu.

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

- Jeśli jest to pierwsza Runda Walki.
- Jeśli na początku Rundy Walki oddział części modelu podlega zasadzie Nieugiętość.

### Jadowite Kły (Venomous Fangs)

W Walce w Zwarceniu.

Przed rzutem na trafienie, wybierz jeden Atak w Walce w Zwarceniu części modelu z zasadą Jadowite Kły. Ten atak otrzymuje zasadę Wielokrotne Rany (K3+1). Jeśli atak zostaje zmieniony w więcej niż jedno trafienie (np. przez zasadę Skupienie Bitewne), tylko jedno trafienie, wybrane przez właściciela, otrzymuje ten efekt.

## ATAKI SPECJALNE

### Ogromna Dzida (Mammoth Stabber)

Jeśli oddział Szarżuje i posiada przynajmniej jeden Pełny Szereg, na Poziomie Inicjatywy 10 wybierz jeden Model Szeregowy w tym oddziale. Wybrany model otrzymuje zasadę Trafienia z Uderzenia (K3). Te trafienia z Uderzenia są rozpatrywane z Siłą 5, Penetracją Pancerza 2 i zasadą Wielokrotne Rany (K3+1, przeciwko Górujący).

## CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>	
<b>R</b>	<b>8+</b>	<b>18"</b>	Kłątwa	<b>Jedna Tura</b>	Nieudane rzuty na trafienie Atakami w Walce w Zwarceniu, wykonane przeciwko celowi, muszą zostać przerzucone.

# WYPOSAŻENIE SPECJALNE

## Zakłęcia Broni

### **Omen Apokalipsy** (120pkt)

(Omen of the Apocalypse)

Zakłęcie Broni Ręcznej.

Rzuć pojedyncze K3 na Poziomie Inicjatywy, w którym dzierżyciel atakuje. W czasie tego Poziomu Inicjatywy, dzierżyciel otrzymuje modyfikator równy wartości tego rzutu K3 do Ataku, Siły oraz Penetracji Pancerza kiedy używa tej broni. Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasadę Magiczne Ataki.

### **Elektryzacja Mazy** (65pkt)

(Maza's Zappin)

Zakłęcie Łuku.

Oddział dzierżyciela otrzymuje zasadę Szybkostrzelny. Ten łuk otrzymuje Celność (2+), a jego profil zmienia się na następujący: Zasięg 24", Strzały:3, Siła użytkownika, Penetracja Pancerza użytkownika, Magiczne Ataki.

### **Podstępne Pchnięcie** (50pkt)

(Shady Shankin)

Zakłęcie Broni Ręcznej i Dwóch Broni.

Ataki wykonane tą bronią otrzymują zasady: Błyskawiczny Refleks, Zabójcze Uderzenie i Magiczne Ataki. Podczas walki w Pojedynku, nieudane rzuty na zranienie tą bronią muszą zostać przerwane.

## Zakłęcia Pancerzy

### **Ochrona Tukteka** (55pkt)

(Tuktek's Guard)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy lub Duży.

Zakłęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje +1 Wytrzymałości, a ataki z zasadą Zabójcze Uderzenie, wykonane przeciwko posiadaczowi, tracą ten Atrybut Ataki.

## Zakłęcia Sztandarów

### **Totem Mikinoka** (95pkt)

(Mikinok's Totem)

Tylko nie Oddziały Podstawowe.

Na początku każdej Rundy Walki wybierz Wyposażenie Specjalne posiadane przez model we wrogim oddziale znajdującym się w kontakcie podstawek z oddziałem posiadacza. Wybrane Wyposażenie Specjalne nie może być używane w trakcie tej Rundy Walki.

### **Zielona Fala** (45pkt)

(Green Tide)

0-3 Sztandary na Armię.

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu.

## Artefakty

### **Korona Króla Jaskiń** (90pkt)

(Crown of the Cavern King)

Tylko modele bez zasady Górujący.

Wszystkie modele w oddziale posiadacza, które posiadają przynajmniej jedną część modelu z zasadą Rasy Zielonoskórych: Zwykle Gobliny, Jaskiniowe Gobliny lub Leśne Gobliny, otrzymują zasady: Straż Przednia oraz Pozorowany Odwrót.

Jeśli posiadacz posiada zasadę Rasy Zielonoskórych: Zwykle Gobliny, Jaskiniowe Gobliny lub Leśne Gobliny, zasięg efektów działania zasad Obecność Dowódcy oraz Zbiórka Wokół Sztandaru posiadacza (jeśli je posiada), zostaje zwiększony o 6".

### **Kościany Fetysz** (65pkt)

(Skull Fetish)

Tylko Magowie.

Dominujący.

Na początku każdej twojej Fazy Magii dodaj X Znaczników Zasłony do swojej puli Znaczników Zasłony, gdzie X jest równy liczbie sprzymierzonych oddziałów Zaangażowanych w Walkę pomniejszonej o liczbę Uciekających oddziałów sprzymierzonych. W ten sposób nie możesz otrzymać więcej niż 3 Znaczniki Zasłony. Te znaczniki są dodatkowymi Znacznikami Zasłony, otrzymywanymi z innych źródeł. Kościany Fetysz nigdy nie może spowodować utraty Znaczników Zasłony.

### **Garnek Skradzionej Ochrony** (40pkt)

(Pan of Protection Pinchin')

Kiedy zostanie skutecznie zraniony, posiadacz może zdecydować się na wykorzystanie wartości Pancerza i/lub Ochrony Specjalnej atakującego:

- Użyj wartości Pancerza jaki posiadałby atakujący model przeciwko atakowi, który zadał ranę (wliczając warunki stosowania, modyfikatory itp.). Jeśli to zrobisz, posiadacz nie może skorzystać z własnego Pancerza (wliczając modyfikatory), jeśli go posiada.
- Użyj Ochronę Specjalną jaką posiadałby atakujący model przeciwko atakowi, który zadał ranę (wliczając warunki stosowania, modyfikatory itp.). Jeśli to zrobisz, posiadacz nie może skorzystać z własnego Pancerza (wliczając modyfikatory), jeśli go posiada.

Dodatkowo, kiedy oddział posiadacza jest celem czaru, posiadacz otrzymuje taką samą zasadę Odporność na Magię, jaką posiada Rzucający czar.

### **Manierka Piwa Trolli** (30pkt)

(Troll Ale Flask)

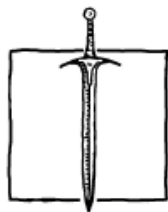
Tylko Dzicy Orkowie.

Ten Atak Specjalny jest wykonywany na Poziomie Inicjatywy posiadacza. Na tym poziomie wybierz wrogi oddział, który może zostać zaatakowany przez posiadacza Atakiem w Walce w Zwarcu. Wybrany oddział otrzymuje trafienie z Siłą 5 i Penetracją Pancerza 10.

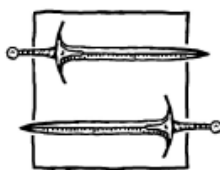
# ORGANIZACJA ARMII



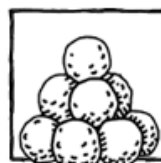
**Postacie**  
maks. 40%



**Oddziały Podstawowe**  
przynajmniej 25%



**Oddziały Specjalne**  
bez limitu

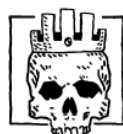


**Śmierć z Góry**  
maks. 15%



**Wielcy i Żli**  
maks. 30%

## POSTACIE



**Ork Watażka**  
(Orc Warlord)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	9		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
Zwykły Ork Watażka	3	6	5	0	Ciężka Zbroja
Dziki Ork Watażka	3	5	5	0	Egida (5+)
Żelazny Ork Watażka	3	7	5	0	Zbroja Płytowa
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Zwykły Ork Watażka	4	6	5	2	4
Dziki Ork Watażka	4	6	5	2	4
Żelazny Ork Watażka	4	7	5	2	4

Musi należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

**Zwykły Ork Watażka** (220pkt)  
(Common Orc Warlord)

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Zwykli Orkowie i używa Profilu Defensywnego oraz Ofensywnego Zwykłego Orka.*

**Dziki Ork Watażka** (260pkt)  
(Feral Orc Warlord)

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Dzicy Orkowie i używa Profilu Defensywnego oraz Ofensywnego Dzikiego Orka.*

**Żelazny Ork Watażka** (285pkt)  
(Iron Orc Warlord)

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Żelazni Orkowie i używa Profilu Defensywnego oraz Ofensywnego Żelaznego Orka.*

*Dodatkowe Opcje:*

Może wykupić Łuk (4+)

Może dosiadać (jednego):

Dzika Bojowego

Rydwan z Dzikami

Wiwerne\*

*pkt*

5

40

80

170

*Dodatkowe Opcje:*

Może wykupić Łuk (4+)

Może wykupić Lekką Zbroję

Może dosiadać (jednego):

Dzika Bojowego

Wiwerne\*

*pkt*

5

5

30

200

*Dodatkowe Opcje:*

Może dosiadać (jednego):

Dzika Bojowego

Rydwan z Dzikami

Wiwerne\*

*pkt*

50

120

200

*Dodatkowe Opcje:*

Może wykupić Wyposażenie Specjalne

Jeśli jest Generał, musi wykupić zasadę Okrzyk Wojenny!

Może wykupić:

Tarczę

Dwie Bronie

Wielką Broń

Lancę

*pkt*

do 200

45

5

10

20

20

\*Wiwerne i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Wielkich i Złych.



**Ork Szef**  
(Orc Chief)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	4"	8"	8		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
Zwykły Ork Szef	3	5	5	0	Ciężka Zbroja
Dziki Ork Szef	3	4	5	0	Egida (5+)
Żelazny Ork Szef	3	6	5	0	Zbroja Płytowa
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Zwykły Ork Szef	3	5	4	1	3
Dziki Ork Szef	3	5	4	1	3
Żelazny Ork Szef	3	6	4	1	3

Musi należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:					
<b>Zwykły Ork Szef (120pkt)</b> (Common Orc Chief) <i>Model otrzymuje zasadę</i> Rasy Zielonoskórych: Zwykli Orkowie i używa Profilu Defensywnego oraz Ofensywnego Zwykłego Orka.		<b>Dziki Ork Szef (140pkt)</b> (Feral Orc Chief) <i>Model otrzymuje zasadę</i> Rasy Zielonoskórych: Dzicy Orkowie i używa Profilu Defensywnego oraz Ofensywnego Dzikiego Orka.		<b>Żelazny Ork Szef (160pkt)</b> (Iron Orc Chief) <i>Model otrzymuje zasadę</i> Rasy Zielonoskórych: Żelazni Orkowie i używa Profilu Defensywnego oraz Ofensywnego Żelaznego Orka.	
<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może wykupić Łuk (4+)	5	Może wykupić Łuk (4+)	5	Może dosiadać (jednego):	
Może dosiadać (jednego):		Może wykupić Lekką Zbroję	5	Dzika Bojowego	40
Dzika Bojowego	40	Może dosiadać (jednego):		Wiwerne*	200
Rydwan z Dzikami	80	Dzika Bojowego	30		
Wiwerne*	170	Wiwerne*	200		

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Jeśli jest Generał, musi wykupić zasadę Okrzyk Wojenny!	45
Może wykupić:	
Tarczę	5
Dwie Bronie	5
Wielką Broń	10
Lancę	10

\*Wiwerne i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Wielkich i Złych.



**Ork Szaman**  
(Orc Shaman)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
Zwykły Ork	3	3	4	0	Lekka Zbroja
Dziki Ork	3	2	4	0	Egida (5+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Ork Szaman	2	3	4	1	2

Musi należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

**Zwykły Ork Szaman (155pkt)**

(Common Orc Shaman)

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Zwykli Orkowie  
i używa Profilu Defensywnego Zwykłego Orka.*

**Dziki Ork Szaman (170pkt)**

(Feral Orc Shaman)

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Dzicy Orkowie  
i używa Profilu Defensywnego Dzikiego Orka.*

*Dodatkowe Opcje:* *pkt*

Może dosiadać (jednego):	
Dzika Bojowego	20
Rydwan z Dzikami	25
Wiwerne (tylko Mistrz Magii)*	105

*Dodatkowe Opcje:* *pkt*

Może dosiadać (jednego):	
Dzika Bojowego	20
Wiwerne*	120

*Opcje Magii:*

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Szamanizmu



Taumaturgii



Piromancji

*Dodatkowe Opcje:* *pkt*

Może zostać (tylko jednym):

Adeptem Magii	75
Mistrzem Magii	225
Może wykupić Wyposażenie Specjalne jeśli jest Mistrzem Magii	do 100 do 200
Generał, musi wykupić zasadę Okrzyk Wojenny!	45
Może wykupić Dwie Bronie	5

\*Wiwerne i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Wielkich i Złych.

# WIERZCHOWCE ORKÓW

## Dzik Bojowy (War Boar)

Standardowy, Kawaleria  
25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	P			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Dzik Bojowy	1	3	4	1	3	Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)

## Rydwan z Dzikami (Orc Boar Chariot)

Duży, Konstrukcja  
50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	7"	P			Szybki Krok
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	5	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Awanturnik	1	4	4	1	2	Lanca, Zwykli Orkowie
Dzik Bojowy (2)	1	3	4	1	3	Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)
Platforma			5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)	



## Wiwerna 0-2 Wierzchowce na Armię (Wyvern)

Duży, Kawaleria  
50x50mm

Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Wielkich i Złych..

Globalne		R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia	4"	8"	P			Górujący, Lot (8", 16"), Strach, <b>Jednostka Lekka</b>
	Lot	8"	16"	P			
Defensywne		PŻ	UD	W	P		
		4	P	5	P		
Ofensywne		A	UO	S	PP	Z	
Wiwerna		3	5	6	3	3	Ograniczony, Trujące Ataki, Jadowite Kły

*Dodatkowe Opcje:*

Może wykupić zasadę Wielkie Skrzydła

*pkt*

10

### Wielkie Skrzydła (Bigwing)

Zasada Globalna.

Wiwerna otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (+1S, +1AP) i zmienia swoją podstawkę na taką o wymiarach 75x100mm



**Król Goblinów**  
(Goblin King)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	8		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja
	3	5	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Król Goblinów	4	5	4	1	5

Musi należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

<b>Zwykły Król Goblinów (115pkt)</b> (Common Goblin King) <i>Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Zwykle Gobliny.</i>		<b>Jaskiniowy Król Goblinów (115pkt)</b> (Cave Goblin King) <i>Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Jaskiniowe Gobliny.</i>		<b>Leśny Król Goblinów (140pkt)</b> (Forest Goblin King) <i>Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Leśne Gobliny.</i>	
<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może dosiadać (jednego):		Może dosiadać		Może dosiadać (jednego):	
Wilka	30	Zębacza Jaskiniowego	70	Olbrzymiego Pajaka	30
Rydwan z Wilkami	60			Pajaka Łowcę	30
				Gargantulę*	410

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 200
Jeśli jest Generał, musi wykupić zasadę Okrzyk Wojenny!	45
Może wykupić:	
Tarczę	5
Ciężką Zbroję	10
Może wykupić Łuk (3+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu(tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Lekką Lancę	5
Wielką Broń	10
Lancę	10

\*Gargantule i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Wielkich i Złych.



**Szef Goblinów**  
(Goblin Chief)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	7		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Lekka Zbroja, Tarcza
	2	4	4	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Szef Goblinów	3	4	4	1	4

Musi należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

<b>Zwykły Szef Goblinów (70pkt)</b> (Common Goblin Chief) <i>Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Zwykle Gobliny.</i>		<b>Jaskiniowy Szef Goblinów (70pkt)</b> (Cave Goblin Chief) <i>Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Jaskiniowe Gobliny.</i>		<b>Leśny Szef Goblinów (80pkt)</b> (Forest Goblin Chief) <i>Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Leśne Gobliny.</i>	
<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może dosiadać (jednego):		Może dosiadać		Może dosiadać (jednego):	
Wilka	50	Zębacza Jaskiniowego	65	Olbrzymiego Pająka	25
Rydwan z Wilkami	60			Pająka Łowcę	40

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armii	50
Może wykupić Wyposażenie Specjalne	do 100
Jeśli jest Generał, musi wykupić zasadę Okrzyk Wojenny!	45
Może wykupić Łuk (3+)	5
Może wykupić Broń do Walki w Zwarcu(tylko jedną):	
Dwie Bronie	5
Lekką Lancę	5
Wielką Broń	10
Lancę	10



**Szaman Goblinów**  
(Goblin Witch Doctor)  
pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	6	Praktykant Magii	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	2	2	3	0	
<b>(Mistrz Magii)</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Szaman Goblinów	1	2	3	0	3

Musi należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

**Zwykły Szaman Goblinów (115pkt)**  
(Common Goblin Witch Doctor)

**Jaskiniowy Szaman Goblinów**  
(150pkt)

**Leśny Szaman Goblinów (115pkt)**  
(Forest Goblin Witch Doctor)

*Model otrzymuje zasadę*

*Model otrzymuje zasadę Rasy*

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Zwykłe Gobliny oraz Lekką Zbroję.*

*Zielonoskórych: Jaskiniowe Gobliny oraz 2 Grzybki Mocy*

*Rasy Zielonoskórych: Leśne Gobliny.*

*Dodatkowe Opcje:*

*pkt*

*Dodatkowe Opcje:*

*pkt*

*Dodatkowe Opcje:*

*pkt*

Może dosiadać (jednego):

Może wykupić Lekką Zbroję

5

Może dosiadać (jednego):

Wilka

20

Olbrzymiego Pająka

20

Rydwan z Wilkami

30

Gargantule\*

500

*Opcje Magii:*

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Czarnej Magii



Taumaturgii



Pyromancji

*Dodatkowe Opcje:*

Może zostać (tylko jednym):

*pkt*

Adeptem Magii

75

Mistrzem Magii

245

Może wykupić Wyposażenie Specjalne

do 100

jeśli jest Mistrzem Magii

do 200

Generał, musi wykupić zasadę Okrzyk Wojenny!

45

**Grzybek Mocy (Power 'Shroom)**

Zasada Globalna.

Każdy pojedynczy Grzybek Mocy podlega zasadzie Jednokrotne Użycie. Zadeklaruj użycie tuż przed rzuceniem przez model rzucenia Czaru (ale nie Zaklętego Czaruru). Każda Próba Rozproszenia tego czaru otrzymuje -K3 do rzutu rozproszenia (rzuć tą kość bezpośrednio w czasie użycia Grzybka Mocy). Przy naturalnym '1' rzutu tego K3 model, który użył Grzybka Mocy otrzymuje 1 trafienie z zasadą Toksyczne Ataki. Jest to wyjątek od zasady Modyfikatorów Rzucania i Rozpraszenia (tj. pozwala na modyfikację rzutu rozproszenia o więcej niż -2).

\*Gargantule i ich jeźdźcy zaliczają się do kategorii Postaci. Dodatkowo, wierzchowce te zaliczają się do kategorii Wielkich i Złych.

# WIERZCHOWCE GOBLINÓW

## Wilk (Wolf)

Standardowy, Kawaleria  
25x50mm

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

## Rydwan z Wilkami (Goblin Wolf Chariot)

Duży, Konstrukcja  
50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	9"	P			Szybki Krok, Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	P	4	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblin (2)	1	2	3	0	2	Lekka Lanca, Łuk (4+), Zwykle Goblino
Wilk (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)

## Zębacz Jaskiniowy 0-3 Wierzchowce na Armię (Cave Gnasher)

Duży, Bestia  
40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	Ziemia Lot	5" 6"	10" 12"	P		Lot (6", 12"), Nieustraszony, Uwaga Gryzą! Skoczek, <b>Jednostka Lekka</b>
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	P	P	P+1		Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zębacz Jaskiniowy	3	4	6	3	3	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (1)

## Skoczek (Bouncers)

Zasada Globalna.

Może dołączyć tylko do oddziału Skaczących Zębaczy oraz innych Postaci dosiadających Zębaczy Jaskiniowych (zignoruj restrykcje zasady Uwaga gryzą).

## Olbrzymi Pająk (Scutter Spider)

Standardowy, Kawaleria  
25x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	P			Obieżyświat, Pozorowany Odwrót, Straż Przednia, Jednostka Lekka, Zwiadowcy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Olbrzymi Pająk	1	3	3	0	4	Ograniczony, Trujące Ataki

**Pająk Łowca**  
(Huntsmen Spider)

Duży, Kawaleria  
50x50mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	P			Obieżyświat
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	P	4	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pająk łowca	3	3	4	1	4	Ograniczony, Trujące Ataki



**Gargantula** 0-1 Wierzchowiec na Armię  
(Gargantula)

Gigantyczny, Bestia  
100x150mm

*Ten wierzchowiec i jego jeździec zaliczają się do kategorii Postaci.  
Dodatkowo, ten wierzchowiec zalicza się do kategorii Wielkich i Złych..*

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	P			Determinacja, Nieustraszony, Obieżyświat
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	8	4	6	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblin (8)	1	2	3	0	2	Lekka Lanca, Łuk (4+), Leśne Gobliny
Gargantula	8	4	5	2	4	Ograniczony, Trujące Ataki, Jadowite Kły

**Ołtarz Pajęczej Matki** (Spider-Mother Shrine)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasadę Egida (5+, przeciwko Atakom Zasięgowym) i zna jeden dodatkowy Czar Nauczony.

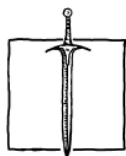
*Dodatkowe Opcje:*

Jeśli dosiadana przez Szamana Goblina, musi wykupić Ołtarz Pajęczej Matki

*pkt*

darmowe

# ODDZIAŁY PODSTAWOWE



## Orkowie 175pkt (Orcs)

20 modeli, można dodać do 30 modeli po 11pkt/model.



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	4"	8"	7		Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
Zwykły Ork	1	3	4	0	Lekka Zbroja
Dziki Ork	1	2	4	0	Egida (6+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Ork	1	3	3	0	2

Muszą należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

### Zwykli Orkowie (darmowe)

(Common Orc)

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Zwykli Orkowie  
i używa Profilu Defensywnego Zwykłego Orka.*

### Dzicy Orkowie (2pkt/model)

(Feral Orc)

*Model otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Dzicy Orkowie  
i używa Profilu Defensywnego Dzikiego Orka.*

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Ciężkie Zbroje i Kusze (4+)\*

*pkt*

6/model

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Ogromną Dzielę

*pkt*

25/oddział

\*Tylko, jeśli nie wykupili Dwóch Broni, Włóczni i/lub Łuków.

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić:

Tarcze

Łuki (4+)

Dwie Bronie

Włócznie

*pkt*

1/model

1/model

1/model

2/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

20

20

20

bez limitu



## Orkowie Awanturnicy 230pkt

(Orc 'Eadbashers)

15 modeli, można dodać do 20 modeli po 17pkt/model.  
0-1 Oddział na Armię



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	4"	8"	7		Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
Zwykły Ork	1	4	4	0	Lekka Zbroja
Dziki Ork	1	3	4	0	Egida (6+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Ork Awanturnik	1	4	4	1	2

Muszą należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

**Zwykli Orkowie Awanturnicy** (darmowe)  
(Common Orc 'Eadbasher)  
*Model otrzymuje zasadę*  
*Rasy Zielonoskórych: Zwykli Orkowie*  
*i używa Profilu Defensywnego Zwykłego Orka.*

**Dzicy Orkowie Awanturnicy** (4pkt/model)  
(Feral Orc 'Eadbasher)  
*Model otrzymuje zasadę*  
*Rasy Zielonoskórych: Dzicy Orkowie*  
*i używa Profilu Defensywnego Dzikiego Orka.*

*Dodatkowe Opcje:* *pkt*  
Mogą wykupić Ogromną Dzielę 25/oddział

*Dodatkowe Opcje:* *pkt*  
Mogą wykupić:  
Tarcze 1/model  
Dwie Bronie 2/model  
Włócznie 3/model  
Po jednym modelu można mianować na:  
Dowódcę 20  
Muzyka 20  
Chorążego 20  
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru bez limitu



## Orkowie na Dzikach 140pkt

(Orc Boar Riders)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 20pkt/model.  
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	7"	14"	7		Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
Zwykły Ork	1	3	4	2	Lekka Zbroja
Dziki Ork	1	2	4	2	Egida (6+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Ork Jeździec	1	3	3	0	2 Lekka Lanca
Dzik Bojowy	1	3	4	1	3 Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)

Muszą należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

**Zwykli Orkowie na Dzikach** (darmowe)  
(Common Orc Boar Raider)  
*Ork Jeździec otrzymuje zasadę*  
*Rasy Zielonoskórych: Zwykli Orkowie*  
*i używa Profilu Defensywnego Zwykłego Orka.*

**Dzicy Orkowie na Dzikach** (darmowe)  
(Feral Orc Boar Raider)  
*Ork Jeździec otrzymuje zasady:*  
*Rasy Zielonoskórych: Dzicy Orkowie*  
*oraz Niszczycielska Szarża (+1A)*  
*i używa Profilu Defensywnego Dzikiego Orka.*

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Lance

*pkt*

4/model

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Dwie Bronie

*pkt*

3/model

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Tarcze

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

*pkt*

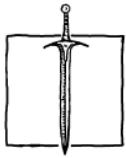
4/model

20

20

20

bez limitu



## Gobliny 120pkt (Goblins)

20 modeli, można dodać do 40 modeli po 6pkt/model.



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
Zwykły Goblin	4"	8"	6	Punktujący	
Jaskiniowy Goblin	4"	8"	5	Punktujący	
Leśny Goblin	4"	8"	6	Punktujący	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	1	2	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Zwykły Goblin	1	2	3	0	2
Jaskiniowy Goblin	1	2	3	0	3
Leśny Goblin	1	2	3	0	2

Muszą należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

### Zwykłe Gobliny (darmowe) (Common Goblin)

Model otrzymuje zasadę  
Rasy Zielonoskórych: Zwykłe Gobliny  
oraz Lekką Zbroję  
i używa Profilu Globalnego oraz  
Ofensywnego Zwykłego Goblina.

### Jaskiniowe Gobliny (darmowe) (Cave Goblin)

Model otrzymuje zasadę Rasy  
Zielonoskórych: Jaskiniowe Gobliny  
i używa Profilu Globalnego oraz  
Ofensywnego Jaskiniowego Goblina.

### Leśne Gobliny (1pkt.model) (Forest Goblin)

Model otrzymuje zasadę  
Rasy Zielonoskórych: Leśne Gobliny,  
używa Profilu Globalnego oraz  
Ofensywnego Zwykłego Goblina,  
a jego Ataki w Walce w Zwarceniu  
otrzymują Zasadę Trujące Ataki.

Dodatkowe Opcje:	pkt	Dodatkowe Opcje:	pkt	Dodatkowe Opcje:	pkt
Jeśli wykupiły Łuki, mogą wykupić Tarcze	darmowe	Mogą wykupić zasadę Sieci	2/model	Mogą wykupić Bronie Miotane (5+)	1/model
Mogą wykupić* Podstępnych Gnojzków	15/gnojka	Mogą wykupić Szalonych Gnojzków*	65/gnojka	Mogą wykupić zasadę Pełzacze	darmowe

\*0-X Wyborów na Oddział, gdzie X jest równy:  
- 2 dla oddziałów 20-29 modeli.  
- 3 dla oddziałów 30-60 modeli.

\*0-8 Wyborów na Armię. 0-X Wyborów na  
Oddział, gdzie X jest równy:  
- 1 dla oddziałów 20-29 modeli.  
- 2 dla oddziałów 30-44 modeli.  
- 3 dla oddziałów 45-60 modeli.

Pełzacze (Creepers)  
Zasada Globalna.  
Model traci zasadę Punktujący  
i otrzymuje zasady: Jednostka Lekka,  
Harcownicy oraz Trudny Cel (1).

Dodatkowe Opcje:	pkt
Mogą wykupić (tylko jedno): Tarcze	darmowe
Włócznie i Tarcze	1/model
Jeśli są Leśnymi Goblinami	2/model
Łuki (4+)*	2/model
Po jednym modelu można mianować na:	
Dowódcę	20
Muzyka	20
Chorążego	20
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru	bez limitu

\*0-3 Oddziały na Armię, 0-100 Modeli na Armię.

## Podstępny Gnojek

(Shady Git)

(Ten model jest częścią oddziału Goblinów)

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	6			Podstęp!
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0		Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Podstępny Gnojek	2	4	3	0	3	Dwie Bronie, Zwykłe Goblino, Zabójcze Uderzenie

### Podstęp! (Sneaky!)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje +3 Zręczności i zasadę Błyskawiczny refleks w pierwszej Rundzie Walki. Podstępne Gnojki zostają wystawione w oddziale, w ramach którego zostali wykupieni i są Dowódcami, z tym wyjątkiem, że nie otrzymują zasad: Pierwszy Pośród Braci oraz Prowadzenie Szarzy.

## Szalony Gnojek

(Mad Git)

(Ten model jest częścią oddziału Goblinów)

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25mm okrągła

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	2K6"	-	5			Nieustraszony, Losowy Ruch (2K6), Chaotyczny, Odbicie (K6), Niepowstrzymany Amok!!, Niespodzianka!
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	0	3	0		Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szalony Gnojek	1	0	5	3	3	Jaskiniowe Goblino

### Niespodzianka! (Surprise!)

Zasada Globalna.

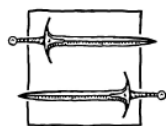
Szalony Gnojek nie jest wystawiany. Zamiast tego jest ukryty wewnątrz oddziału, w ramach którego został wykupiony. Stanowi on ulepszenie oddziału, więc jest ignorowany podczas obliczania Punktów Zwycięstwa (jego punkty są już wliczone w wartość oddziału Goblinów, w którym został ukryty, a Punkty Zwycięstwa zostają zdobyte za zniszczenie oddziału ukrywającego go). Do momentu wypuszczenia poza oddział, żadne efekty nie mogą działać na Szalonego Gnojka, a on sam nie może w żaden sposób wywierać żadnych efektów na grę. Kiedy Szalony Gnojek zostaje usunięty jako poległy, nie powoduje Testów Paniki. Kiedy Szalony Gnojek zostanie wypuszczony, porusza się, działa i podlega wszelkim zasadom niezależnie, tak jak normalny oddział i nie jest liczony jako model oddziału, w którym się wcześniej ukrywał.

Szalone Gnojki mogą zostać wypuszczeni na dwa sposoby:

- Szalone Gnojki mogą zostać wypuszczone, kiedy ich oddział zadeklarował Reakcję na Szarże Stój i Strzelaj Bronią Strzelecką (oddział wciąż strzela normalnie). Jeśli oddział nie posiada żadnej Broni Strzeleckiej, może zadeklarować Reakcję na Szarże Stój i Strzelaj Szalonymi Gnojkami. Jeśli tak, wszystkie Szalone Gnojki w oddziale muszą zostać wypuszczone.
- Na początku Fazy Strzelania właściciela, jeśli oddział z przynajmniej jednym ukrytym Szalonym Gnojkiem nie jest Zaangażowany w Walkę, nie Ucieka i znajduje się w 8" od wrogiego oddziału, musi natychmiast wypuścić wszystkich Szalonych Gnojków.

Rozpatrz wypuszczenie Szalonych Gnojków Pojedynczo. Umieść wypuszczanego Szalonego Gnojka na zewnątrz ukrywającego oddziału i wybierz kierunek ruchu Szalonego Gnojka (zignoruj zasadę Niepowstrzymany Amok!! Szalonego Gnojka). Nie może to być kierunek, który potencjalnie może doprowadzić Szalonego Gnojka do kontaktu z ukrywającym go oddziałem. Kiedy zostanie wypuszczony, porusza się używając zasad Chaotyczny w wybranym kierunku. Podczas tego ruchu, wyrzucenie tych samych wyników nie powoduje utraty K3 Punktów Życia, ani ruchu w losowym kierunku.

# ODDZIAŁY SPECJALNE



## Żelazni Orkowie 295pkt

(Iron Orcs)

15 modeli, można dodać do 20 modeli po 27pkt/model.



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	8			Straż Przyboczna (Żelazny Ork Watażka, Żelazny Ork Szef), Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	5	4	0	Zbroja Płytowa, Tarcza	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Żelazny Ork	1	5	4	1	2	Dwie Bronie, Wielka Broń, Żelazni Orkowie

### Dodatkowe Opcje:

Po jednym modelu można mianować na:

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



## Rydwan z Dzikami 150pkt

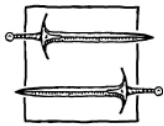
(Orc Boar Chariot)

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	7"	7			Szybki Krok
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	4	5	2	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Awanturник (2)	1	4	4	1	2	Lanca, Zwykli Orkowie
Dzik Bojowy (2)	1	3	4	1	3	Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)
Platforma			5	2	Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)	



## Awanturnicy na Dzikach 155pkt

(Mounted 'Eadbashers)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 25pkt/model.  
0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

Globalne	R	M	Ds		Zasady Modelu
	7"	14"	8		Punktujący
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
Zwykły Ork	1	4	4	2	Ciężka Zbroja
Dziki Ork	1	3	4	2	Egida (6+)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Awanturnik Jeździec	1	4	4	1	2 Lekka Lanca
Dzik Bojowy	1	3	4	1	3 Ograniczony, Niszczycielska Szarża (+1S, +1PP)

Muszą należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

### Zwykli Awanturnicy na Dzikach (4pkt/model)

(Common Orc 'Eadbasher)

*Awanturnik Jeździec otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Zwykli Orkowie*

*i używa Profilu Defensywnego Zwykłego Orka.*

### Dzicy Awanturnicy na Dzikach (darmowe)

(Feral Orc 'Eadbasher)

*Awanturnik Jeździec otrzymuje zasady:*

*Rasy Zielonoskórych: Dzicy Orkowie*

*oraz Niszczycielska Szarża (+1A)*

*i używa Profilu Defensywnego Dzikiego Orka.*

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Lance

*pkt*

3/model

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Dwie Bronie

*pkt*

3/model

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Tarcze

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

*pkt*

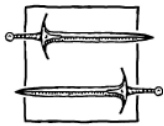
3/model

20

20

20

bez limitu



## Goblińscy Jeźdźcy 120pkt

(Goblin raiders)

5 modeli, można dodać do 15 modeli po 13pkt/model.

0-4 Oddziały na Armię



Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

*Oddział przynajmniej 8 modeli Goblińskich Jeźdźców zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych.*

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
Zwykły Goblin	9"	18"	6			Pozorowany Odwrót, Straż Przednia, Jednostka Lekka
Leśny Goblin	7"	14"	6			Pozorowany Odwrót, Straż Przednia, Jednostka Lekka, Zwiadowcy, Harcownicy
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	3	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblin Jeździec	1	2	3	0	2	
Wilk	1	3	3	0	3	Ograniczony
Olbrzymi Pająk	1	3	3	0	4	Ograniczony, Trujące Ataki

Muszą należeć do jednej z Ras Zielonoskórych:

**Zwykli Goblińscy Jeźdźcy** (darmowe)  
(Common Goblin Raiders)

*Goblin Jeździec otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Zwykłe Gobliny*

*oraz Lekką Zbroję, dosiada Wilka i używa*

*Profilu Globalnego i Ofensywnego Zwykłego Goblina.*

**Leśni Goblińscy Jeźdźcy** (darmowe)  
(Forest Goblin Raiders)

*Goblin Jeździec otrzymuje zasadę*

*Rasy Zielonoskórych: Leśne Gobliny,*

*dosiada Olbrzymiego Pająka,*

*używa Profilu Globalnego i Ofensywnego Leśnego Goblina, a jego Ataki w Walce w Zwarciu otrzymują zasadę Zatrute Ataki.*

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić przynajmniej jedno:

Tarcze

*pkt*

1/model

Lekkie Lance

1/model

Łuki (4+)

2/model

Bronie Miotane (5+) (tylko Leśne Gobliny)

2/model

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

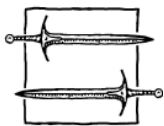
20

Muzyka

20

Chorążego

20



## Wilczy Rydwan 125pkt

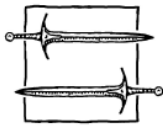
(Goblin Wolf Chariot)

1 model, można dodać do 3 modeli po 100pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	9"	9"	6			Szybki Krok, Jednostka Lekka
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	2	4	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblin Załogant (3)	1	2	3	0	2	Lekka Lanca, Łuk (4+), Zwykłe Gobliny
Wilk (2)	1	3	3	0	3	Ograniczony
Platforma			5	2		Nieożywiony, Trafienia z Uderzenia (K6+1)



### Skaczące Zębaczę 160pkt

(Gnasher Dasher)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 25pkt/model.  
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 20x20mm

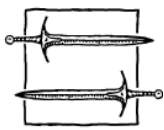
Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
Ziemia	5"	10"				Lot (6", 12"), Nieustraszony, Uwaga Gryzą!, <b>Jednostka Lekka</b>
Lot	6"	12"	5			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	3	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblin Jeździec	1	2	3	0	3	Jaskiniowe Gobliny
Zębacz	2	4	5	2	4	Ograniczony, Szeregi Zębów

#### Szeregi Zębów (Rows of Teeth)

Atak Specjalny.

Zębaczę mogą wykonywać Ataki Wspierające pomimo zasady Ograniczony. Ich Gobliny Jeźdźcy nie mogą wykonywać Ataków Wspierających.

Skaczące Zębaczę otrzymują zasadę Trafienia z Uderzenia, z następującym wyjątkiem: zamiast zadawać liczbę trafień za każdy szarżujący model, szarżujący oddział Skaczących Zębaczę zawierający do 5 modeli zadaje K3 trafienia pojedynczemu wrogiemu oddziałowi w kontakcie podstawek z Przodem Oddziału, a oddział zawierający 6 lub więcej modeli zadaje 2K3 trafienia zamiast K3.



### Stado Zębaczę 120pkt

(Gnasher Herd)

10 modeli, można dodać do 30 modeli po 12pkt/model.  
0-5 Oddziałów na Armię

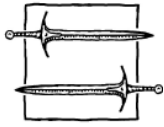
Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	5"	10"	5			Nieustraszony, Nieistotny, Uwaga Gryzą!
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	3	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zębacz	2	4	5	2	4	One są Wszędzie!

#### One Są Wszędzie! (They're Everywhere!)

Atak Specjalny.

Gdy Stado Zębaczę zostanie Złamane w walce, cały oddział zostaje usunięty jako poległy na koniec kroku 7 Sekwencji Rundy Walki (po wykonaniu Testów Złamania), a każdy oddział w 6" od niego otrzymuje 1 trafienie za każde 5 modeli Zębaczę w oddziale, zaokrąglając w dół. Trafienia te są rozpatrywane z Siłą 5 i Penetracją Pancerza 2.



## Drużyna Demolujących Zębaczy Olbrzymich 140pkt

(Gnasher Wracking Team)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

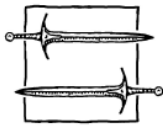
Rozmiar Duży  
Typ Bestia  
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	3K6	-	3	Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6), Chaotyczny, Odbicie (2K6), Poza Kontrolą!		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Trudny Cel (1)	
	3	0	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Zębacze Olbrzymie	2	0	6	4	3	

### Poza Kontrolą! (Look At 'Em Go!):

Zasada Globalna.

Po dotknięciu oddziału po raz pierwszy w grze, model otrzymuje zasadę Niepowstrzymany Amok!! do końca gry.



## Trolle 180pkt

(Trolls)

3 model, można dodać do 7 modeli po 70pkt/model.

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Piechota  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	4	Strach, Nieustraszony, Głupota		
Defensywne	PŻ	UD	W	P	Odporność (4+)	
	3	3	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Troll	3	3	5	2	1	Plwocina Trolla

Muszą zostać jednym z następujących Typów Trolli:

**Zwykle Trolle** (darmowe)  
(Common Troll)

**Jaskiniowe Trolle** (14pkt/model)  
(Cave Troll)

**Trolle spod Mostu** (9pkt/model)  
(Bridge Troll)

Model otrzymuje zasadę Odporność na Magię (3), a jego Pancierz jest równy 3.

Model otrzymuje zasady: Obieżyświat (Woda) oraz Dekoncentrowanie.

### Głupota (Stupid)

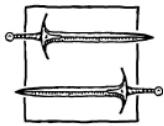
Zasada Globalna.

Na początku każdej twojej Tury Gracza, każdy niezaangażowany i nieuciekający oddział z przynajmniej jednym modelem z tą zasadą, musi wykonać Test Dyscypliny. Jeśli oddział nie zda testu, wszystkie modele w oddziale podlegają zasadzie Wstrząśnięcie do końca Tury Gracza, a w Fazie Ruchu, bezpośrednio po Zebraniu Uciekających oddziałów, oddział musi poruszać się K6" na wprost siebie, zatrzymując się 1" przez Teren Nieprzebytym i innymi oddziałami.

### Plwocina Trolla (Troll Belch)

Atak Specjalny.

Na Poziomie Inicjatywy części modelu właściciel może wybrać oddział Zaangażowany w Walkę, który może zostać zaatakowany Atakiem w Walce w Zwarcu przez daną część modelu. **Jeśli to zrobi, wybrany oddział** otrzymuje 1 trafienie z Siłą 5 i Penetracją Panczerza 10. Jeśli atak ten zostanie wykonany, część modelu nie może wykonać żadnych Ataków w Walce w Zwarcu.



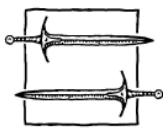
### Pętaki 90pkt

(Grotlings)

3 modele, można dodać do 3 modeli po 15pkt/model.  
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 40x40mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	8"	4			Niestabilność, Nieistotny, Straż Przednia, Zwiadowcy, Harcownicy, Jednostka Lekka, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	2	2	0		Trudny Cel (1)
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pętak	5	2	2	0	2	Bronie Miotane (5+)



### Taran ze Złomu 85pkt

(Scrap Wagon)

pojedynczy model  
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

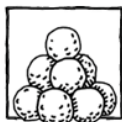
Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3K6	-	4			Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6), Chaotyczny, Niestabilność, Nieistotny, Moduł Pogoni, Nieustraszony
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	2	4	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga Goblinów	5	2	2	0	2	Broń Miotana (5+)
Platforma			4	3		Nieożywiony, Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (2K6)

#### Moduł Pogoni (Pursuit Mode)

Zasada Globalna.

Rzut na dystans ruchu Losowym Ruchem w Fazie Ruchu podlega zasadzie Rzutu Maksymalizującego (na potrzeby zasady Chaotyczny uwzględnij tylko 3 użyte kości).

# ŚMIERĆ Z GÓRY



## Nadziewacz 90pkt

(Skewerer)

pojedynczy model  
0-4 Oddziały na Armię

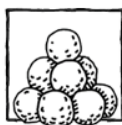
Rozmiar Standardowy  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	4"	6			Machina Wojenna, <del>Nieistotny</del>
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0		Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblińska Załoga	3	2	3	0	2	Balista (4+), Zwykle Gobliny, <b>Ruch lub Strzał</b>

### Balista (Ballista)

Broń Artyleryjska.

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



## Katapulta Zielonoskórych

(Greenhide Catapults)

pojedynczy model  
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 75mm okrągła

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	4"	4"	6			Machina Wojenna, <del>Nieistotny</del>
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0		Lekka Zbroja
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblińska Załoga	3	2	3	0	2	Zwykle Gobliny, <b>Ruch lub Strzał</b>

*Dodatkowe Opcje:*

Może wykupić Orka Nadzorcę

*pkt*

20

### Ork Nadzorca (Orc Overseer)

Zasada Globalna.

Katapulta Zielonoskórych traci zasadę nieistotny i otrzymuje +1Punkt Życia, +1 Dyscypliny i zmienia swój Rozmiar na Duży. Kiedy Katapulta Zielonoskórych wykonuje rzut na Tabelę Niewypału, może zdecydować się na utratę 1 Punktu Życia i przerzut kości. Model otrzymuje dodatkową część modelu:

Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Ork Nadzorca	1	3	3	0	2	Zwykli Orkowie, <b>Ruch lub Strzał</b>

Goblińska Załoga musi wykupić jedną z następujących Broni Artyleryjskich:

**Machina Rozgniatająca (4+)** (170pkt)  
(Splatterer)

**Wyrzutnia Gnojków (4+)** (185pkt)  
(Git Launcher)  
Wybór 0-2 na Armię

Broń Artyleryjska: Katapulta (4x4).

Zasięg 12-60", Strzały: 1, S 3[7], PP 0[4],  
[Wielokrotne Rany (K3, Podcięcie Skrzydeł)].

Broń Artyleryjska: Katapulta.

Zasięg 12-60", Strzały: 1, S 5, PP 4.

Ta broń podlega zasadom Broni Artyleryjskiej: Katapulta, z następującymi wyjątkami: jeśli ta broń trafi (wliczając Częściowe Trafienie), zamiast zadać trafienie z zasadą Atak Obszarowy, oddział otrzymuje K3+1 trafień z profilem broni. W przypadku Częściowego Trafienia, ani liczba trafień, ani Siła i Penetracja Pancerza nie są redukowane.

# WIELCY I ŻLI



## Gargantula 510pkt

(Gargantula)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię,

0-1 Oddział na Armię jeśli zawiera Postać dosiadającą Gargantule

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 100x150mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	7"	14"	6			Determinacja, Nieustraszony, Obieżyświat
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	8	4	6	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblin (8)	1	2	3	0	2	Lekka Lanca, Łuk (4+), Leśne Gobliny
Gargantula	8	4	5	2	4	Ograniczony, Trujące Ataki, Jadowite Kły

*Dodatkowe Opcje:*

Może wykupić Wyrzutnie Sieci (4+)\*

*pkt*

40

\*0-1 Wybór na Armię.

### Wyrzutnia Sieci (Web Launcher)

Broń Artyleryjska: Katapulta (4x4).

Zasięg 6-36", Strzały: 1, S 3, PP 0.

Wszystkie modele w oddziale, który został trafiony przynajmniej jedną Wyrzutnią Sieci, zostają Oblepione do końca następnej Tury Gracza. Oblepione modele otrzymują -K3\* Zręczności. Dodatkowo, traktują one wszystkie Tereny Niebezpieczne (1) jak Tereny Niebezpieczne (2), a wszystkie tereny (wliczając Teren Otwarty), które normalnie nie są dla nich Terenem Niebezpiecznym, jak Teren Niebezpieczny (1).

\*Rzuć jedno K3 bezpośrednio po trafieniu tą bronią i zastosuj dla wszystkich modeli w oddziale.



## Wielki Zielony Bożek 365pkt

(Great Green Idol)

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Piechota  
Podstawka 100x100mm

Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	6"	12"	8			Nieustraszony, Demoniczny, Zrównać Ich z Ziemią
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	6	2	8	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Wielki Zielony Bożek	3	2	6	3	2	Miażdżący Atak, Trafienia z Uderzenia (K3)

*Dodatkowe Opcje:*

Może zostać Sztandarowym Armii

*pkt*

100

### Zrównać Ich z Ziemią (Smash 'Em Flat)

Zasada Globalna.

Sprzymierzone oddziały, które znajdują się w 6" od Wielkiego Zielonego Bożka, muszą przerzucić naturalne '1' rzutów na zranienie.

Testy Złamania wykonywane przez sprzymierzone oddziały, które znajdują się w 6" od Wielkiego Zielonego Bożka, podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.



**Gigant 285pkt**  
(Giant)  
pojedynczy model  
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Piechota  
Podstawka 50x75mm

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

<b>Gigant Widzi, Gigant Robi</b> (Giant See, Giant Do) Zasada Globalna. Model otrzymuje zasadę Urodzony by Walczyć.	<i>Dodatkowe Opcje:</i> Może wykupić zasadę <b>Wielki Bart</b> Może wykupić (tylko jedno): Miażdżącą Kulę Gigantyczną Pałkę zasadę Sieci	<i>pkt</i> <b>35</b> <b>20</b> <b>30</b> <b>60</b>
<b>Wściekłość</b> (Rage) Atrybut Ataku - w Zwarceniu. Za każdym razem, gdy model traci Punkt Życia, otrzymuje on +1 Atak. Za każdym razem, gdy model otrzymuje Punkt Życia, otrzymuje on -1 Atak.		

**Wielki Brat** (Big Brother)

Zasada Globalna.

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

**Gigantyczna Pałka** (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarceniu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Pancerza.

**Miażdżąca Kula** (Wrecking Ball)

Broń do Walki w Zwarceniu.

Dzierżyciel otrzymuje zasady: Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6), Chaotyczny oraz Roztrzaskanie (K6+X), gdzie X jest równy modyfikatorowi Ataku wnikającemu z zasady Wściekłość. Dzierżyciel nie może wykonywać Ataków w Walce w Zwarceniu.