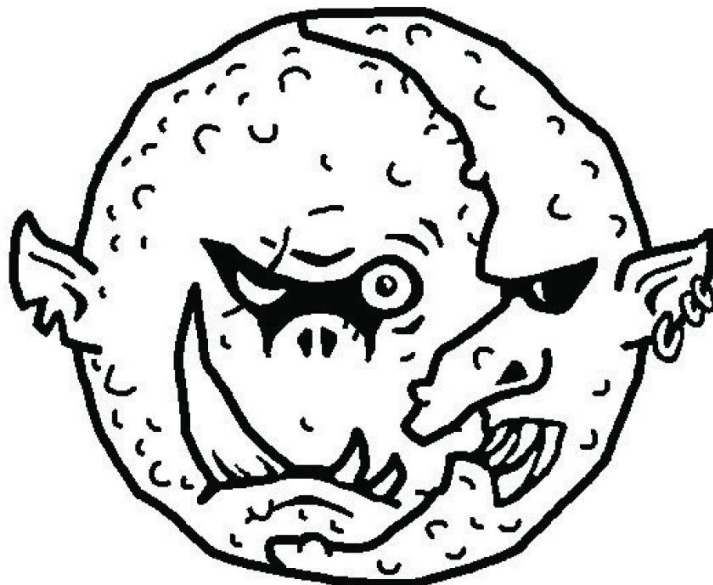


# The 9th Age Fantasy Battles



## Orkowie i Gobliny

Księga Armii

Edycja druga, wersja beta 0.203.1 - 21 marca 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 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+ wszystkie modele w wybranym oddziale zostają Oplątane. Przy wyniku '1' wszystkie modele w oddziale z zasadą Sieci zostają Oplątane. Oddział może zostać Oplątany tylko raz w ciągu pojedynczej fazy. Oplątane modele otrzymują -1 Siły oraz -1 Penetracji Pancerza. Efekt Oplątania trwa do Rundy Walki.

### Chaotyczny (Shambolic)

Do oddziału z modelem z zasadą Chaotyczny Nie może dołączyć żadna Postać. Jeśli wykonując 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.

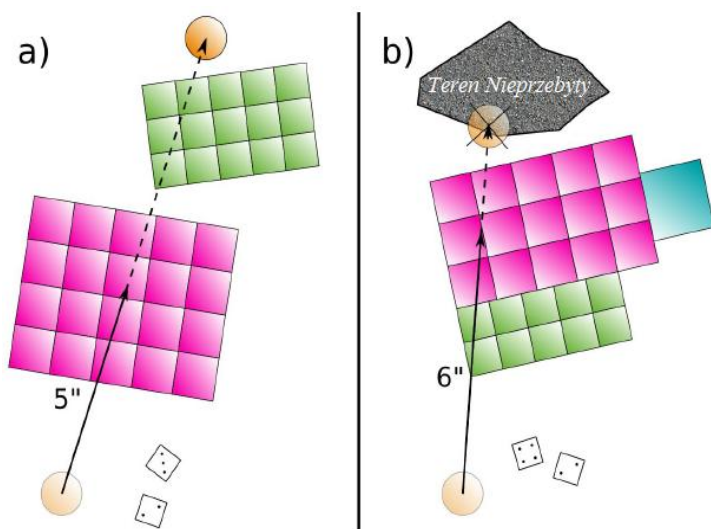
### **Odbicie (X) (Ricochet (X))**

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 Prostokąt Graniczny 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 podstawowymi 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 oddziału (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) Model z zasadą Odbicie nie może zostać umieszczony 1: za różowym oddziałem, ponieważ zielony oddział jest zbyt blisko. Przez to, model porusza się w tym samym kierunku przez oba oddziały. Tylko oddział różowy otrzymuje trafienia wynikające z zasady Odbicie, gdyż zielony oddział 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 X trafień, które zostają rozdzielone możliwie po równo wszystkim oddziałom w walce.

## **ATRYBUTY ATAKU**

### **Urodzony by Walczyć (Born to Fight)**

W Walce w Zwarcu.

Ataki w Walce w Zwarcu części modelu otrzymują +1 Siły i +1 Penetracji Pancerza. Po każdej Rundzie Walki w Zwarcu, te efekty zostają utracone na czas trwania tej walki chyba, że oba poniższe warunki zostaną spełnione:

- Oddział części modelu znajduje się po wygranej stronie walki.
- W tej samej walce bierze udział przynajmniej jeden sprzymierzony oddział z przynajmniej jedną częścią modelu z tą zasadą, który posiada więcej Pełnych Szeregów niż jakikolwiek wrogi oddział Zaangażowany w tę samą Walkę.

### **Jadowite Kły (Venomous Fangs)**

W Walce w Zwarcu.

Przed rzutem na trafienie, wybierz jeden Atak w Walce w Zwarcu 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 Pancierza 2 i zasadą Wielokrotne Rany (K3+1, przeciwko Górującym).

## 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>	<b>Kłątwa</b>	<b>Do Następnej Tury</b>
<b>Sprowadzenie Bólu (Bring the Pain)</b>			Nieudane rzuty na trafienie Atakami w Walce w Zwarcu, wykonane przeciwko celowi, musza zostać przerzucone.	

# WYPOSAŻENIE SPECJALNE

## Zaklęcia Broni

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

(Omen of the Apocalypse)

Zaklęcie 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.

### **Podstępne Pchnięcie** (55pkt)

(Shady Shankin)

Zaklęcie 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 przerzucone.

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

(Maza's Zappin)

Zaklęcie 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.

## Zaklęcia Pancerzy

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

(Tuktek's Guard)

Tylko modele o Rozmiarze Standardowy i Duży.

Zaklęcie Zestawu Pancerza.

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

## Artefakty

### **Korona Króla Jaskiń** (85pkt)

(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 Odwrot.

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

### **Kościany Fetysz** (55pkt)

(Skull Fetish)

Tylko Magowie.

Dominujący.

Na początku każdej twojej Fazy Magii zsumuj ilość sprzymierzonych oddziałów Zaangażowanych w Walkę i odejmij liczbę sprzymierzonych oddziałów, które uciekają (jeśli jakiegokolwiek). Dodaj liczbę Znaczników Zasłony równą ostatecznemu wynikowi, do maksymalnie 3 Znaczników Zasłony (zignoruj ujemne wyniki). Te Znaczniki Zasłony są dodatkowymi do otrzymywanych z innych źródeł.

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

(Troll Ale Flask)

Tylko Dzicy Orkowie.

Na Poziomie Inicjatywy posiadacza, wybierz wrogi oddział Zaangażowany w Walkę z posiadaczem, który może zostać zaatakowany przez posiadacza Atakiem w Walce w Zwarcu. Oddział ten otrzymuje trafienie, które jest rozpatrywane z Siłą 5 i Penetracją Pancerza 10.

### **Garnek Skradzionej Ochrony** (30pkt)

(Pan of Protection Pinchin')

Kiedy zostanie skutecznie zraniony, posiadacz może użyć Pancerza modelu, który zadał tę ranę, a także zasadę Egida lub Regeneracja, jaką ten model posiada. Dodatkowo, kiedy oddział posiadacza jest celem czaru, posiadacz otrzymuje taką samą zasadę Odporność na Magię, jaką posiada Rzucający czar.

## Zaklęcia Sztandarów

### **Totem Mikinoka** (100pkt)

(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.

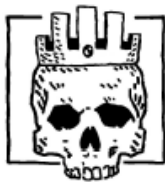
### **Zielona Fala** (45pkt)

(Green Tide)

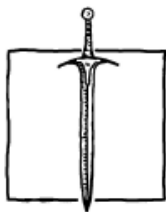
0-3 Sztandary na Armię.

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu.

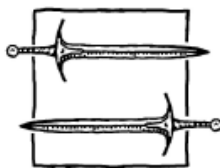
# ORGANIZACJA ARMII



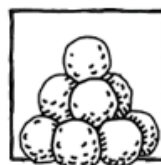
**Postacie**  
maks 40%



**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.*

<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	50
Dzika Bojowego	50	Może dosiadać (jednego):		Rydwan z Dzikami	120
Rydwan z Dzikami	90	Dzika Bojowego	30	Wiwerne*	200
Wiwerne*	180	Wiwerne*	200		

<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
Dwie Bronie	10
Wielką Broń	20
Lancę	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	50
Dzika Bojowego	50	Może dosiadać (jednego):		Wiwerne*	200
Rydwan z Dzikami	90	Dzika Bojowego	30		
Wiwerne*	180	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 (175pkt)**

(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	30
Wiwerne (tylko Mistrz Magii)*	120

*Dodatkowe Opcje:* *pkt*

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

*Opcje Magii:*

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Szamanizmu



Taumaturgii



Pyromancji

*Dodatkowe Opcje:*

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
	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



**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 (130pkt)</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	55	Olbrzymiego Pajaka	40
Rydwan z Wilkami	60			Pajaka Łowcę	40
				Gargantule*	50

<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	30
Rydwan z Wilkami	60			Pająka Łowcę	50

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Może zostać Sztandarowym Armi	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	
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)  
(Cave Goblin Witch Doctor)

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

*Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Zwykłe Gobliny oraz Lekką Zbroję.*

*Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Jaskiniowe Gobliny oraz 2 Grzybki Mocy*

*Model otrzymuje zasadę Rasy Zielonoskórych: Leśne Gobliny.*

*Dodatkowe Opcje:* pkt  
Może dosiadać (jednego):  
Wilka 20  
Rydwan z Wilkami 30

*Dodatkowe Opcje:* pkt  
Może wykupić Lekką Zbroję 5

*Dodatkowe Opcje:* pkt  
Może dosiadać (jednego):  
Olbrzymiego Pająka 20  
Gargantule\* 500

*Opcje Magii:*

Musi wybrać czary ze Ścieżki (wybierz jedną):



Czarnej Magii



Taumaturgii



Piromancji

*Dodatkowe Opcje:*

Może zostać (tylko jednym):

Adeptem Magii 75

Mistrzem Magii 225

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.

Jednokrotne Użycie. Model może użyć każdego ze swoich Grzybków Mocy raz na grę. Zadeklaruj użycie tuż przed rzuceniem przez model rzucenia Czar (ale nie Zaklętego Czar). 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 Rozpraszania (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+), Zwykłe 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
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	P	P	P+1		Trudny Cel
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.

Wszyscy sprzymierzeni Magowie w 12" od modelu z Ołtarzem Pajęczej Matki otrzymują zasadę Skupianie (1). Model dosiadający Gargantule zna jeden dodatkowy Czar Nauczony (jeśli dostępne).

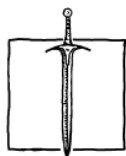
*Dodatkowe Opcje:*

Jeśli dosiadana przez Maga,  
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

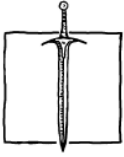
- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

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 Ogiemną Dwidę 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 22pkt/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*

4/model

*Dodatkowe Opcje:*

Mogą wykupić Tarcze

Po jednym modelu można mianować na:

Dowódcę

Muzyka

Chorążego

- może wykupić Zakłęcie Sztandaru

*pkt*

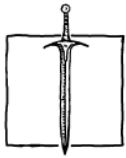
4/model

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.*

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>	<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Jeśli wykupiły Łuki, mogą wykupić Tarcze	darmowe	Mogą wykupić zasadę Sieci	2/model	Mogą wykupić Bronie Miotane (5+)	1/model
Mogą wykupić* Podstępnych Gnojeków	15/gnojka	Mogą wykupić Szalonych Gnojeków*	65/gnojka	Mogą wykupić zasadę Harcownicy*	1/model
*Maks. 1 Podstępny Gnojek na każde 10 Zwykłych Goblinów w oddziale, ale nie więcej niż 3 Gnojeków.		*0-8 Szalonych Gnojeków na Armię. Maks. 1 Podstępny Gnojek na każde 15 Jaskiniowych Goblinów w oddziale, ale nie więcej niż 3 Gnojeków na oddział.		*Maks. 20 modeli na oddział. Trącą zasadę Punktujący.	

<i>Dodatkowe Opcje:</i>	<i>pkt</i>
Mogą wykupić (tylko jedno):	
Tarcze	darmowe
Włócznie i Tarcze	1/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 Gobliny, 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
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Szalony Gnojek	1	0	5	3	3	Jaskiniowe Gobliny

### Niespodzianka! (Surprise!)

Zasada Globalna.

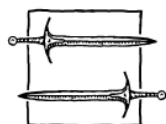
Szalony Gnojek nie jest wystawiany. Zamiast tego jest ukryty wewnątrz oddziału, w ramach którego został wykupiony. Stanowi on ulepszenie oddziału, więc jest ignorowany podczas obliczania Punktów Zwycięstwa (jego punkty są już wliczone w wartość oddziału Goblinów, w którym został ukryty, a Punkty Zwycięstwa 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 wszelkich 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 300pkt

(Iron Orcs)

15 modeli, można dodać do 20 modeli po 26pkt/model.



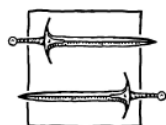
Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 25x25mm

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 160pkt

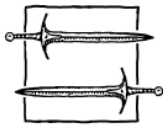
(Orc Boar Chariot)

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 160pkt

(Mounted 'Eadbashers)

5 modeli, można dodać do 10 modeli po 27pkt/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*

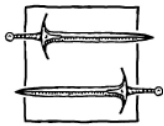
3/model

20

20

20

bez limitu



## Goblińscy Jeźdźcy 120pkt

(Goblin raiders)

5 modeli, można dodać do 15 modeli po 15pkt/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 i używa*

*Profilu Globalnego i Ofensywnego Leśnego Goblina.*

*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

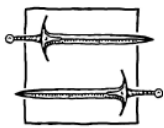
20

Muzyka

20

Chorążego

20



## Wilczy Rydwan 120pkt

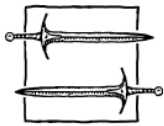
(Goblin Wolf Chariot)

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 150pkt

(Gnasher Dasher)

5 modeli, można dodać do 5 modeli po 24pkt/model.  
0-3 Oddziałów na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 20x20mm

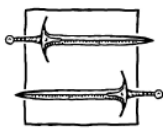
Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
Ziemia	5"	10"				Lot (6", 12"), Nieustraszony, Uwaga Gryzą!
Lot	6"	12"	5			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	2	3	1	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Goblin Jeździec	1	2	3	0	3	Jaskiniowe Gobliny
Zębacz	2	4	5	2	4	Ograniczony, Szeregi Zębów

#### 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 140pkt

(Gnasher Herd)

10 modeli, można dodać do 30 modeli po 14pkt/model.  
0-5 Oddziałów na Armię

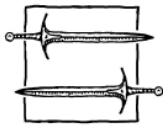
Rozmiar Standardowy  
Typ Bestia  
Podstawka 20x20mm

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 natychmiast usunięty jako poległy, 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 Pancerną 2.



## Drużyna Demolujących Zębaczy Olbrzymich 155pkt

(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	
	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 100pkt

(Trolls)

1 model, można dodać do 9 modeli po 64pkt/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	Regeneracja (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:

**Zwykłe 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.

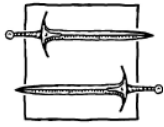
Na początku każdej twojej Tury Gracza, każdy niezaangażowany i nieuciekający oddział z przynajmniej jednym modelem z tą zasadą, musi wykonać Test Dyscypliny. Jeśli oddział nie zda testu, wszystkie modele w oddziale podlegają zasadzie Wstrząśnięcie do końca Tury Gracza, a w Fazie Ruchu, bezpośrednio po 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 możesz zdecydować się na niewykonywanie jej Ataków w Walce w Zwarcu, a zamiast tego wybrać wrogi oddział, którego atakujący model mógłby normalnie zaatakować swoimi Atakami w Walce w Zwarcu. Wybrany oddział otrzymuje trafienie, które jest rozpatrywane z Siłą 5 i Penetracją Pancierza 10.





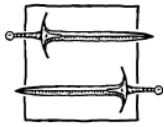
### Pętaki 80pkt

(Grotlings)

3 modele, można dodać do 3 modeli po 20pkt/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
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	2	2	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Pętak	5	2	2	0	2	Bronie Miotane (5+)



### Taran ze Złomu 90pkt

(Scrap Wagon)

pojedynczy model  
0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 50x100mm

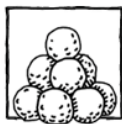
Globalne	R	M	Ds			Zasady Modelu
	3K6	-	4			Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6), Chaotyczny, Niestabilność, Nieistotny, Moduł Pogoni
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	4	2	4	1		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga Goblinów	5	2	2	0	2	Broń Miotana (5+)
Platforma			4	3	Nieożywiony, Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (2K6)	

#### 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

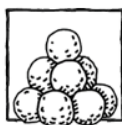
Rozmiar Standardowy  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 60mm okrągła

Globalne	R	M	Ds				Zasady Modelu
	4"	4"	6				Machina Wojenna, Nieistotny
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	

### Balista (Ballista)

Broń Artyleryjska: Balista.

Zasięg 48", Strzał: 1, Siła 3[6], Penetracja Panczerza 10, [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, Nieistotny
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	

*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	

Goblińska Załoga musi wykupić jedną z następujących Broni Artyleryjskich:

**Machina Rozgniatająca (4+)** (180pkt)  
(Splatterer)

**Wyrzutnia Gnojków (4+)** (180pkt)  
(Git Launcher)  
Wybór 0-2 na Armię

Broń Artyleryjska: Katapulta (4).

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

Broń Artyleryjska: Katapulta.

Zasięg 12-60", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Panczerza 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 Panczerza nie są redukowane.

# WIELCY I ŹLI



## 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	Trujące Ataki, Jadowite Kły

*Dodatkowe Opcje:*

Może wykupić Wyrzutnie Sieci (4+)\*

*pkt*

50

\*0-1 Wybór na Armię.

### Wyrzutnia Sieci (Web Launcher)

Broń Artyleryjska: Katapulta (4).

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 375pkt

(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.

Oddziały w 6" od przynajmniej jednego sprzymierzone Wielkiego Zielonego Idola otrzymują +1 Umiejętności Ofensywnych lub +2 Umiejętności Ofensywnych, jeśli przynajmniej jeden Wielki Zielony Idol jest Zaangażowany w Walkę.



**Gigant 290pkt**  
(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	

*Dodatkowe Opcje:*

**Gigant Widzi, Gigant Robi** (Giant See, Giant Do)  
Zasada Globalna.  
Model otrzymuje zasadę Urodzony by Walczyć.

Może wykupić (tylko jedno):  
Gigantyczną Pałkę  
Miażdżącą Kulę  
zasadę Sieci

*pkt*

30

30

50

**Wściekłość** (Rage)

Atrybut Ataku – w Zwarcu.

Model otrzymuje +1 Atak za każdy punkt różnicy pomiędzy początkową wartością Punktów Życia modelu, a wartością w danym momencie.

**Gigantyczna Pałka** (Giant Club)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje +1 Siły oraz +1 Penetracji Panczerza.

**Miażdżąca Kula** (Wrecking Ball)

Broń do Walki w Zwarcu.

Dzierżyciel otrzymuje zasady: Nieustraszony, Losowy Ruch (3K6), Chaotyczny oraz Roztrzaskanie (K6+X), gdzie X jest równy różnicy pomiędzy początkową wartością Punktów Życia modelu, a wartością w danym momencie. Dzierżyciel nie może wykonywać Ataków w Walce w Zwarcu.