

# THE IX AGE FANTASY BATTLES



## Hobgobliny

Księga Armii

Edycja druga, wersja 2021 beta 2 - 25 listopada 2021

Zasady Armii .....	2	Postacie .....	4
Zasady Modelu Armii .....	2	Wierzchowce Postaci .....	6
Czar Rasowy .....	2	Oddziały Podstawowe .....	7
Przedmioty Specjalne .....	3	Oddziały Specjalne .....	8
Organizacja Armii .....	3	Zasłaniający Słońce .....	11



The 9th Age: Fantasy Battles jest stworzoną przez społeczność grą bitewną. Wszystkie zasady zapisane w tej księdze stanowią dodatek do Zasad Podstawowych do T9A i powinny być dostępne podczas dowolnej gry, jednak wpiery najlepiej uzyskać zgodę od przeciwnika lub organizatora turnieju, na ich użycie. Wszystkie zasady i uwagi można znaleźć/zostawić na <http://www.the-ninth-age.com/>. Sposób Jak Czytać Profile Oddziałów, można znaleźć w Księdze Zasad. W przypadku jakichkolwiek różnic, wersja angielskojęzyczna jest nadrzędna. Tłumaczenie: Oskar "Bela" Belka  
Copyright Creative Commons license: [theninthage.com/license.html](http://www.the-ninth-age.com/license.html)

# ZASADY ARMII

## Wojowniczy Sługusi (Warrior Vassals)

Łączny bonus do Wyniku Walki, jaki każdy z graczy otrzymuje z Pojedynku (wliczając stracone Punkty Życia i Nadwyżkę Ran), zostaje obniżony o 1, do minimalnej wartości 0.

# ZASADY MODELU ARMII

## ATRYBUTY ATAKU

### Żelazny Deszcz (Iron Rain)

Podczas Strzelania.

Ataki Strzeleckie wykonywane przez modele Zlokalizowane w Strefie Tylnej lub Strefie Bocznej celu, otrzymują +1 do trafienia oraz +1 Penetracji Pancerza.

## BRONIE

### Garłacz (Blunderbuss)

Broń Strzelecka.

Zasięg 12", Strzały: 1, Siła 5, Penetracja Pancerza 3 Marsz i Strzał, Precyzja, Szybkostrzelny. Ataki wykonane tą bronią nie otrzymują negatywnego modyfikatora do trafienia, wynikającego z Reakcji na Szarżę Stój i Strzelaj.

### Toporo-muszkiet (Flintlock Axe)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 1, Siła 4, Penetracja Pancerza 2.

W Walce w Zwarcu liczona jest jako Broń do Walki w Zwarcu z zasadą Dwuręczny. Ataki w Walce w Zwarcu, wykonane tą bronią, otrzymują +1 Siły. Może być zaklinana tak jakby była Bronią do Walki w Zwarcu, ale efekty Zaklęcia Broni działają tylko na Ataki w Walce w Zwarcu, chyba że zapisano inaczej. Modle może strzelać tą bronią z trzeciego szeregu (dodatkowo, do szeregu pierwszego i drugiego).

### Hobgobliński Bulat (Hobgoblin Scimitar)

## PANCERZE

### Zbroja Pożogi (Infernal Armour)

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

# CZAR RASOWY

<i>Wartość Rzucenia</i>	<i>Zasięg</i>	<i>Typ</i>	<i>Czas Trwania</i>	<i>Efekty</i>
<b>R</b> <b>Łańcuchy Pychy</b> (Chains of Pride) <b>(6+)</b> <b>[11+]</b>	18"	<b>(Wzmacniający)</b> <b>[Klątwa]</b>	Jedna Tura	Cel otrzymuje zasadę Niestabilność. <b>[Cele z zasadą Demoniczność nie mogą wykonywać Testów Złamania.]</b>

# PRZEDMIOTY SPECJALNE

## Zakłęcia Broni

### **Nikczemne Ząbkowanie (50pkt)**

(Wicked Serrations)

Zakłęcie Wielkiej Broni.

Dzierżyciel otrzymuje zasadę **Błyskawiczny Refleks**, kiedy używa tej broni. Dodatkowo, oddziały składające się z pojedynczego modelu, które utraciły przynajmniej jeden Punkt Życia na skutek ataków tą bronią, otrzymują -1 Wytrzymałości oraz -1 Atak. Efekt trwa do końca danej Fazy Walki.

## Zakłęcia Pancerzy

### **Elementarna Płyta (60pkt)**

(Elemental Plate)

Zakłęcie Zestawu Pancerza.

Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (4+, przeciwko Atakom w Walce w Zwarciu). Ta Ochrona Egidy nie może zostać użyta przeciwko Atakom w Walce w Zwarciu wykonanym Bronią Ręczną. Dodatkowo, Posiadacz otrzymuje zasadę Egida (4+, przeciwko atakom z zasadą Ogniste Ataki).

### **Aura Martwej Głowy (45pkt)**

(Death's Head Aura)

Zakłęcie Zestawu Pancerza.

Jeśli posiadacz jest modelem pieszym, otrzymuje +2 do Pancerza. Jeśli posiadacz dosiada wierzchowca, otrzymuje +1 do Pancerza. Dodatkowo, posiadacz otrzymuje zasadę Egida (3+, przeciwko Specjalnym Atakom).

## Zakłęcia Sztandarów

### **Proporzec Drapieżnika (45pkt)**

(Predator Pennant)

Tylko oddziały inne niż Oddziały Podstawowe.

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Niszczycielska Szarża (Dekoncentrowanie).

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

(Green Tide)

0-3 Sztandary na Armii.

Oddział posiadacza otrzymuje zasadę Walka z Dodatkowego Szeregu.

## Artefakty

### **Oddech Mosiężnego Byka (80pkt)**

(Breath of the Brass Bull)

Tylko modele inne niż z zasadą Górujący.

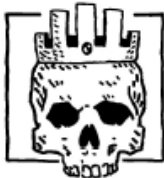
Model posiadacz otrzymuje +1 Punkt Życia, a posiadacz otrzymuje zasadę Zionięcie (Toksyczne Ataki).

### **Łańcuchy Zartoszta (55pkt)**

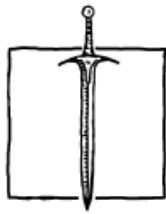
(Zartosht's Chains)

Wrogie oddziały w kontakcie podstawek z modelem posiadacza otrzymują -2 Umiejętności Defensywnych. Rzuty na Dystans Uciezki, wykonywane dla wrogich oddziałów w kontakcie podstawek z modelem posiadacza, podlegają zasadzie Rzutu Minimalizującego.

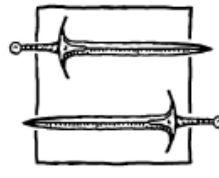
# ORGANIZACJA ARMII



**Postacie**  
maks. 40%



**Oddziały Podstawowe**  
przynajmniej 25%



**Oddziały Specjalne**  
bez limitu



**Zaslaniający Słońce**  
maks. 35%

# POSTACIE (maks. 40%)



## Satrapa

(Satrap)

105 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	8			
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	3	5	4	0	Zbroja Pożogi	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Satrapa	3	5	4	1	4	Żelazny Deszcz

### Opcje

pkt

Musi zostać tylko jednym:

Kapitan Łuczników	darmowe
Kapitan Kawalerii	20
Szach	50
Sztandarowy Armii	50
Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Szachem	do 200
Tarcza	5
Dwie Bronie	5
Lanca	10
Wielka Broń	10
Toporo-muszkiet (3+)	15
Tylko jedno:	
Łuk (2+)	5
Garłacz (5+)	10

### Wierzchowce

pkt

Wilk Górski	50
Amficjon	70
Tusker Równinny	225
Bębnowy Gogąg	245

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Kapitan Kawalerii (Cavalry Commander:)

Zasada Globalna.

Część modelu Satrapa otrzymuje +1 Umiejętności Ofensywnych oraz zasadę Mistrz Broni. Satrapa musi dosiadać wierzchowca. Oddziały o Typie Kawaleria z przynajmniej jednym modelem z z zasadą Kapitan Kawalerii muszą przerzucić w Fazie Szarży kości rzutu na Dystans Szarży z naturalnym wynikiem '1'.

#### Kapitan Łuczników (Archery Commander:)

Zasada Globalna.

Oddziały w Formacji Linii z przynajmniej jednym modelem z zasadą Kapitan Łuczników nigdy nie są uznawane jako poruszone na potrzeby zasady Salwa.

#### Szach (Shah)

Zasada Globalna.

Część modelu Satrapa otrzymuje +1 Zręczności, +1 Dyscypliny oraz +1 Atak.



## Hobgoblin Zaklinacz

(Hobgoblin Conjurer)

130 pkt

pojedynczy model

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu	
	4"	8"	7	Praktykant Magii	
Defensywne	PŻ	UD	W	P	
	3	3	3	0	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z
Hobgoblin Zaklinacz	1	3	3	0	3

Opcje	pkt
Sługus Pożogi	35
Przedmioty Specjalne	do 100
Jeśli jest Mistrzem Magii	do 200
Lekka Zbroja	5

Wierzchowce	pkt
Tylko Adept lub Mistrz Magii:	
Wilk Górski	45
Tusker Równinny	180

Opcje Magii	pkt
Tylko jedno:	
Adept Magii	75
Mistrz Magii	225

Dodatkowe Zasady Modelu
<b>Sługus Pożogi (Infernal Lackey)</b>
Zasada Globalna.
Model otrzymuje Zbroję Pożogi i Toporo-muszkiet (3+).
Dodatkowo, model musi <b>wybrać Piromancję jako swoją ścieżkę Magii</b> , a jego Dyscyplina jest równa 8.



Czarna Magia



Piromancja



Szamanizm

# WIERZCHOWCE POSTACI



## Wilk Górski (Mountain Wolf)

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 25x50mm

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



## Amficzon (Bear-Dog)

Rozmiar Standardowy  
Typ Kawaleria  
Podstawka 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	
Amficzon	2	3	4	1	2	Deptanie (1), Ograniczony



## Tusker Równinny (Plains Tusker)

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x100mm

0-2 Wierzchowce na Armię

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	14"	P	Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	P	P	P	P+2		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Tusker Równinny	4	3	5	2	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3)



## Bębnowy Gogjag

(Drum Gogyag)

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 60x100mm

0-1 Wierzchowiec na Armię

<i>Globalne</i>	<i>R</i>	<i>M</i>	<i>Ds</i>				<i>Zasady Modelu</i>
	6"	10"	P				Muzyk, Platforma Wojenna, Wielki Bęben
<i>Defensywne</i>	<i>PŻ</i>	<i>UD</i>	<i>W</i>	<i>P</i>			
	5	3	6	3			
<i>Ofensywne</i>	<i>A</i>	<i>UO</i>	<i>S</i>	<i>PP</i>	<i>Z</i>		
Bębniarz (4)	1	3	3	0	3	Halabarda	
Gogjag	4	3	5	3	2	Ograniczony	

### Zasady Modelu

#### Wielki Bęben (Giant Drum)

##### Zasada Globalna.

Model musi zostać wystawiony i może dołączyć jedynie do oddziału Hobgoblińskich Poborowych lub Wysłanników Przeklętych Równin. Model nigdy nie może dobrowolnie opuścić oddziału. Dodatkowo, zasięg działania efektów zasady Rytm Marszu modelu oraz zasięg do wrogich oddziałów, które muszą wykonać Test na Marsz z powodu oddziału w którym znajduje się Bębnowy Gogjag, [zostają zwiększone do 18"](#).

## ODDZIAŁY PODSTAWOWE (min. 25%)



### Hobgoblińscy Poborowi

(Hob Levies)

120 pkt + 5 pkt/model

20-40 modeli



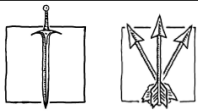
Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm



Jeśli oddział wykupi Łuki, zalicza się dodatkowo do kategorii Zasilających Słońce.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Punktujący		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Lekka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Poborowy Hobgoblin	1	3	3	0	3	Żelazny Deszcz

Opcje	pkt		Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	
Musza wykupić przynajmniej jedno:			Dowódca		10
Dwie Bronie		darmowe	Muzyk		10
Tarcza		darmowe	Chorąży		10
Tarcza i Włócznia		1/model	Zakłęcie Sztandaru		bez limitu
Halabarda i Ciężka Zbroja		2/model			
Łuk (4+)		2/model			



## Hobgoblińskie Wsparcie

(Hob Auxiliaries)

125 pkt + 6 pkt/model 10-20 modeli 0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Ten oddział zalicza się do kategorii Oddziałów Podstawowych oraz do kategorii Zasilających Stońce.

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	8"	7	Harcownicy, Jednostka Lekka, Straż Przednia (6")		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	3	3	0	Trudny Cel (1)	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Hobgoblin Wspierający	1	3	3	0	3	Dwie Bronie, Wrzący Olej, Żelazny Deszcz

### Zasady Modelu

#### Wrzący Olej (Boiling Oil)

Atrybut Ataku – podczas Strzelania.

Jeśli przynajmniej jeden spośród jednocześnie wykonywanych ataków z zasadą Wrzący Olej trafi, po rozpatrzeniu tych ataków, cel otrzymuje 1 żeton Zapalający. Jeśli oddział z przynajmniej jednym żetonem Zapalającym jest celem Ataku Strzeleckiego z zasadą Żelazny Deszcz, na potrzeby zasady Żelazny Deszcz strzelający model jest uznawany za Zlokalizowany w Tylnej Strefie celu (ale nie na potrzeby innych zasad, np. Atak Obszarowy). Bez względu na to, co zdarzy się jako pierwsze: **oddział zostanie trafiony przynajmniej jednym** atakiem z zasadą Żelazny Deszcz lub nastąpi koniec danej Fazy Strzelania, należy usunąć wszystkie Żetony z danego oddziału.

### Opcje

Muszą wykupić tylko jedno:

Procarze darmowe  
Uczniowie 1/model

### Dodatkowe Zasady Modelu

#### Proca (Sling)

Broń Strzelecka.

Zasięg 18", Strzały: 1, S 3, PP 0. **Atak otrzymuje +1 Siły podczas strzelania na Bliskim Zasięgu.**

#### Procarze (Slings)

Zasada Globalna.

Model otrzymuje zasady: Harcownicy, Nieistotny i Trudny Cel (1) oraz Procę (4+).

#### Uczniowie (Diciples)

Zasada Globalna.

Oddział składający w całości z modeli z zasadą Uczniowie otrzymuje zasadę Szybki Krok podczas rzutów na Zasięg Szarzy w Fazie Szarzy, jeśli jest Zlokalizowany na Boku lub Tyle Szarżowanego oddziału. Dodatkowo, tak długo jak oddział modelu jest Zaangażowany z Tyłem lub Bokiem wrogiemu oddziału, Ataki w Walce w Zwarcie tego modelu otrzymują +1 do trafienia oraz +1 Penetracji Pancerza.





## Kornackie Tusker

(Tusker Mahouts)

400 pkt + 110 pkt/model

3-5 modeli



0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 50x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	8"	14"	8	Punktujący, Strach		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	1	4	5	2	Ciężka Zbroja	
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Hobgoblin Kornak (3)	1	4	3	0	3	Halabarda
Tusker Równinny	4	3	5	2	2	Ograniczony, Trafienia z Uderzenia (K3)

Opcje Grupy Dowodzenia	pkt	Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Dowódca	30	Chorąży	10
Muzyk	10	Zakłęcie Sztandaru	bez limitu



## Bębnowy Gogjag

(Drum Gogyag)

200 pkt

pojedynczy model

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Gigantyczny  
Typ Bestia  
Podstawka 60x100mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	6"	12"	7	Muzyk, Nie Jest Przywódcą, Platforma Wojenna, Wielki Bęben		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	3	6	3		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Bębniarz (4)	1	3	3	0	3	Halabarda
Gogjag	4	3	5	2	2	Ograniczony

Opcje Grupy Dowodzenia	pkt
Chorąży	20

### Zasady Modelu

#### Wielki Bęben (Giant Drum)

Zasada Globalna.

Model musi zostać wystawiony i może dołączyć jedynie do oddziału Hobgoblińskich Poborowych lub Wysłanników Przeklętych Równin. Model nigdy nie może dobrowolnie opuścić oddziału. Dodatkowo, zasięg działania efektów zasady Rytm Marszu modelu oraz zasięg do wrogich oddziałów, które muszą wykonać Test na Marsz z powodu oddziału w którym znajduje się Bębnowy Gogjag, **zostają zwiększone do 18"**.

# ZASLANIAJĄCY SŁOŃCE (maks. 35%)



## Wysłannicy Przeklętych Równin

(Blasted Plains Emissaries)

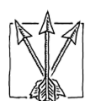
230 pkt + 14 pkt/model

20-30 modeli



Rozmiar Standardowy  
Typ Piechota  
Podstawka 20x20mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	4"	8"	8	Punktujący							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	1	3	3	0	Zbroja Pożogi, Tarcza						
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Wysłannik	1	3	3	0	3	Żelazny Deszcz					
Opcje			pkt			Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
Tylko jedno:						Dowódca			10		
Łuk (3+)			darmowe			Muzyk			10		
Toporo-muskiet (4+)			4/model			Chorąży			10		
Garłacz (5+)			4/model			Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		



## Wysłannicy Gór Nieba

(Sky Mountain Emissaries)

260 pkt + 75 pkt/model

3-8 modeli

0-3 Oddziały na Armię

Rozmiar Duży  
Typ Kawaleria  
Podstawka 40x60mm

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu							
	6"	12"	7	Punktujący							
Defensywne	PŻ	UD	W	P							
	2	3	4	1	Zbroja Pożogi						
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z						
Wysłannik	1	3	3	0	3	Działo Siodłowe					
Kolosalny Wielbłąd	2	3	4	1	2	Ograniczony					
Zasady Modelu						Opcje Grupy Dowodzenia			pkt		
<b>Działo Siodłowe</b> (Saddle Cannon)						Dowódca			10		
Broń Strzelecka.						Muzyk			10		
Zasięg 24", Strzały: K6, Siła 4, Penetracja Pancerza 2,						Chorąży			10		
Szybkostrzelny.						Zakłęcie Sztandaru			bez limitu		



## Hobgobliński Balista

(Hob Ballista)

100 pkt

pojedynczy model

0-2 Oddziały na Armię

Rozmiar Standardowy  
Typ Konstrukcja  
Podstawka 60 okrągła

Globalne	R	M	Ds	Zasady Modelu		
	4"	4"	7	Machina Wojenna		
Defensywne	PŻ	UD	W	P		
	5	1	4	0		
Ofensywne	A	UO	S	PP	Z	
Załoga	3	3	3	0	3	Balista (4+), Ruch lub Strzał, Żelazny Deszcz

Zasady Modelu

### Balista (Ballista)

Broń Artyleryjska.

Zasięg 48", Strzały: 1, Siła 3[6], Penetracja Pancerza 10, Atak Obszarowy (1x5), [Wielokrotne Rany (K3)].