

LA IX ERA

BATTAGLIE FANTASY



Orchi e Goblin

Libro dell'Armata (Regole Base)

Seconda Edizione, versione 2023 Public Test 6 – 7 marzo 2024

Released: questo Libro degli Eserciti è la versione ufficiale aggiornata in base all'ambientazione della Nona Era e della sua filosofia di gioco. Possibili occasionali modifiche su regole e punti.

Regole dell'Armata	2	Personaggi Orchi	6
Regole dei Modelli dell'Armata	2	Personaggi Goblin	8
Incantesimo Ereditario	4	Cavalcature degli Orchi	10
Oggetti Speciali	4	Cavalcature dei Goblin	11
Organizzazione d'Armata	5	Base	13
Tabella Riassuntiva	23	Speciale	16
Registro delle Modifiche	26		



La Nona Era: Battaglie Fantasy è un gioco di miniature comunitario.

Regole e commenti all'indirizzo: the-ninth-age.com

Modifiche recenti all'indirizzo: the-ninth-age.com/archive.html

Licenza Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html Impaginato con \LaTeX .



Regole dell'Armata

Guerraaa!

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di ogni Turno del Giocatore amico, a patto che il Generale sia sul Campo di Battaglia e che non sia In Fuga. Applica i seguenti effetti fino all'inizio del prossimo Turno del Giocatore amico:

- Le unità amiche ottengono +1" Avanzata e +2" Marcia.
- Se il Generale è un Ciarlatano Goblin o un Fattucchiere Goblin, le unità amiche composte interamente da modelli con Astuzia Goblin ottengono **Truppe Leggere** e perdono Presidiante fintanto che non sono Ingaggiate.
- Se il Generale è un Capoguerra Orco o un Orco Sciamano, le unità amiche composte interamente da modelli con Rivalità tra Branchi ottengono **Massimizzato (Distanza di Carica)**.

Regole dei Modelli dell'Armata

Regole Universali

Animaletti Adorati

I modelli amici che non possiedano Animaletto Adorato ottengono **Odio** contro tutte le unità nemiche a contatto di base con uno o più modelli amici con Animaletto Adorato.

Astuzia Goblin

Applica le seguenti regole ad un'unità composta interamente da modelli con Astuzia Goblin:

- Ottiene **Massimizzato (Distanza di Fuga)**.
- Prima di effettuare il tiro, può scegliere di fallire qualsiasi Test di Rotta e, a meno che più di metà dei modelli dell'unità siano Impassibili, Test di Panico.
- Se l'unità Fugge a causa di una Reazione alla Carica Fuga volontaria, o dopo aver volontariamente fallito un test di Panico o Rotta, supera automaticamente la sua prossima Chiamata a Raccolta. Questa regola non è applicabile se l'unità è Decimata o se fugge involontariamente.

Capotribù

Se il Generale è un Capotribù, applica le seguenti modifiche alle regole di creazione della Lista dell'Esercito:

- Puoi spendere fino al 10% dei Punti dell'Esercito in unità con Astuzia Goblin.
- Il Limite di Duplicazione «0-X unità/esercito», «0-X modelli/esercito» e «0-X per esercito» nei profili delle unità con Rivalità tra Branchi è modificato, come indicato da «CT 0-X». Ad esempio, «0-1 (CT 0-2 unità/esercito)» che se il Generale è un Capotribù, il Limite di Duplicazione diventa «0-2 unità/esercito».

Darrmu

Se il Generale è un Darrmu, applica le seguenti modifiche alle regole di creazione della Lista dell'Esercito:

- Puoi spendere fino al 10% dei Punti dell'Esercito in unità con Rivalità tra Branchi.
- Il Limite di Duplicazione «0-X unità/esercito», «0-X modelli/esercito» e «0-X per esercito» nei profili delle unità con Astuzia Goblin è modificato, come indicato da «D 0-X». Ad esempio, «0-1 (D 0-2) unità/esercito» significa che se il Generale è un Darrmu, il Limite di Duplicazione diventa «0-2 unità/esercito».

Primogenito

Le unità con Primogenito **devono** acquistare il Campione se possibile. Un Campione con Primogenito ottiene +1 Punto Vita fino ad un massimo di 4 e +1 Numero di Attacchi (in aggiunta al normale incremento dovuto dall'essere un Campione), la sua Disciplina è **fissata** a 7 ed ottiene Grande Arma. Nel caso di Modelli Multiparte, il modificatore al Numero di Attacchi influenza una singola parte di modello senza Imbrigliato o Inanimato. Un Campione con Primogenito può scegliere un'Arma da Corpo a Corpo diversa da quella degli altri modelli R&F nella sua unità.

Rivalità tra Branchi

Le parti di modello senza imbrigliato ottengono +1 Numero di Attacchi quando entrambe le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- L'unità del modello contiene uno o più modelli R&F.
- Un qualsiasi modello sul Campo di Battaglia appartenente ad un'altra unità amica è Ingaggiato in Combattimento.

Scortesia Professionale

Ogni unità può essere scelta fino a 3 volte per Turno del Giocatore ai fini dello schieramento di modelli con Scortesia Professionale.

Spaccateste

Unico.

Il modello ottiene **Guardia del Corpo (Generale)**. Inoltre, un'Alfiere con Spaccateste ottiene **Alfiere da Battaglia** e può prendere fino a 2 Incanti di Stendardo senza limiti di punti. Se l'unità del modello conterebbe normalmente come Base, invece viene considerata Speciale.

Zampettatori

Il modello ottiene **Passo Fantasma**, e le parti di modello con Imbrigliato ottengono **Attacchi Venefici**.

Attributi di Attacco

Armi Rozze

Il modello non può beneficiare da Parata. Dopo il Primo Round di combattimento, fino a che il modello non è più Ingaggiato, tutte le sue armi contano come Armi a Una Mano ai fini di tutte le regole.

Attacchi Speciali

Forze della Distruzione [X]

Il modello non può dichiarare Carica, né altre unità possono dichiarare Carica contro il modello. Il modello e le altre unità si ignorano ai fini delle regole della Distanza tra le Unità; possono toccarsi e muoversi l'una attraverso l'altra durante qualsiasi movimento (incluso Agguato). Quando il modello tocca un'altra unità, esso viene immediatamente rimosso come perdita, e l'unità toccata subisce X colpi con la Forza e Penetrazione Armatura del modello. Se più unità entrano a contatto di base simultaneamente, il Giocatore Attivo sceglie quale unità subisce i colpi. Se il modello viene rimosso a causa di un'altra unità che entra a contatto con esso, quell'unità subisce D6 colpi addizionali.

Armeria

Picche Avvelenate – Arma da Corpo a Corpo

0–70 (D 0–100) modelli/esercito.

Picca. Gli attacchi effettuati con una Picca Avvelenata diventano **Attacchi Venefici**.

Incantesimo Ereditario

L'Incantesimo Ereditario di Orchi e Goblin è diviso in due versioni, ciascuna delle quali può essere lanciata solo da Maghi specifici, come illustrato nella descrizione dell'incantesimo.

Tipo	Durata	Valore di Lancio	Gittata
E Ferocia e Furbi- zia	Un Turno	7+	24"
Benedizione	Non può essere lanciato da Fattucchieri Goblin. Il bersaglio ottiene +1 a colpire, e le sue Distanze di Carica, Fuga, Inseguimento e Sfondamento sono umentate di 2", fino a +2".		
Maledizione	Non può essere lanciato da Orchi Sciamani. Il bersaglio subisce -1 a colpire, e le sue Distanze di Carica, Fuga, Inseguimento e Sfondamento sono diminuite di 2" fino a -2".		

Oggetti Speciali

Incanti d'Arma

Presagio dell'Aporcalisse 110 pti

Incantamento: Arma a Una Mano.

Mentre usa quest'arma, il portatore ottiene +1 Numero di Attacchi, Forza et Penetrazione Armatura per ogni unità amica Ingaggiata in Combattimento che contenga uno o più modelli con Rivalità tra Branchi fino ad un massimo di +3.

Mordicchio da Guardia 50 pti

Incantamento: Arma da Corpo a Corpo.

Quando il portatore effettua Attacchi da Corpo a Corpo che non siano un Attacco Distruttivo, esso textb-fdeve effettuare 3 Attacchi da Corpo a Corpo addizionali allo stesso Livello di Iniziativa, la cui Forza è **sempre** fissata a 5 e la cui Penetrazione Armatura è **sempre** fissata a 2.

Incanti d'Armatura

Guardia di Tazrek 85 pti

Solo modelli di Normale.

Incantamento: Corazze.

Il modello del portatore ottiene +1 Punto Vita sua Resilienza è **fissata** a 6.

Incanti di Stendardo

Trofeo Spaccateste 60 pti

Solo modelli con Spaccateste..

Tira un D3 prima dell'inizio della battaglia (durante il passo 7 della Sequenza della Fase di Schieramento). Le parti di modello R&F senza Imbrigliato nell'unità del portatore ottengono uno dei seguenti effetti fino alla finedella partita in base al risultato del tiro:

1. **+1 Forza**
2. **Colpo Letale**
3. **Riflessi Fulminei**

Palo del Grande Capo 50 pti

Il portatore ottiene **Raccogliersi Sotto l'Insegna (3", massimo 3")**. Se il portatore ha un'altra istanza di Raccogliersi Sotto l'Insegna, Esso invece ottiene **Raccogliersi Sotto l'Insegna (+3", massimo 18")**.

Zuppa Goga 20 pti

0-3 per esercito. Solo modelli con Astuzia Goblin.

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di ogni Turno del Giocatore. Fino alla fine del Turno del Giocatore, l'unità del portatore ottiene **Impassibile** e **Instabile**.

Artefatti

Merenda Mostruosa

60 pti

Dominante. Solo Fattuchieri Goblin Maestri.

Il portatore può lanciare *Invocazione Totemica* (Sciamanesimo) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8).

Teschio Feticcio

55 pti

Dominante. Solo Maghi.

Aggiungi un Segnalino Velo alla tua Riserva di Segnalini Velo ogniqualvolta:

- Un'unità amica con almeno un modello con Astuzia Goblin passa un Test di Chiamata a Raccolta.
- Un'unità amica con almeno un modello con Rivalità tra Branchi completa con successo una Carica.

Fischietto Mordace

35 pti

Un solo uso. Può essere attivato all'inizio di ogni Turno del Giocatore. Fino alla fine del Turno del Giocatore, le unità amiche di Mordicchi entro 18" ottengono Estasi della Battaglia, Furia e Massimizzato (Distanza di Carica),.

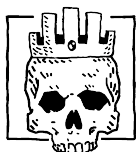
Padella Arraffaprotezione

35 pti

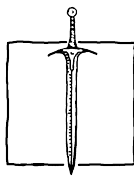
Quando il portatore viene ferito con successo, egli può scegliere di usare il valore di Armatura dell'attaccante e/o le sue Protezioni Speciale.

- Usa il valore di Armatura che il modello attaccante avrebbe contro l'attacco che ha causato la ferita (inclusi modificatori condizionali etc.). Se il portatore sceglie di fare ciò, non può usare la sua Armatura (inclusi eventuali modificatori).
- Usa la Protezione Speciale che il modello attaccante avrebbe contro l'attacco che ha causato la ferita (inclusi modificatori condizionali etc.). Se il portatore sceglie di fare ciò, non può usare la sua Protezione Speciale (inclusi eventuali modificatori).

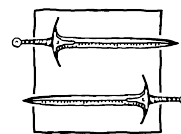
Organizzazione d'Armata



Personaggi
massimo 40%



Base
minimo 25%



Speciale
nessun limite

Personaggi (massimo 40%)

Personaggi Orchi



Orco Signore della Guerra

220 pts

Mod. singolo

Unico

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Esclusivo (Rivalità tra Branchi, Troll), Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Rivalità tra Branchi, Sono Io il Capo!		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Regole del modello	
	3	6	5	0	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Regole del modello
Orco Signore della Guerra	4	6	5	2	4	Estasi della Battaglia
— Regole del Modello —			— Opzioni di Cavalcatura —			pti-
Sono Io il Capo! : Regola Universale. Questo modello deve essere il Generale.			Grugno			65
			Carro di Grugni			90
			Viverna			160
— Opzioni —			— Regola del Modello Opzionale —			pti-
Capotribù e Orda degli Orchi			gratuito			
Oggetti Speciali			fino a 200			Orda degli Orchi : Regola Universale. L'unità del modello ottiene Paura e Impassibile .
Scudo			5			
Armatura a Piastre			30			
Coppia d'Armi			10			
Lancia Pesante			15			
Grande Arma			20			



Ultimo Superstite

190 pts

Mod. singolo

0-1 (CT 0-2)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	8	Determinato, Esclusivo, Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Non un Capo, Rivalità tra Branchi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Regole del modello	
	3	6	5	0	Armatura a Piastre	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Regole del modello
Ultimo Superstite	4	6	5	2	4	Maestro d'Armi, Coppia d'Armi, Grande Arma, Lancia Pesante, Scudo
— Opzioni —			— Opzioni di Cavalcatura —			pti-
Oggetti Speciali			fino a 200			Grugno
						Carro di Grugni
						Viverna
						175
						190
						260



Orco Sciamano

130 pti

Mod. singolo




0-2 (CT 0-4)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Esclusivo (Rivalità tra Branchi, Troll), Mago Apprendista, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Rivalità tra Branchi	

Difensive	PV	Dif	Res	Arm
	3	3	5	0

Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Orco Sciamano	2	3	4	1	2

Opzioni magiche		pti	Opzioni		pti
Mago Adepto		95	Capotribù (Solo Generale)		gratuito
Mago Maestro		265	Oggetti Speciali		fino a 100
			Se Mago Maestro		fino a 200
Piromanzia	Sciamanesimo		Coppia d'Armi		5
			Armatura Leggera		5
					
			Taumaturgia		

Opzioni di Cavalcatura		pti
Grugno		30
Carro di Grugni		60
Viverna (Solo Mago Adepto o Mago Maestro)		115

Personaggi Goblin



Ciarlatano Goblin

85 pti

Mod. singolo

0-3 (D 0-6)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Astuzia Goblin, Esclusivo (Astuzia Goblin, Troll)	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	4	4	0	Armatura Pesante
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Ciarlatano Goblin	3	4	4	2	5

— Opzioni —

	pti-
Darrmu e Giardini Goblin (Solo Generale)	gratuito
Alfiere da Battaglia	50
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Generale	fino a 200
Scudo	5
Arco (4+)	5
Una sola scelta:	
Coppia d'Armi	5
Grande Arma	10
Lancia Pesante	10

— Regola del Modello Opzionale —

Giardini Goblin: Regola Universale.
Dopo aver determinato le Zone di Schieramento (alla fine del passo 6 della Sequenza Pre-Partita), puoi scegliere un singolo Elemento di Terreno di tipo Campo, Foresta, Rovina o Terreno Acquatico. Tutti i modelli (amici e nemici) considerano il Terreno scelto come Terreno Pericoloso (1). I modelli che normalmente considererebbero già il Terreno scelto come Terreno Pericoloso (1) lo considerano invece come Terreno Pericoloso (2). Inoltre, i modelli amici con Astuzia Goblin ottengono **Viaggiatore (X)**, dove X è il Terreno scelto.

— Opzioni di Cavalcatura —

	pti-
Bestiola	40
Carro delle Bestiole	55
Mostriciattolo	60
Gargantula (Solo Generale)	365



Fattucchiere Goblin

115 pti

Mod. singolo

0-3 (D 0-4)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	8	Astuzia Goblin, Esclusivo (Astuzia Goblin, Troll), Mago Apprendista	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	2	3	0	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Fattucchiere Goblin	1	2	2	0	3

— Opzioni magiche —

	pti-
Mago Adepto	95
Mago Maestro	265
 Piromanzia	
 Stregoneria	
 Taumaturgia	

— Opzioni —

	pti-
Darrmu (Solo Generale)	30
Armatura Leggera	5
Oggetti Speciali	fino a 100
Se Mago Maestro	fino a 200

— Opzioni di Cavalcatura —

	pti-
Bestiola	25
Carro delle Bestiole	40
Mostriciattolo	40
Gargantula (Solo Mago Adepto o Mago Maestro)	360



Iniziato Gogtuk

50 pti

Mod. singolo

0-4 (D 0-8)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Astuzia Goblin, Celato, Esclusivo (Astuzia Goblin), Fuga Simulata, Il Goblin Che Sussurrava A... , Non un Capo, Scorta, Scortesia Professionale, Truppe Leggere		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	4	3	0	Distrarre, Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Iniziato Gogtuk	2	4	4	2	4	Coppia d'Armi

—Regole del Modello—

Il Goblin Che Sussurrava A...: Regola Universale.
Immediatamente prima di unirsi ad un'unità utilizzando la regola Nascosto, il modello può ottenere gratuitamente una cavalcatura Bestiola (senza alcuna opzione aggiuntiva). Se il modello si aggrega ad un'unità con almeno un modello R&F con Zampettatori, la cavalcatura del modello ottiene **Zampettatori**.

—Opzioni—

Deve scegliere (una sola scelta):
Straziatori (0-3 (D 0-6) per esercito) 5
Cacciatore di Teste (0-3 (D 0-6) per esercito) free
Lanciareti (0-3 (D 0-6) per esercito) free

—Regola del Modello Opzionale—

Cacciatore di Teste: Regola Universale.

Le parti di modello senza Imbrigliato ottengono **Attacchi Venefici, Marciare e Tirare** e Armi da Lancio (4+) con Colpi 3.

Lanciareti: Regola Universale.

Per ogni Lanciareti a contatto di base, le unità nemiche subiscono -1 Agilità e -1 Penetrazione Armatura, fino a -2 ciascuna.

Straziatori: Regola Universale.

Le parti di modello senza Imbrigliato ottengono **Estasi della Battaglia, Odio**, e Grande Arma.



Folle Vandalo

55 pti

Mod. singolo

0-3 (D 0-6)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	2D6"		7	Astuzia Goblin, Impassibile, Insignificante, Movimento Casuale (2D6"), Non un Capo, Scortesia Professionale, Sorpresa!		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	2	4	3	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Folle Vandalo		4	4	2	4	Forze della Distruzione (2D6)

—Regole del Modello—

Sorpresa!: Regola Universale.

Il modello **deve** essere schierato utilizzando il seguente Schieramento Speciale. All'inizio di ogni Turno del Giocatore, il proprietario può scegliere un'unità amica non In Fuga, non Ingaggiata di Marmaglia Goblin o Neofiti Gogtuk. Schiera il modello con Folle Vandalo entro 3" dall'unità scelta e a più di 1" da Terreno Intransitabile ed altre unità. Se il modello non è schierato per la fine del Turno di Gioco 4, conta come distrutto e non può essere schierato per il resto della partita.

Cavalcature dei Personaggi

Cavalcature degli Orchi



Grugno

Altezza **Normale**
 Tipo **Cavalleria**
 Base **25×50 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	P			
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grugno	1	3	4	1	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato



Carro di Grugni

0-3
 cavalcature/esercito
 Altezza **Grande**
 Tipo **Costrutto**
 Base **50×100 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	P	Falcata Rapida		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P+2		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grugno (2)	1	3	4	1	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato



Viverna

0-1 (CT 0-2)
 cavalcature/esercito
 Altezza **Grande**
 Tipo **Cavalleria**
 Base **50×50 mm**

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	<i>Terra</i> 4"	8"	P	Esclusivo, Paura, Truppe Leggere, Volo (8", 16")		
	<i>Volo</i> 8"	16"				
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	P	5	P		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Viverna	4	5	6	3	4	Attacchi Venefici, Imbrigliato

Opzioni

Grandi Ali (0-1 per esercito)

pti-

20

Regola del Modello Opzionale

Grandi Ali: Regola Universale.

La Viverna ottiene **Attacchi di Calpestamento (D3)**, **Presenza Torreggiante** e i suoi Punti Vita sono **fissati** a 5; inoltre le dimensioni della sua base diventano 75×100 mm.

Cavalcature dei Goblin



Bestiola

Altezza **Normale**
 Tipo **Cavalleria**
 Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	16"	P	Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	P	P	P	P+1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Bestiola	2	3	3	1	3 Imbrigliato
— Opzioni —					pti-
Zampettatori					10



Carro delle Bestiole

0-3
 cavalcature/esercito
 Altezza **Grande**
 Tipo **Costrutto**
 Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	P	Falcata Rapida, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	P	4	P+1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Bestiola (2)	2	3	3	1	3 Imbrigliato
Telaio			5	2	Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato



Mostriciattolo

0-3
 cavalcature/esercito
 Altezza **Grande**
 Tipo **Bestia**
 Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	7"	14"	P		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	3	P	P	P+1	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Mostriciattolo	4	4	5	2	5 Imbrigliato

— Opzioni —

Ragno Cacciatore	pti-	10	— Regola del Modello Opzionale —
-------------------------	------	----	----------------------------------

Ragno Cacciatore: Regola Universale.
 Il modello ottiene **Zampettatori**, e le dimensioni della sua base diventano 50×50 mm.



Gargantula

Altezza **Enorme**

Tipo **Bestia**

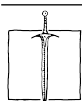
0-1 cavalc./esercito

Base 100×150 mm

0-3 modelli Enormi per Esercito.

<i>Globali</i>	<i>Ava</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Regole del modello</i>		
	7"	14"	P	Impassibile, Zampettatori		
<i>Difensive</i>	<i>PV</i>	<i>Dif</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>		
	7	3	6	3		
<i>Offensive</i>	<i>Att</i>	<i>Off</i>	<i>For</i>	<i>Pen</i>	<i>Agi</i>	
Goblin (8)	1	2	2	0	3	Arco (4+), Lancia Pesante
Gargantula	6	3	6	3	4	Imbrigliato

Base (minimo 25%)



Marmaglia Goblin

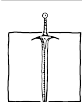
145 pti + 3 pti/modello extra

25-60 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20x20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Astuzia Goblin, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	3	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Goblin	1	2	2	0	3	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Arco (4+) (0-100 Modelli R&F di Fanteria con Arco o Balestra per Esercito)			1/modello	Alfiere	10	
Deve scegliere (una sola scelta):				Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Picca e Scudo			gratuito	Campione	10	
Scudo			gratuito	Musico	10	
Picche Avvelenate e Scudo			2/modello			



Razziatori Goblin

160 pti + 8 pti/modello extra

8-25 modelli



0-3 (D 0-4)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	8"	16"	6	Astuzia Goblin, Presidiante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	3	1	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Goblin	1	2	2	0	3	
Bestiola	2	3	3	1	3	
					Imbrigliato	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Deve scegliere (una sola scelta):				Alfiere*	10	
Lancia Pesante e Scudo			gratuito	Incanto di Stendardo	Senza limiti	
Arco (4+) e Spie				*Non acquistabile da unità con Spie.		
(0-2 (D 0-3) per esercito)			2/modello	Campione	10	
Zampettatori			3/modello	Musico	10	
— Regola del Modello Opzionale —						
Spie: Regola Universale.						
Il modello ottiene Avanguardia , Fuga Simulata , Truppe Leggere e perde Presidiante.						



Orchi Ferali

230 pti + 9 pti/modello extra

25-50 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Furia, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	4	0	Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orco FEMALE	1	3	4	0	2	Armi Rozze, Estasi della Battaglia, Coppia d'Armi, Picca
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Spaccateste				25	Alfiere	10
Arco (4+) (0-100 Modelli R&F di Fanteria con Arco o Balestra per Esercito)	1/modello				Incanto di Stendardo	Senza limiti
					Campione	gratuito
					Musico	10



Orchi Ferali Predoni

225 pti + 16 pti/modello extra

10-25 modelli



0-2 (CT 0-4)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25×50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	6	Furia, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	4	2	Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orco FEMALE	1	3	4	0	2	Armi Rozze, Estasi della Battaglia, Coppia d'Armi, Lancia Leggera
Grugno	1	3	4	1	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Spaccateste	gratuito				Alfiere	10
					Incanto di Stendardo	Senza limiti
					Campione	gratuito
					Musico	10



Orchi Veterani

240 pti + 11 pti/modello extra

20-40 modelli



Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25x25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	6	Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orco Veterano	1	4	4	1	2	
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Spaccateste				25	Alfiere	10
Scudo			1/modello		Incanto di Stendardo	Senza limiti
Arco (4+) (0-100 Modelli R&F di Fanteria con Arco o Balestra per Esercito)			1/modello		Campione	gratuito
Una sola scelta:					Musico	10
Coppia d'Armi			2/modello			
Picca			2/modello			



Orchi Veterani Predoni

200 pti + 24 pti/modello extra

5-15 modelli



0-1 (CT 0-3)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Cavalleria
Base 25x50 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	6	Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	4	4	2	Armatura Leggera, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orco Veterano	1	4	4	1	2	Lancia Pesante
Grugno	1	3	4	1	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Spaccateste				10	Alfiere	10
					Incanto di Stendardo	Senza limiti
					Campione	gratuito
					Musico	10

Speciale (nessun limite)



Orchi di Ferro

315 pti + 18 pti/modello extra

15-30 modelli

0-1 (CT 0-3)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 25×25 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	8"	7	Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	5	4	0	Armatura Pesante, Scudo	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orco di Ferro	1	5	4	2	2	Maestro d'Armi, Alabarda, Coppia d'Armi, Grande Arma
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Spaccateste				80	Alfiere	10
Balestra (4+)					Incanto di Stendardo	Senza limiti
(0-1 (CT 0-2) per esercito)					Campione	gratuito
(0-100 Modelli R&F di Fanteria con Arco o Balestra per Esercito)			2/modello		Musico	10



Carro degli Orchi di Ferro

210 pti + 190 pti/modello extra

1-2 modelli

0-2 (CT 0-3)
unità/esercito
0-2 (CT 0-4)
modelli/esercito

Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm


Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	7"	7	Falcata Rapida, Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Primogenito, Rivalità tra Branchi		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	4	5	5	2	Armatura Pesante	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Orco di Ferro (2)	1	5	4	2	2	Maestro d'Armi, Coppia d'Armi, Grande Arma
Grugno (2)	1	3	4	1	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio			5	2		Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
— Opzioni —			pti-	— Opzioni del Gruppo di Comando —		pti-
Spaccateste				90	Solo unità con 2 modelli:	
					Devono prendere un Campione	gratuito
					Possano prendere un Alfiere	10



Neofiti Gogtuk

160 pti + 9 pti/modello extra

10-20 modelli


0-1 (D 0-2)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	7	Agguato, Astuzia Goblin, Presidiante	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	1	3	3	0	Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Neofita Gogtuk	2	3	3	1	3

, Armi da Lancio (5+), Picche Avvelenate

— Opzioni — pti-

Striscianti (0-15 modelli/unità) 1/modello

— Opzioni del Gruppo di Comando — pti-

Alfiere 10
Campione 10
Musico 10

— Regola del Modello Opzionale —

Striscianti: Regola Universale.

Il modello ottiene **Bersaglio Difficile(1)**, **Esploratore**, **Schermagliatore**, **Truppe Leggere**, **Viaggiatore** e perde Presidiante.



Carri Goblin

120 pti + 100 pti/modello extra

1-3 modelli

0-2 (D 0-3)
unità/esercito

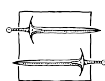
Altezza Grande
Tipo Costrutto
Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	8"	8"	6	Astuzia Goblin, Falcata Rapida, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	4	2	4	1	Armatura Leggera
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Goblin (3)	1	2	2	0	3
Bestiola (2)	2	3	3	1	3
Telaio			5	2	

Arco (4+), Lancia Pesante

Imbrigliato

Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato



Scriccioli

90 pti + 15 pti/modello extra

3-6 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Fanteria
Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello	
	4"	8"	4	Animaletti Adorati, Esploratore, Impassibile, Insignificante, Instabile, Schermagliatore, Truppe Leggere	
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	
	5	2	2	0	Bersaglio Difficile (1)
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi
Scriccioli	5	2	2	0	3

Supporto Aggiuntivo (3)



Carrozzone degli Scriccioli

120 pti

Mod. singolo

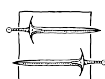
0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Costrutto

Base 50×100 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"		4	Animaletti Adorati, Impassibile, Insignificante, Instabile, Movimento Casuale (3D6")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	2	4	1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Scriccioli	5	2	2	0	3	
Telaio			4	3	3	Attacchi Stritolanti (2D6), Colpi d'Impatto (2D6), Imbrigliato



Mordicchi

125 pti + 12 pti/modello extra

10-40 modelli

0-4 unità/esercito

Altezza Normale

Tipo Bestia

Base 20×20 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	5"	10"	5	Impassibile, Insignificante		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	1	2	3	0		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Mordicchio	2	4	5	2	4	

Opzioni

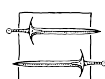
Mordicchi d'Assalto (0-15 modelli/unità
0-2 per esercito)

2/modello

Regola del Modello Opzionale

Mordicchi d'Assalto: Regola Universale.

Il modello ottiene **Volo (6", 12")**, **Bersaglio Difficile (1)**, **Truppe Leggere**, e **Schermagliatore e Supporto Aggiuntivo (2)**.



Demolitori

100 pti

Mod. singolo

0-2 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Bestia

Base 60 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	3D6"		5	Impassibile, Insignificante, Movimento Casuale (3D6")		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	3	0	4	0	Bersaglio Difficile (1)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Demolitori		0	6	3	3	Forze della Distruzione (2D6)



Troll

180 pti + 60 pti/modello extra

3-10 modelli

0-3 unità/esercito

Altezza Grande

Tipo Fanteria

Base 40×40 mm

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	12"	6	Impassibile		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm	Regole del modello	
	3	3	5	0	Tempra (4+)	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	Regole del modello
Troll	2	3	5	2	1	Pedaggio del Troll

— Regole del Modello —

Pedaggio del Troll: Attributo di Attacco – Corpo a Corpo.

Per ogni Tiro di Tempra che il modello fallisce contro Attacchi da Mischia nemici, il modello **deve** effettuare, se possibile, un Attacco da Corpo a Corpo allo stesso Livello di Iniziativa, prima di rimuovere eventuali perdite.

— Opzioni —

Deve scegliere (una sola scelta):

Troll delle Caverne

5/modello

Troll dei Ponti

8/modello

Troll Muschiato

gratuito

— Opzioni del Gruppo di Comando —

Campione

pti-

10

— Regola del Modello Opzionale —

Troll dei Ponti: Regola Universale.

Il modello ottiene **Distrarre** e **Viaggiatore (Terreno Acquatico)**.

Troll delle Caverne: Regola Universale.

Il modello ottiene +3 Armatura e **Viaggiatore (Rovine)**.

Troll Muschiato: Regola Universale.

Il modello ottiene **Resistenza alla Magia (3)** e **Viaggiatore (Foresta)**.



Artiglieria Goblin

85 pti

Mod. singolo

0-3 (D 0-6)
unità/esercito

Altezza Normale
Tipo Costrutto
Base 75 mm round

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	4"	4"	6	Astuzia Goblin, Macchina da Guerra		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	1	4	0	Armatura Leggera	
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Equipaggio Goblin	3	2	2	0	3	Muovere o Tirare

— Opzioni — pti —

Una sola scelta:

Infilzatrice (4+) (0-2 (D 0-4) unità/esercito) **gratuito**

Spappolatrice (4+) (0-2 (D 0-3) unità/esercito)* **70**

Lanciafolli (4+) (0-1 (D 0-2) unità/esercito) **110**

*Per ogni Lanciafolli nell'esercito, riduci di 1 il numero massimo.

— Regola del Modello Opzionale —

Infilzatrice: Arma d'Artiglieria.

Gittata 48", Colpi 1, For 3 [6], Pen 10, **Attacco ad Area (1×5)**, [**Ferite Multiple (D3)**]. La base del modello diventa 60 mm Tonda.

Lanciafolli: Arma d'Artiglieria.

Catapulta, Gittata 12-48", Colpi 1.

Quest'arma segue le regole per un'Arma d'Artiglieria Catapulta con le seguenti eccezioni:

- **Colpito:** Il bersaglio subisce 2D6 Colpi con Forza 4 e Penetrazione Armatura 2.
- **Colpo Parziale:** Posiziona un Folle Vandalo entro 3" dal bersaglio, minimizzando la porzione della base del modello che giace nell'Arco del Fronte del bersaglio, seguendo le regole per le unità Invocate.

Spappolatrice: Arma d'Artiglieria.

Catapulta (4×4), Gittata 12-60", Colpi 1, For 3 [7], Pen 0 [4], [**Ferite Multiple (D3, Ali Tarpate)**].



Gigante

310 pts

Mod. singolo

0-2 (CT 0-3)
unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Fanteria
Base 50×75 mm

0-3 modelli Enormi per Esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	8	Gigante Vede, Gigante Fa		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	7	3	5	1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Gigante	5	3	5	2	3	Rabbia

— Regole del Modello —

Gigante Vede, Gigante Fa: Regola Universale.
Il modello ottiene **Rivalità tra Branchi** e **Minimizzato (Test di Panico, Paura e Rotta)**.

— Opzioni —

Fratellone 25
Deve scegliere (una sola scelta):
Animaletti Adorati gratuito
Clava Gigantesca gratuito
Armato Fino ai Denti 25

— Regola del Modello Opzionale —

Armato Fino ai Denti: Arma da Corpo a Corpo.

Il modello ottiene **Maestro d'Armi** e Armatura Leggera.

All'inizio di ogni Round di Combattimento in cui il modello combatte, se esso si trova entro 12" da uno o più modelli amici equipaggiati con Coppia d'Armi, Grande Arma e/o Scudo, il modello ottiene l'equipaggiamento corrispondente fino alla fine del Round di Combattimento.

Clava Gigantesca: Arma da Corpo a Corpo.

Gli attacchi effettuati con questa arma ottengono +1 Forza e +1 Penetrazione Armatura.

Fratellone: Regola Universale.

La Riserva di Punti Vita del modello è **fissata** a 8, e la dimensione della basetta cambia in 75×100 mm. Il modello ottiene **Massimizzato (Attacchi di Calpestamento)**.



Behemot da Guardia

290 pti

Mod. singolo

0-1 (D 0-2)
unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Bestia
Base 50×100 mm

0-3 modelli Enormi per Esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	7"	14"	6	Astuzia Goblin, Impassibile		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	5	3	6	1		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Goblin (4)	1	2	2	0	3	Arco (4+), Lancia Pesante
Behemot Gogyag	6	3	6	3	4	Imbrigliato

Opzioni

Mole Immensa

Fino a due scelte diverse:

Strisciante

Zampettatori

Carapace Cicatrizzato

Corna Acuminate

pti-

Regola del Modello Opzionale

30

Carapace Cicatrizzato: Regola Universale.

Il modello ottiene +2 Armatura.

10

Corna Acuminate: Regola Universale.

Il modello ottiene **Furia** e **Colpi d'Impatto (D6)**.

20

40

Mole Immensa: Regola Universale.

Le dimensioni della base del modello diventano 100×150 mm; esso ottiene +2 Punti Vita e 4 parti di modello Goblin aggiuntive

50

Strisciante: Regola Universale.

Il modello ottiene **Tempra (6+)** e **Movimento Casuale (3D6")**.



Grande Idolo Verde

400 pti

Mod. singolo

0-2 (D 0-1) (CT 0-1)
unità/esercito

Altezza Enorme
Tipo Fanteria
Base 100×100 mm

0-3 modelli Enormi per Esercito.

Globali	Ava	Mar	Dis	Regole del modello		
	6"	12"	8	Impassibile, Irriducibile, Marea Verde , Simbolo dell'Alleanza		
Difensive	PV	Dif	Res	Arm		
	6	2	8	3		
Offensive	Att	Off	For	Pen	Agi	
Grande Idolo Verde	3	2	6	3	2	Attacco Distruttivo

Regole del Modello

Marea Verde: Regola Universale.

I tiri per ferire degli Attacchi da Mischia di unità amiche entro 6" con risultato naturale di '1' **devono** essere ritirati.

Simbolo dell'Alleanza: Regola Universale.

Il modello può lanciare **Ferocia e Furbizia** (Incantesimo Ereditario) come un Incantesimo Infuso con Livello di Potere (4/8). Quando effettuati il Tentativo di Lancio per l'Incantesimo Infuso, scegli quale versione lanciare.

Tabella Riassuntiva

Personaggi

Orco Signore della Guerra	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Esclusivo (Rivalità tra Branchi, Troll), Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Rivalità tra Branchi, Sono Io il Capo!
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	5	Arm	0				Armatura Pesante
Orco Signore della Guerra	Att	4	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	4		Estasi della Battaglia
Ultimo Superstite	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Determinato, Esclusivo, Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Non un Capo, Rivalità tra Branchi
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	6	Res	5	Arm	0				Armatura a Piastre
	Att	4	Off	6	For	5	Pen	2	Agi	4		Maestro d'Armi, Coppia d'Armi, Grande Arma, Lancia Pesante, Scudo
Orco Sciamano	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Esclusivo (Rivalità tra Branchi, Troll), Mago Apprendista, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Rivalità tra Branchi
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	5	Arm	0				
Orco Sciamano	Att	2	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	2		
Ciarlatano Goblin	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Astuzia Goblin, Esclusivo (Astuzia Goblin, Troll)
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	4	Res	4	Arm	0				Armatura Pesante
Ciarlatano Goblin	Att	3	Off	4	For	4	Pen	2	Agi	5		
Fattucchiere Goblin	Ava	4"	Mar	8"	Dis	8						Astuzia Goblin, Esclusivo (Astuzia Goblin, Troll), Mago Apprendista
Normale, Fanteria	PV	3	Dif	2	Res	3	Arm	0				
Fattucchiere Goblin	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3		
Iniziato Gogtuk	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7						Astuzia Goblin, Celato, Esclusivo (Astuzia Goblin), Fuga Simulata, Il Goblin Che Sussurrava A... , Non un Capo, Scorta, Scortesia Professionale, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	2	Dif	4	Res	3	Arm	0				Distrarre, Armatura Leggera
Iniziato Gogtuk	Att	2	Off	4	For	4	Pen	2	Agi	4		Coppia d'Armi
Folle Vandalo	Ava	2D6"			Dis	7						Astuzia Goblin, Impassibile, Insignificante, Movimento Casuale (2D6"), Non un Capo, Scortesia Professionale, Sorpresa!
Normale, Fanteria	PV	2	Dif	4	Res	3	Arm	0				Armatura Leggera
	Off	4	For	4	Pen	2	Agi	4				Forze della Distruzione (2D6)

Cavalcature dei Personaggi

Grugno	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+2				
Grugno	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	3		Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Carro di Grugni	Ava	7"	Mar	7"	Dis	P						Falcata Rapida
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P+2				
Grugno (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	3		Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2				Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
Viverna	Ava	4"	Mar	8"	Dis	P						Esclusivo, Paura, Truppe Leggere, Volo (8", 16")
Grande, Cavalleria	PV	4	Dif	P	Res	5	Arm	P				
Viverna	Att	4	Off	5	For	6	Pen	3	Agi	4		Attacchi Venefici, Imbrigliato
Bestiola	Ava	8"	Mar	16"	Dis	P						Truppe Leggere
Normale, Cavalleria	PV	P	Dif	P	Res	P	Arm	P+1				
Bestiola	Att	2	Off	3	For	3	Pen	1	Agi	3		Imbrigliato
Carro delle Bestiole	Ava	8"	Mar	8"	Dis	P						Falcata Rapida, Truppe Leggere
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	P	Res	4	Arm	P+1				
Bestiola (2)	Att	2	Off	3	For	3	Pen	1	Agi	3		Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2				Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Mostriattolo	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P						
Grande, Bestia	PV	3	Dif	P	Res	P	Arm	P+1				
Mostriattolo	Att	4	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	5		Imbrigliato

Gargantula	Ava	7"	Mar	14"	Dis	P					Impassibile, Zampettatori
Enorme, Bestia	PV	7	Dif	3	Res	6	Arm	3			
Goblin (8)	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	Arco (4+), Lancia Pesante
Gargantula	Att	6	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	4	Imbrigliato

Base

Marmaglia Goblin	Ava	4"	Mar	8"	Dis	6					Astuzia Goblin, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	3	Arm	0			Armatura Leggera
Goblin	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	
Razziatori Goblin	Ava	8"	Mar	16"	Dis	6					Astuzia Goblin, Presidiante
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	2	Res	3	Arm	1			Armatura Leggera
Goblin	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	
Bestiola	Att	2	Off	3	For	3	Pen	1	Agi	3	Imbrigliato
Orchi Ferali	Ava	4"	Mar	8"	Dis	6					Furia, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	2	Res	4	Arm	0			Scudo
Orco Ferale	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	2	Armi Rozze, Estasi della Battaglia, Coppia d'Armi, Picca
Orchi Ferali Predoni	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6					Furia, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	2	Res	4	Arm	2			Scudo
Orco Ferale	Att	1	Off	3	For	4	Pen	0	Agi	2	Armi Rozze, Estasi della Battaglia, Coppia d'Armi, Lancia Leggera
Grugno	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Orchi Veterani	Ava	4"	Mar	8"	Dis	6					Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	0			Armatura Leggera
Orco Veterano	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2	
Orchi Veterani Predoni	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6					Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi
Normale, Cavalleria	PV	1	Dif	4	Res	4	Arm	2			Armatura Leggera, Scudo
Orco Veterano	Att	1	Off	4	For	4	Pen	1	Agi	2	Lancia Pesante
Grugno	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato

Speciale

Orchi di Ferro	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Presidiante, Primogenito, Rivalità tra Branchi
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	5	Res	4	Arm	0			Armatura Pesante, Scudo
Orco di Ferro	Att	1	Off	5	For	4	Pen	2	Agi	2	Maestro d'Armi, Alabarda, Coppia d'Armi, Grande Arma
Carro degli Orchi di Ferro	Ava	7"	Mar	7"	Dis	7					Falcata Rapida, Impassibile, Minimizzato (Test di Panico, Test di Paura, Test di Rotta), Primogenito, Rivalità tra Branchi
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	5	Res	5	Arm	2			Armatura Pesante
Orco di Ferro (2)	Att	1	Off	5	For	4	Pen	2	Agi	2	Maestro d'Armi, Coppia d'Armi, Grande Arma
Grugno (2)	Att	1	Off	3	For	4	Pen	1	Agi	3	Carica Devastante (+1 For, +1 Pen), Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6), Inanimato
Neofiti Gogtuk	Ava	4"	Mar	8"	Dis	7					Agguato, Astuzia Goblin, Presidiante
Normale, Fanteria	PV	1	Dif	3	Res	3	Arm	0			Armatura Leggera
Neofita Gogtuk	Att	2	Off	3	For	3	Pen	1	Agi	3	, Armi da Lancio (5+), Picche Avvelenate
Carri Goblin	Ava	8"	Mar	8"	Dis	6					Astuzia Goblin, Falcata Rapida, Truppe Leggere
Grande, Costrutto	PV	4	Dif	2	Res	4	Arm	1			Armatura Leggera
Goblin (3)	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	Arco (4+), Lancia Pesante
Bestiola (2)	Att	2	Off	3	For	3	Pen	1	Agi	3	Imbrigliato
Telaio					For	5	Pen	2			Colpi d'Impatto (D6+1), Inanimato
Scriccioli	Ava	4"	Mar	8"	Dis	4					Animaletti Adorati, Esploratore, Impassibile, Insignificante, Instabile, Schermagliatore, Truppe Leggere
Normale, Fanteria	PV	5	Dif	2	Res	2	Arm	0			Bersaglio Difficile (1)
Scriccioli	Att	5	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	Supporto Aggiuntivo (3)

Carrozzone degli Scriccioli	Ava	3D6"	Dis	4				Animaletti Adorati, Impassibile, Insignificante, Instabile, Movimento Casuale (3D6")			
Grande, Costrutto	PV	5	Dif	2	Res	4	Arm	1			
Scriccioli	Att	5	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	
Telaio					For	4	Pen	3	Agi	3	Attacchi Stritolanti (2D6), Colpi d'Impatto (2D6), Imbrigliato
Mordicchi	Ava	5"	Mar	10"	Dis	5				Impassibile, Insignificante	
Normale, Bestia	PV	1	Dif	2	Res	3	Arm	0			
Mordicchio	Att	2	Off	4	For	5	Pen	2	Agi	4	
Demolitori	Ava	3D6"	Dis	5				Impassibile, Insignificante, Movimento Casuale (3D6")			
Grande, Bestia	PV	3	Dif	0	Res	4	Arm	0	Bersaglio Difficile (1)		
Demolitori			Off	0	For	6	Pen	3	Agi	3	Forze della Distruzione (2D6)
Troll	Ava	4"	Mar	12"	Dis	6				Impassibile	
Grande, Fanteria	PV	3	Dif	3	Res	5	Arm	0	Tempra (4+)		
Troll	Att	2	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	1	Pedaggio del Troll
Artiglieria Goblin	Ava	4"	Mar	4"	Dis	6				Astuzia Goblin, Macchina da Guerra	
Normale, Costrutto	PV	5	Dif	1	Res	4	Arm	0	Armatura Leggera		
Equipaggio Goblin	Att	3	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	Muovere o Tirare
Gigante	Ava	7"	Mar	14"	Dis	8				Gigante Vede, Gigante Fa	
Enorme, Fanteria	PV	7	Dif	3	Res	5	Arm	1			
Gigante	Att	5	Off	3	For	5	Pen	2	Agi	3	Rabbia
Behemot da Guardia	Ava	7"	Mar	14"	Dis	6				Astuzia Goblin, Impassibile	
Enorme, Bestia	PV	5	Dif	3	Res	6	Arm	1			
Goblin (4)	Att	1	Off	2	For	2	Pen	0	Agi	3	Arco (4+), Lancia Pesante
Behemot Gogyag	Att	6	Off	3	For	6	Pen	3	Agi	4	Imbrigliato
Grande Idolo Verde	Ava	6"	Mar	12"	Dis	8				Impassibile, Irriducibile, Marea Verde, Simbolo dell'Alleanza	
Enorme, Fanteria	PV	6	Dif	2	Res	8	Arm	3			
Grande Idolo Verde	Att	3	Off	2	For	6	Pen	3	Agi	2	Attacco Distruttivo

Armi da Tiro

Nome	Artiglieria	Gittata	For	Pen	Colpi	Regole
Infilzatrice (Artiglieria Goblin)	-	48"	3 [6]	10	1	Attacco ad Area (1x5) [Ferite Multiple (D3)]
Spappolatrice (Artiglieria Goblin)	Catapulta (4x4)	12-60"	3 [7]	0 [4]	1	Ferite Multiple (D3, Ali Tar pate)
Lanciafolli (Artiglieria Goblin)	Catapulta	12-48"	4	2	1	2D6 colpi Colpi parziali invocano Folle Vandalò entro 3" dal bersaglio

Tabella della mira

Nome	MiraModello Tiratore
Arco	4+ Tutte le unità
Balestra	4+ Orchi di Ferro
Armi da Lancio	5+ Neofiti Gogtuk
Armi da Lancio	4+ Cacciatore di Teste
Infilzatrice	4+ Artiglieria Goblin
Spappolatrice	4+ Artiglieria Goblin
Lanciafolli	4+ Artiglieria Goblin

Registro delle Modifiche

2024 Public Test 6

- Guardia di Tazrek: Costo base 75 ↗ 85
- Teschio Feticcio: Costo base 65 ↘ 55
- Padella Arraffaprotezione: Costo base 40 ↘ 35
- Ultimo Superstite: Costo base 175 ↗ 190
- Ultimo Superstite Carro di Grugni: Costo base 200 ↘ 190
- Ciarlatano Goblin: Costo base 90 ↘ 85
- Ciarlatano Goblin Bestiola: Costo base 35 ↗ 40
- Ciarlatano Goblin Carro delle Bestiole: Costo base 50 ↗ 55
- Ciarlatano Goblin Mostriaticcolo: Costo base 55 ↗ 60
- Ciarlatano Goblin Gargantula: Costo base 380 ↘ 365
- Fattucchiere Goblin Gargantula: Costo base 380 ↘ 360
- Orchi Ferali: Costo base 235 ↘ 230
- Orchi Ferali: Modelli extra 8 ↗ 9
- Orchi Ferali Spaccateste: Costo base 0 ↗ 25
- Orchi Ferali Predoni: Costo base 240 ↘ 225
- Orchi Veterani Spaccateste: Costo base 0 ↗ 25
- Orchi Veterani Predoni: Modelli extra 23 ↗ 24
- Orchi Veterani Predoni Spaccateste: Costo base 0 ↗ 10
- Orchi di Ferro: Modelli extra 20 ↘ 18
- Orchi di Ferro Spaccateste: Costo base 90 ↘ 80
- Troll Troll delle Caverne: Costo base 4 ↗ 5
- Troll Troll dei Ponti: Costo base 5 ↗ 8
- Artiglieria Goblin: Costo base 90 ↘ 85
- Artiglieria Goblin Spappolatrice: Costo base 60 ↗ 70