

# DESOLATOR OF THE NORTH

## Allies:

	Goblin Town	Desolator of the North	Mordor	Angmar & Gundabad	Dol Guldur	Harad and Umbar	Eastern Kingdoms	Moria	Isengard	Dark Denizens of Mirkwood
Goblin Town										
Desolator of the North										
Mordor										
Angmar and Gundabad										
Dol Guldur										
Harad and Umbar										
Eastern Kingdoms										
Moria										
Isengard										
Dark Denizens of Mirkwood										

## HEROES

### SMAUG (Dragon, Monster)

Point value: 700

	Fight	Strength	Defence	Attack	Wounds	Courage	Might	Will	Fate	Movement
Smaug	8/2+	9	9	4	20	6	3	6	-	12"

### Special Rules:

**Fearless:** (pasywna) Ten model automatycznie zdaje testy Courage, ale nie może wykorzystywać zasady Shielding.

**Resistant to Magic:** (pasywna) – Kiedy ten model jest celem magicznych mocy (Magical Power) i nie ma punktów Will, aby go odeprzeć, wówczas nadal możesz wykonać test odpierania zaklęcia z 1 kości.

**Fly:** (pasywna) Ten model może zignorować wszystkie przeszkadzające modele oraz tereny w trakcie swojego Ruchu przelatując nad lasami, budynkami, itd. Model ten nie może jednakże zakończyć swojego Ruchu w lesie lub na jakimkolwiek terenie, który nie zapewnia stabilnego stania modelu (np. Na stromych skałach, szczytach budynków, itd.). Dodatkowo modele z tą zdolnością ignorują Strefę Kontroli wrogich modeli tak o ile zakończą swój Ruch poza ich Strefą Kontroli.

**Error:** (pasywna) Jeżeli model zażyczy sobie szarżować na model z Terrorem powinien wykonać test Courage zanim wykona jakikolwiek ruch. Jeżeli zda test Courage wówczas może szarżować normalnie. Jeżeli test się nie powiedzie wówczas nie szarżuje i nie może się ruszyć w ogóle w tej turze.

**Ancient Evil:** (pasywna) Wszystkie wrogie modele w 12 " otrzymują -1 do Courage dopóki nie opuszczą strefy oddziaływania tej zdolności(nie jest to kumulatywne z innymi zdolnościami, które mają podobne działanie).

**Breathe Fire:** (aktywna) *Smaug* musi wydać punkt Will, aby ziać ogniem (Breathe Fire). Traktuj zionięcie ogniem jako strzał z łuku o zasięgu 18". Jeżeli strzał trafi wówczas cel otrzymuje jedno uderzenie z Strength 10, wszystkie modele w zasięgu 2" od celu otrzymują jedno uderzenie z Strength 9 oraz wszystkie modele włączając cel początkowy cierpią z powodu specjalnej zasady Set Ablaze. Fate może zostać wykorzystan, aby uniknąć utratę Wound, ale każdy model, który utracił Wound w wyniku działania zasady Breathe Fire jest automatycznie zabity.

**Desolator of the North:** (pasywna) *Smaug* może wydać 1 punkt Will w każdej turze bez uszczuplania swojej puli Will. Dodatkowo *Smaug* przerzuca „1” podczas testu ranienia (To Wound) przeciwko modelom typu Dwarf.

**Immovable Object:** (pasywna) *Smaug* nie może być powalony (Knocked to the Ground), przesunięty wbrew swojej woli, nigdy się nie cofa po przegranej walce – cofają się jego przeciwnicy, co oznacza, że *Smaug* nigdy nie może być osaczony (Trapped).

**Missing Scale:** (pasywna) Jeżeli model wyrzuci „6” na trafienie *Smaug* podczas ataku strzeleckiego, a następnie uda mu się zadać ranę, wówczas *Smaug* traci liczbę Wound równą Strength tej broni.

**Unstoppable Momentum:** (aktywna) Jeżeli *Smaug* szarżował i wygrał walkę wówczas wszyscy jego przeciwnicy są powaleni (Knocked to the Ground) (z wyjątkiem Mumak of Harad lub *Smaug*). Dodatkowo kiedy *Smaug* wykonuje Brutal Power Attack o nazwie Barge, wówczas wszyscy przeciwnicy zmuszeni do wycofania się (Back Away) otrzymują po jednym uderzeniu o Strength 9.

### Magical Powers:

Sap Will	4+	12"
Compel	4+	12"
Transfix	3+	12"