



Tactical War

Codex: Hügelwacht

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	1
GENERELLE SONDERREGELN	3
SONDERREGELN	3
BESONDERE AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE	6
ARMEELISTE: OGERKÖNIGREICH	7
KRAGNOS.....	8
TYRANN	9
BRECHER.....	10
FLEISCHER.....	11
JÄGER	12
BULLEN	13
EISENWÄNSTE.....	14
BLEISPUCKER.....	15
VIELFRASSE.....	16
RHINOXREITER	17
EISENSPEIER	18
DONNERSTOSSZAHNREITER.....	19
STEINHORNREITER.....	20
YHETIS	21
VERSCHLINGER	22
ARMEELISTE: ORKS & GOBLINS	23
BOSSE DER ORKS	24
SCHAMANEN DER ORKS.....	26
ORKS	27
WILDSCHWEINREITER DER ORKS	28
WILDSCHWEINSTREITWAGEN DER ORKS.....	29
SCHWARZORKS	30
SCHWARZORK-SCHLUNDBRUTEN	31
SCHWARZORK-GRUNTASREITA	32
WILDORKS	33
WILDSCHWEINREITER DER WILDORKS	34
WAAAAGH- UND GARGBOSSE DER GOBLINS.....	35
SCHAMANEN DER GOBLINS.....	36
GOBLINS	37
GOBLIN-FALLENSTELLA	38
WOLFSREITER DER GOBLINS	39
SPINNENREITER DER GOBLINS	40
WOLFSSTREITWAGEN DER GOBLINS.....	41
GROSSE WUMME	42
SPEERSCHLEUDAZ.....	43
KAMIKAZEKATAPULTE	44
STEINSCHLEUDAZ	45
BROCKENREISSER.....	46
SCHROTTSCHEUDAZ.....	47
GOBLIN-WINGGIT.....	48
ARACHNAROK-SPINNE.....	49

NACHTGOBLINS.....	51
NACHTGOBLIN-SNUFFLERS.....	53
SQUIGHERDEN DER NACHTGOBLINS.....	54
SQUIGHOPPAZ DER NACHTGOBLINS.....	55
KETTENSQUIGS.....	56
WAAAGH- UND GARGBOSSE DER DANKHOLD-TROLLE.....	57
FLUSSTROLLE.....	58
STEINTROLLE.....	59
DANKHOLD-TROLLE.....	60
SNOTLINGE.....	61
KURBELWAGEN DER SNOTLINGE.....	62
SKLAVENRIESE.....	63
GÖTZENBILD DES GORK.....	65
BESTIEN DER HÜGELLANDE.....	66
LEHREN DER WANSTMAGIE.....	70
LEHREN DES GROSSEN WAAAGH.....	72
LEHREN DES KLEINEN WAAAGH.....	74
GNOBLARS.....	76
MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	77
MAGISCHE WAFFEN.....	77
MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	79
TALISMANE.....	80
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	81
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER).....	83
MAGISCHE STANDARTEN.....	85
SCHABLONE FÜR GORKS FUSS & GEFALLENE RIESEN.....	87

GENERELLE SONDERREGELN

Alle Einheiten und Modelle aus diesem Armeebuch werden als **Hügelwacht** oder auch als **Hügelwächter** bezeichnet.

Auch wenn einige Bilder Modelle auf runden Bases zeigen, verwende stets eine rechteckige Base mit der angegebenen Größe!

Ein Spieler, der die Armeen der Hügelwacht ins Schlachtfeld führt, darf zusätzliche Geländestücke (Hügel) erwerben und diese nach dem Wurf für die Spielfeldseite, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, irgendwo in seiner Spielfeldhälfte nach denselben Regeln, die auch für normale Geländestücke gelten, aufstellen.

- Zusätzlicher Hügel mit bis zu 6 Zoll Durchmesser 60 Punkte/Hügel
- Zusätzlicher Hügel mit bis zu 9 Zoll Durchmesser 90 Punkte/Hügel
- Zusätzlicher Hügel mit bis zu 12 Zoll Durchmesser 120 Punkte/Hügel

Darüber hinaus gelten alle Einheiten der Hügelwacht als Geländeerfahren (Hügel).

Eine natürliche (Gewalt-)Ordnung: Grundsätzlich erwarten alle Einheiten der Hügelwacht, dass die schwächeren unter ihnen davonlaufen, und es erschreckt sie nicht wirklich, wenn sie das auch tun. Der Anblick fliehender oder vernichteter "schwächerer" Einheiten erinnert die stärkeren und mutigeren Mitglieder der Horde nur daran, warum sie da besten sind! Eine Mentalität, die sogar von den jeweiligen Unterarten, Trollen und Riesen übernommen wurde. Um dies darzustellen, haben Einheiten der Hügelwacht einen zusätzlichen Profilwert, den sogenannten Panikwert (PW). Dieser Panikwert gibt an, welche Einheit bei Verbündeten Panik auslöst und welche nicht!

Liegt der Panikwert einer fliehenden Einheit unter der einer anderen, so muss diese keinen Paniktest wegen der fliehenden Einheit ablegen. Ist der Wert jedoch gleich groß oder größer, so muss wie sonst üblich, ein Paniktest abgelegt werden.

Bei Einheiten, die über mehr als einen Panikwert verfügen, weil sich ihr beispielsweise ein Charaktermodell angeschlossen hat, wird immer der höchste Panikwert verwendet.

In Schlachten, bei denen zwei oder mehr Spieler unterschiedlicher Armeen miteinander, gegen einen oder mehrere andere Spieler antreten, gelten die Einheiten des Verbündeten Spielers, sofern diese nicht ebenfalls der Hügelwacht angehören (in diesem Fall verwende den angegebenen PW), als Einheiten mit einem Panikwert in Höhe ihres Größenkategoriewertes (-1 bei berittenen Modellen).

Diese Regel kann auch andersherum angewandt werden, was normalerweise dazu führt, dass Einheiten verbündeter Armeen, beispielsweise keinen Paniktest für fliehende Goblins in deiner Armee ablegen müssen, da sie diese eher als Kanonenfutter erachten.

Armeestandartenträger: Deine Armee darf maximal einen Armeestandartenträger beinhalten. Dieser darf ein beliebiges magisches Banner (keine Punktebegrenzung) erhalten, darf dann aber nicht mit anderen magischen Gegenständen ausgerüstet werden, sollte er ein magisches Banner in die Schlacht führen. Außerdem darf ein Armeestandartenträger keine Fernkampfwaffe, Schild, zusätzliche Handwaffe oder eine zweihändige Waffe führen.

SONDERREGELN

GOBLINBLUT

Die folgenden Regeln gelten für alle Kreaturen mit der Goblinblut-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nur für Goblins gelten, jedoch nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen.

Angst vor Elfen: Alle Goblins, verabscheuen es, gegen Elfen (jeder Art) zu kämpfen. Elfen sind arrogant, unnatürlich und „riechen komisch“, was ausreicht, die feigen kleinen Grünhäute zu verunsichern. Elfen verursachen daher bei allen Goblins, gleich welcher Art, *Angst*.

Hass auf Zwerge: Nachtgoblins missbilligen die Zwerge, die sie einst aus den großen Gebirgen verbannten und zu ihren Vettern in die Hügelände trieben. Daher haben alle Nachtgoblins die Sonderregel *Hass (Zwerge jeder Art)*.

Masse statt Klasse: Goblleinheiten mit einer Einheitenstärke von 40+ erhalten einen Bonus von +1 auf Ihren Moralwert. Diese Fähigkeit ist nicht mit *Zurück an die Arbeit, ihr Maden!* kompatibel. Verwende daher den höheren Wert.

Zurück an die Arbeit, ihr Maden! Flennende Goblins rennen weniger häufig weg, wenn ein mächtiger Oger oder Ork neben ihnen steht und ihnen Befehle zubrüllt. Jede Einheit Goblins, egal welcher Art, darf, wenn sie einen Aufriebstest ablegen muss, den Moralwert eines Oger- oder Orkcharaktermodell nutzen, solange sich dieses innerhalb von 3 Zoll zu ihnen befindet. Diese Fähigkeit ist nicht mit *Masse statt Klasse* kompatibel. Verwende daher stets den höheren Wert.

OGERBLUT

Die folgenden Regeln gelten für alle Kreaturen mit der Ogerblut-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nur für Oger gelten, jedoch nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen.

Angst: Oger und ihre Verwandten sind große, Furcht einflößende Monster, die dazu neigen, jeden brutal zu töten und zu verschlingen, der dumm genug ist, ihren Pfad zu kreuzen. Daher verursachen Sie allesamt *Angst*.

Die Walze: Wenn viele Oger zusammenarbeiten, können sie den gewaltigen Vorteil ihrer großen Masse gegen den Feind nutzen. Mit genug Schwung kann ein so gewaltiges Gewicht aus Muskeln und Fett hinter metallenen Wanstplatten den Gegner zu Boden schleudern, noch bevor die Oger selbst brutal zuschlagen. Daher darf jedes Ogermodell, das einen Aufpralltreffer aufgrund von *Niedertrampeln* verursacht, für jedes Ogermodell direkt hinter ihm +1 auf die Stärke des Aufpralltreffers addieren.

Beispiel: Eine Einheit aus acht Ogerbullen mit vier Bullen im ersten und vier im zweiten Glied (von denen sich alle Oger im ersten Glied in direktem Kontakt mit dem Feind befinden) würde vier Aufpralltreffer der Stärke 5 gegen die angegriffene Einheit verursachen, wohingegen eine Einheit aus zwölf Ogerbullen, mit je vier Modellen pro Glied, vier Treffer der Stärke 6 verursachen würde und so weiter.

Brüller: Oger verstehen nichts von Musik, erkennen aber ein gutes Grölen, wenn sie es hören. Daher gelten Oger-Brüller für alle Belange als Musiker.

Niemand mag einen Goblin: Rassistisch aber wahr! Ein Oger, der gesehen wird, wie er einen Goblin begleitet, würde diese Schande nicht überleben. Charaktermodelle der Oger können sich Goblins, gleich welcher Art, nicht anschließen und kein Goblincharaktermodell, gleich welcher Art, darf sich je einer Einheit Oger anschließen – sie würden dieses zuerst auslachen und dann fressen!

Wir sind groß und Stark: Ogereinheiten mit einer Einheitenstärke von 24+ erhalten einen Bonus von +1 auf Ihren Moralwert.

Zwei Waffen sind besser als eine: Alle Oger wissen, dass zwei Keulen besser als eine sind. Daher kannst du für einen Oger, der mit zwei Handwaffen bewaffnet ist, Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

ORKBLUT

Die folgenden Regeln gelten für alle Kreaturen mit der Orkblut-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nur für Orks gelten, jedoch nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen.

Grünä sin' da Best'n: Für alle Orkeinheiten deiner Armee, gleich welcher Art, die in der Nahkampfphase attackieren und sich dabei innerhalb von 6 Zoll vom General deiner Armee (sofern dieser ein Oger oder Ork, gleich welcher Art ist) befinden, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Hauer-Angriff: Wenn eine Einheit Orks, gleich welcher Art, die zu Fuß unterwegs ist und im selben Zug angegriffen hat, darfst du für sie misslungene Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

In der Masse sind wa stark: Orkeinheiten, gleich welcher Art, mit einer Einheitenstärke von 30+ erhalten einen Bonus von +1 auf Ihren Moralwert.

Moschaz: Wie du weiter hinten in diesem Codex feststellen wirst, sind einige Orks größer und härter als andere. Vor einer Schlacht rotten sich die größten und stärksten Orks oftmals zusammen, um eine elitäre Einheit hartgesottener Kämpfer zu bilden. Die anderen Orks danken regelmäßig Gork (oder Mork), dass es nur wenige solcher Mobs in der Armee gibt, denn Moschaz sind berüchtigte Schläger und beanspruchen oftmals den Großteil der Beute für sich. Moschaz (inkl. ihrer Einheitenchampions) erhalten +1 auf ihr Kampfgeschick, ihre Stärke und ihren Panikwert. Mehrere Einheiten der Orks besitzen die Option, zu Moschaz aufgewertet zu werden. Du darfst jedoch niemals mehr als eine Einheit Moschaz je 1.500 Pkt. deiner Armeegröße in der gesamten Horde haben. Wähle also mit Bedacht!

Beispiel: Entscheidest du dich, bei einem 1.500 Pkt.-Spiel, eine Einheit Ork-Wildschweinreiter zu Moschaz aufzuwerten, darfst du keine Moscha-Einheit der Wildorks mehr in der Armee haben. Bei 3.000 Pkt. jedoch schon!

Näher ran, benutzt se als Deckung: Solange sich ein befreundete Goblleinheit zu Fuß, egal welcher Art, innerhalb von 3 Zoll um eine Orkeinheit (gleich welcher Art) deiner Armee befindet, erhalten diese einen Bonus von +1 auf ihre Rüstungswürfe, da sie ihre kleinen Kammeraden gerne anheben und als lebende Schilde missbrauchen. Dies hat jedoch zur Folge, dass jeder gelungene Rüstungswurf eine automatische Verwundung in der Goblleinheit verursacht, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Sollten die Orks zu viele ihrer kleinen Kammeraden opfern, kann dies sogar zu einem Paniktest für die kleinen Verwandten führen, ganz so, als sei der Beschuss direkt gegen die Goblleinheit gerichtet worden.

SPALTAZ

Die Waffen vieler Hügelwächter sind bei weitem plumper und grobschlächziger als jene anderer Völker. Die Hügelwächter führen diese Waffen jedoch mit solch brachialer Freude, dass sie ihre Gegner zu einer feinen roten Pampe verarbeitet haben, lange bevor ihre Muskeln müde werden. Sie bezeichnen ihre Waffen als „Spaltaz“, unabhängig davon, um welchen Waffentyp es sich dabei handelt, nennen sie diese einfach „große Spaltaz“, „spitze Spaltaz“ und so weiter.

Modelle mit der Sonderregel Spaltaz erhalten in der ersten Runde jedes Nahkampfes +1 Stärke. Beachte, dass ihr Stärkebonus zusätzlich zu allen anderen Boni für Waffen, magische Gegenstände, Zauber usw. gilt. Diesen Bonus erhalten ausschließlich Modelle mit der Sonderregel Spaltaz und nicht ihre etwaigen Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen, noch der Streitwagen selbst.

STÄNKEREI

Viele Einheiten der Hügelwacht unterliegen der Sonderregel Stänkerei, was ihre außergewöhnliche Streitlust verkörpert. Grünhäute kämpfen gegen alles und jeden, selbst gegeneinander! Stänkerei ist ein Wesenszug, mit dem Spieler der Hügelwacht leben müssen. Manchmal raubt sie einem den letzten Nerv und manchmal trägt sie zu einem ausgesprochen guten Erfolg bei. Dabei ist sie nur ein Faktor unter vielen. Eine Armee der Hügelwacht ist nun mal alles andere als berechenbar.

Bei Einheiten, die der Stänkerei unterliegen, ist dies in ihrem Armeelisteintrag vermerkt. Bei diesen handelt es sich für gewöhnlich um Orks oder Goblins, die sich zu Mobs zusammengerottet haben, bei denen aus einem kleinen Streit schnell ein ausgewachsener Tumult werden kann. Besonders, wenn sich andere Grünhauteinheiten in der Nähe befinden.

Die Stänkerei wird durch den Stänkereitest repräsentiert. Dieser Test wird in jedem Spielerzug der Hügelwacht zu Beginn der Unterphase „Beginn des Zuges“ durchgeführt. Jede Einheit, die der Regel Stänkerei unterliegt, muss testen, wobei die folgenden Einschränkungen gelten:

- Einheiten testen nur, solange sie aus wenigstens 5 Modellen bestehen (andernfalls sind sie nicht zahlreich genug, um Ärger zu machen).
- Einheiten, die sich im Nahkampf befinden, testen nicht (sie sind zu sehr damit beschäftigt, gegen den Feind zu kämpfen).

- Einheiten, die ein Gebäude bemannen, testen nicht (sie fühlen sich viel zu wohl, als dass sie untereinander zanken würden).
- Einheiten, die fliehen oder sich im Augenblick nicht auf dem Spielfeld befinden, testen nicht (sie sind zu sehr damit beschäftigt, davonzulaufen oder auf das Schlachtfeld zu marschieren).
- Charaktermodelle unterliegen üblicherweise nicht der Stänkerei, da sie zu sehr damit beschäftigt sind, die Armee zu befehligen, Zauber zu wirken und so weiter. Schließt sich jedoch ein Charaktermodell einer Einheit an, die der Stänkerei unterliegt, ist es ebenfalls an das Ergebnis des Stänkereitests gebunden. Die einzige Ausnahme bilden Tyrannen und Schwarzork-Charaktermodelle, die für einen solchen Fall über eine eigene Sonderregel verfügen.
- Bestimmte Ergebnisse der Stänkereitabelle verlangen, dass die betroffene Einheit einen Angriff ansagt. Beachte, dass Angriffe wie gewohnt in der Unterphase „Angriffe“ angesagt und durchgeführt werden.
- Reittiere (egal ob Bestie, monströse Bestie oder gerittenes Monster) unterliegen dem gleichen Ergebnis für Stänkerei wie ihr Reiter.

Wirf einen W6 für jede in Frage kommende Einheit. Zeigt der Würfel ein Ergebnis von 2 oder mehr, verhält sich die Einheit in diesem Spielzug normal. Ist das Wurf Ergebnis jedoch eine 1, hat die Einheit ihren Stänkereitest verpatzt und muss auf der Stänkereitabelle würfeln.

W6 Stänkereiauswirkung	
1	<p>Schnappt'se euch! <i>Haste geseh'n? Die da woll'n Schläge! Schneid'n uns Fratzen, beschimpf'n uns und schmeiß'n mit Mist! Die mach'n wa platt!</i></p> <p>Verteile W6 Treffer der Profilstärke auf die nächste befreundete Einheit, die aus 5 oder mehr Modellen besteht, der Sonderregel Stänkerei unterliegt und sich innerhalb von 6 Zoll befindet. Die Opfer (sollte es welche geben) verursachen anschließend ebenfalls W6 Treffer der Profilstärke gegen die ursprünglich stänkere Einheit. In beiden Fällen verursachen Einheiten aus 20+ Modellen 2W6 Treffer der Profilstärke statt nur W6. Keine der beiden Einheiten darf in der Bewegungsphase angreifen oder sich bewegen, noch in diesem Spielzug zaubern oder schießen. Haben die Opfer in diesem Spielzug noch keinen Stänkereitest abgelegt, tun sie dies auch nicht mehr. Gibt es kein geeignetes Opfer, so unterliegt die Einheit dem Ergebnis Willst'ä Ärga? (siehe unten). Lebenspunktverluste durch Schnappt'se euch! verursachen niemals Paniktests. Für in der Nähe befindliche Einheiten ist es einfach weitaus unterhaltsamer, dem Spektakel weiter zuzuschauen, als davonzulaufen.</p>
2-5	<p>Willst'ä Ärga? <i>Ratgit is'n dreckiga Lügna. Wenn diesa Kampf zu Ende is', bekommt er 'ne Abreibung. Nimm dat un' dat dat!</i></p> <p>Wenn es möglich ist, muss die Einheit in der Unterphase „Angriffe“ einen Angriff auf die nächste feindliche Einheit ansagen. Ist die Einheit nicht in der Lage, einen Angriff anzusagen, bricht eine wilde Rauferei aus und die Einheit darf sich in dieser Bewegungsphase weder bewegen noch in diesem Spielzug zaubern oder schießen.</p>
6	<p>Den' zeig'n wir's! <i>Da anderen Orks sin' doch alle Schwächlinge. Den' zeig'n wir fetz' ma', wie dat gemacht wird. Macht se alle platt. Vorwäärts!</i></p> <p>Drehe die Einheit auf der Stelle in Richtung der nächsten sichtbaren feindlichen Einheit und bewege sie in gerader Linie ihre maximale Bewegungsreichweite (keine Marschbewegung) auf diese zu. Ist kein Feind in Sicht, bewegt sich die Einheit stattdessen einfach geradeaus. Ist es der Einheit unmöglich, sich dem nächsten sichtbaren Feind zuzuwenden, dreht sie sich soweit, wie es ihr möglich ist und bewegt sich dann soweit wie möglich vor, ohne den Feind aus ihrem Frontbereich zu lassen. Ist die Bewegung abgeschlossen, muss die Einheit, wenn möglich, in der Unterphase „Angriffe“ einen Angriff auf die nächste sichtbare feindliche Einheit ansagen. Ist die Einheit nicht in der Lage, einen Angriff anzusagen, darf sie den Rest des Spielerzuges normal agieren, als hätte sie sich in diesem Spielzug noch nicht bewegt.</p>

WAAAGH!

Ein wahrhaft inspirierender General kann seine Anhänger zu einem unvergleichlichen Ausbruch von zerstörerischem Enthusiasmus anstacheln. Ist ein Waaaghboss oder Tyrann General deiner Armee, darf er einmal pro Spiel einen Waaagh! ausrufen. Der Waaagh! darf nur ausgerufen werden, wenn der General zuerst einen Angriff ansagt. Es muss direkt im Anschluss an das Ansagen des Angriffes angekündigt werden, noch bevor irgendwelche Angriffsreaktionen stattfinden. Im Spielzug, in dem der Waaagh! ausgerufen wird, erhält jede Einheit in der Armee, die über die Sonderregel Ork- oder Ogerblut und eine Einheitenstärke von 5+ besitzt, für den Rest des Spielerzuges +1 auf ihr Kampf Ergebnis. Der General selbst und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, addiert stattdessen +W3 zum eigenen Kampf Ergebnis.

Diese Fähigkeit kann nur verwendet werden, wenn sich der General auf dem Spielfeld befindet und nicht flieht. In dem Spielzug, in dem der Waaagh! ausgerufen wird, gilt folgendes für die Stänkerei:

- Der General zählt automatisch, als habe er eine 6 auf der Stänkereitabelle geworfen, ebenso die Einheit, der er sich angeschlossen hat (selbst wenn sie normalerweise nicht testen würde).
- Alle Einheiten müssen ihren Gliederbonus auf ihren Stänkereitest addieren. Gobl einheiten erhalten jedoch lediglich einen maximalen Bonus von +1 (ihre mickrigen Stimmen können nicht richtig Waaagh! schreien).
- Alle Einheiten, die von einem oder mehreren Oger- oder Orkcharaktermodellen angeführt werden, erhalten in diesem Spielzug einen Bonus von +1 auf ihren Stänkereitest.
- Schwarzorkregimenter und Schwarzork-Charaktermodelle, die alleine unterwegs sind, zählen, als hätten sie eine 6 gewürfelt, obwohl sie normalerweise nicht testen müssen. Schwarzork-Charaktermodelle in Einheiten sind an den Test ihrer Einheit gebunden.

Ein Wurf Ergebnis von 1 ist immer das Ergebnis „Willst'ä Ärga?“, egal welche Modifikatoren gelten. Zusätzlich erleiden Einheiten, die das Ergebnis „Willst'ä Ärga?“ in dem Spielzug erzielen, in dem der Waaagh! ausgerufen wurde, W6 Lebenspunktverluste, die wie Beschuss verteilt werden und gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

BESONDERE AUSTRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Diese Sektion beschreibt die von der Hügelwacht eingesetzte Ausrüstung, die deine Armee in der Schlacht verwendet.

EISENFAUST

ZUSÄTZLICHE HANDWAFFE ODER SCHILD

Zu Beginn jedes Nahkampfes können sich Modelle mit Eisenfäusten entscheiden, sie als zusätzliche Handwaffe oder als Schild zu verwenden. Wenn sie sie als Schild zusammen mit einer anderen Handwaffe verwenden, erhalten sie auch den regulären Bonus auf ihren Rüstungswurf für das Kämpfen mit Handwaffe und Schild.

OGERKEULE

HANDWAFFE

Ogerkeulen werden zum Niederknüppeln und Ausrenken verwendet, und daher bietet konventionelle Rüstung nur wenig Schutz gegen sie. Schon vielen Kriegeren wurde der Schildarm unwiderbringlich durch eine Ogerkeule zertrümmert oder durch eingedellte Brustpanzer die Rippen gebrochen und wichtige Organe verletzt, obwohl die Rüstung ganz geblieben war. Ogerkeulen zählen als normale Handwaffen, sind jedoch *rüstungsbrechend*.

SPECKUSKLINGE

HANDWAFFE

Jene Hügelwächter, die in der Armee von Speckus Goldzahn gekämpft haben, wurden mit den legendären, *magischen* Speckusklingen beschenkt, meisterhaften Klingen von großem Wert für die Horde, denn sie bleiben ewig scharf. Mit der Stärke eines Kriegers, der sie führt, können diese Klingen ein Blutbad sondergleichen anrichten!

Reichweite	Stärke	Sonderregel
Nahkampf	wie Träger +1	Kampfgeschick und Initiative +1

WACHTKLINGE

ZWEIHANDWAFFE

Eine Wachtklinge ist eine übergroße *magische* Zweihandwaffe. Ein Modell, welches eine Wachtklinge führt und sich innerhalb von 3 Zoll um ein Götzenbild des Gork befindet, erhält in der Nahkampfphase W3 zusätzliche Attacken.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
Nahkampf	wie Träger +3	Schlägt immer zuletzt zu, zweihändig geführt

WANSTPLATTEN

SCHWERE RÜSTUNG

Diese metallischen Platten zieren die Körper vieler Oger und gelten als schwere Rüstung, weshalb sie ihren Trägern einen Rüstungswurf (+2) gewähren. Sie lassen sich normal mit anderem Rüstwerk kombinieren. Ein Fleischer kann Wanstplatten tragen und dennoch Zauber wirken.

ARMEELISTE: OGERKÖNIGREICH

Armeen der Ogerkönigreiche gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten der Armeeliste der Orks & Goblins oder aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Kragnos ¹
Fleischermeister ²
Tyran

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Brecher
Fleischer ²
Jäger ²

KERNEINHEITEN

Eisenwänste
Ogerbullen
Goblin-Fallenstella (siehe Orks & Goblins) ³

ELITEEINHEITEN

Bleispucker
Rhinoxreiter
Yhetis

SELTENE EINHEITEN

Donnerstoßzahnreiter
Eisenspeier
Schrottschleudaz (siehe orks & Goblins)
Steinhornreiter
Verschlinger
Vielfrasse

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/ müssen.

¹ *Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.*

² *Darf nicht der General deiner Armee sein.*

³ *Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernausswahlen.*

KRAGNOS

Im Zeitalter der Mythen, lange Zeit vor der Herrschaft von Sigmar Heldenhammer, wandelten die Götter der neun Reiche unter den Sterblichen. Einer dieser Götter war Kragnos, das Lebende Erdbeben, größter des Zentaurenvolkes der Drogrukh. Er zehrte von Opfergaben aus Monsterknochenmark und Bernsteinknochen, bis wahrlich göttliche Macht in seinen Adern floss. Die letzten Draconith-Prinzen und Lord Kroak von den Slann brachten ihn schließlich zu Fall und sperrten ihn ein, doch nach ungezählten Jahren in Gefangenschaft unter einem Berg wurde sein Kerker jetzt durch das Lebensritual der Fleischer aufgebrochen. Das Ende der Imperien ist nun frei, sein Toben fortzusetzen, und wird die Reiche in erderschütternder Grausamkeit überrennen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kragnos	9	4	-	8	6	8	3	6	10	6	Monster	Riesig (6)	105x170 mm	350 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Einzelgänger
- Entsetzen
- Ewiger Hass (Verteidiger Lustrias und Hochelfen)
- Große Sprünge
- Rachsüchtig
- Regeneration (+2)
- Rettungswurf (+2)
- Rüstungswurf (+4)
- Unnachgiebig
- Unstillbare Blutgier
- Vernichtender Angriff

Fleischgewordene Gottheit: Während sich Kragnos durch die feindliche Schlachtlinie kämpft, rötet sich seine Haut und schließen sich seine Wunden. Jedes Mal, wenn er ein Charaktermodell oder Monster ausschaltet, erhält er W3 Lebenspunkte zurück, die er zuvor in der Schlacht verloren hat.

Große Sprünge: Kragnos springt in großen Sätzen mühelos über Hindernisse. Wenn er eine Bewegung ausführt, kann er sich wie ein Modell, das fliegen kann, über Geländestücke und Einheiten hinwegbewegen, als auch angreifen.

Rachsüchtig: Kragnos Rachedurst kennt kein Ende. Er erhält jedes Mal eine zusätzliche Attacke, wenn er sich auf der Siegerseite eines Nahkampfes befindet. Diese Bonusattacken gehen wieder verloren, sobald Kragnos einen Nahkampf verliert. Diese können jedoch erneut angesammelt werden, wenn es später im Spiel wieder Nahkämpfe gewinnt.

Unstillbare Blutgier: Jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für Kragnos Attacken fügt dem Ziel automatische, *multipler Lebenspunktverlust (W3)*, mit seiner Profilstärke, zusätzlich zum normalen Schaden zu.

TYRANN

„Er ist der Boss. So einfach ist das. Du machst, was er sagt, so wie der Rest von uns. Mach´n wir alle so. Riskier´ einfach ma´ne Lippe. Er reißt dir die Arme raus, bevor du deine Klappe wieder zu kriegst.“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Tyrann	6	6	4	6	5	5	4	5	9	6	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	200 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Großer Name
- Hier wird nicht gestänkert!
- Ich bin da´ Boss!
- Jeder hat seinen Preis!
- Ogerblut
- Schlag se´!
- Stehen bleiben
- Unnachgiebig
- Waaagh ausrufen

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Waffenooptionen erhalten:

- Speckusklinge (15 Pkt.)
- Wachtklinge (15 Pkt.)
- zusätzliche Eisenfaust (5 Pkt.)
- zusätzliche Ogerkeule (5 Pkt., nur unberitten)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)

Darf seine leichte Rüstung gegen Wanstplatten (5 Pkt.) tauschen.

Darf folgende Gnoblar erhalten:

- bis zu 3 Schwertgnoblar
- bis zu 5 Glücksgnoblar
- einen Spähgnoblar

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

DARF EINE DER FOLGENDEN REITTIEROPTIONEN WÄHLEN:

- Rhinox (60 Pkt.)
- Donnerzahn (240 Pkt.; ersetzt den Donnerführer mit seiner übergroßen Armbrust)
- Steinhorn (220 Pkt.; ersetzt den Hornreiter)

Großer Name: Bevor du dieses Modell aufstellst, wirfst du einen Würfel, um seinen großen Namen zu ermitteln:

1. **Todpreller:** Der Tyrann hat 6 Lebenspunkte, anstelle von 5.
2. **Rempelwanst:** In dem Spielzug, in dem der Tyrann angreift, kannst du +1 zu all seinen Verwundungswürfen addieren.
3. **Schlundpilger:** Der Tyrann erhält einen Rettungswurf (+2).
4. **Goldwanst:** Der Tyrann hat Widerstand 6, anstelle von 5.
5. **Riesenbrecher:** Wenn der Tyrann ein Charaktermodell oder Monster attackiert, verursacht er Multiple Lebenspunktverluste (W3).
6. **Wähle das Ergebnis selbst aus!**

Hier wird nicht gestänkert!: Schließt sich ein Tyrann einer Einheit an, die der Stänkerei unterliegt, wird die Stänkerei unterdrückt, da die Begleiter des Tyrannen zu viel Angst davor haben, seinen Zorn auf sich zu ziehen.

Ich bin da´ Boss: Sofern deine Armee nicht von Kragno angeführt wird, jedoch einen Tyrannen beinhaltet, muss dieser der General der Armee sein. Beinhaltet sie mehr als einen Tyrannen, so musst du dich nach der Namensgebung (siehe weiter oben) für einen entscheiden, welcher der General deiner Armee wird. Dies bedeutet zwangsläufig, dass ein Tyrann sich nie einer Armee der Orks & Goblins anschließen kann.

Jeder hat seinen Preis!: Zu Beginn deiner ersten Spielrunde kannst du diese Fähigkeit einsetzen. Wähle eine feindliche Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld und einen der folgenden Effekte:

- Die Einheit kann sich in ihrem nächsten Zug nicht bewegen.
- Die Einheit kann sich in ihrem nächsten Zug nicht bewegen, nicht attackieren und keine Zauber wirken.
- Die Einheit flieht sofort zur nächstmöglichen Tischfeldkante.
- Die Einheit wechselt die Seiten und steht fortan unter deiner Kontrolle.

Dann bietest du deinem Gegner eine Bestechung an. Dabei kann es sich um alles handeln, was du anbieten willst! Wenn dein Gegner deine Bestechung annimmt, tritt der gewählte Effekt ein. Ansonsten passiert nichts. Den Spielern steht es frei, um die angebotene Bestechung zu feilschen oder ein Gegenangebot zu machen.

Schlag se´!: Jeder Tyrann kann fehlgeschlagene Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Stehen bleiben!: Eine Einheit, der sich ein Tyrann angeschlossen hat, erleidet zu Beginn jedes deiner Spielzüge W3 Treffer der Stärke 4, müssen jedoch, solange der Tyrann lebt, nicht auf der Flucht ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet, keinen Panik- oder Aufriebtest mehr ablegen. Er sorgt halt mit brachialischer Gewalt für die notwendige Disziplin!

Waaagh ausrufen: Ist ein Tyrann General deiner Armee, darf er einmal pro Spiel einen Waaagh! ausrufen.

BRECHER

„Das sin' Brecher, klar? Größer und hässlicher als Oger wie wir. Stell dich ihnen innen Weg, und sie treten deine Beißer raus, knacken dein' Schädel und fressen dein' Lieblingsnoblar, einfach nur, damit sie's ihr'n Kumpels erzählen können.“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Brecher	6	5	3	5	5	4	3	4	8	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	130 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule
- leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Mein Gefolge
- Muskelbepackter Schläger
- Ogerblut
- Schlächter der Helden

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- Speckusklinge (15 Pkt.)
- Wachtklinge (15 Pkt.)
- zusätzliche Eisenfaust (5 Pkt.)
- zusätzliche Ogerkeule (5 Pkt., nur unberitten)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)

Darf seine leichte Rüstung gegen Wanstplatten (5 Pkt.) tauschen.

DARF EINE DER FOLGENDEN REITTIEROPTIONEN WÄHLEN:

- Rhinox (60 Pkt.)
- Donnerzahn (240 Pkt.; ersetzt den Donnerführer mit seiner übergroßen Armbrust)
- Steinhorn (220 Pkt.; ersetzt den Hornreiter)

Darf folgende Gnoblar erhalten:

- bis zu 2 Schwertgnoblar
- bis zu 3 Glücksgnoblar
- einen Spähgnoblar

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Ein Brecher deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Mein Gefolge: Du kannst für Einheiten von Eisenwänten Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen, solange sich ihnen ein Brecher angeschlossen hat.

Muskelbepackter Schläger: Du kannst jeden Panik- und Aufriebtest wiederholen, den du für Einheiten aus Ogern durchführst, denen sich ein Brecher angeschlossen hat. Wenn du dich entscheidest, einen solchen Test zu wiederholen, erleidet die Einheit W3 Treffer der Stärke 4, bevor du den Wurf wiederholst, da der Brecher mit seinen gewaltigen Fäusten für ein wenig Disziplin sorgt.

Schlächter der Helden: Du kannst +1 zu allen Trefferwürfen des Brechers addieren, wenn er ein Charaktermodell attackiert.

FLEISCHER

„Hacken, zermahlen, kochen un´ essen. Die Fleischer sin´ schon in Ordnung. Geh aber lieber nich´ so dicht an ihre Pötte ran, sonst...“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Fleischermeister	6	4	3	4	5	5	3	4	8	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	200 Pkt.
Fleischer	6	3	2	4	5	4	2	3	7	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	130 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Fleischer ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Fleischermeister der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehren der Wanstmagie auswählen.

SONDERREGELN:

- Blutsuppe
- Immun gegen Gift
- Ogerblut
- Wanstmagie

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf Wanstplatten (5 Pkt.) erhalten.

Darf folgende Gnoblars erhalten:

- bis zu 3 Glücksgnoblar
- einen Spähgnoblar
- bis zu 10 Zahngnoblar

Ein Fleischer darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Fleischermeister von 100 Pkt. erhalten.

DARF EINE DER FOLGENDEN REITTIEROPTIONEN WÄHLEN:

- Rhinox (60 Pkt.)
- Donnerzahn (240 Pkt.; ersetzt den Donnerführer mit seiner übergroßen Armbrust)
- Steinhorn (220 Pkt.; ersetzt den Hornreiter)

Blutsuppe: Würf jedes Mal, wenn ein Fleischer erfolgreich einen Zauber wirkt, einen Würfel (würfle, nachdem die Wirkung des Zaubers abgehandelt wurde). Bei einer 5 oder mehr heilt der Fleischer eine Verwundung und erhält somit einen Lebenspunkt zurück. Bei einem Wurf von 1 jedoch, nimmt der kräftige Schluck der Blutsuppe, den der Fleischer heruntergeschlungen hat, ihm die Luft, und er erleidet eine Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe helfen, wohingegen bei einem Wurf Ergebnis von 2 bis 4 nichts weiter passiert.

Wanstmagie: Jeder Fleischer und Fleischermeister gilt als Zauberer und kennt alle Wanstmagiezauber, da die Fleischer der Oger einen gemeinsamen spirituellen „Pool“ haben, aus dem ihre Magie herrührt. Anders als bei anderen „Bleibt im Spiel“-Zauberern kann ein Fleischer den gleichen Wanstmagiezauber mehrfach im Spiel haben, beispielsweise weil er ihn in folgenden Magiephasen erneut wirkt.

Jeder Test, den ein Fleischer auf Grund seiner Magie ablegen muss, wird abgehandelt und gewertet, bevor irgendwelche helfenden Auswirkungen des betreffenden Zaubers wirksam werden.

JÄGER

„Wenn er so aussieht, als könnt' er'n Rudel wütender Säbelzähne niederstarren, dann is' er'n Jäger. Erkennst du auch daran, dass er'n paar von ihnen als Beweis mit sich rumschleppt.“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Jäger	6	5	4	5	5	4	3	4	9	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	165 Pkt.
Säbelzahn	8	4	-	4	4	2	4	2	4	4	Bestien	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
1 (1 Jäger und 2 Säbelzähne)

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule
- Jagdharpune
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Einzelgänger
- Jagdgespann
- Ogerblut (nur Jäger)
- Plünderer
- Vernichtender Angriff (nur Säbelzähne)
- Vorhut
- Wanstreißer (nur Jäger)

OPTIONEN:
Darf von bis zu 8 zusätzlichen Säbelzähnen (25 Pkt./ Säbelzahn) begleitet werden.

Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- Speckusklinge (15 Pkt.)
- Wachtklinge (15 Pkt.)
- zusätzliche Eisenfaust (5 Pkt.)
- zusätzliche Ogerkeule (5 Pkt.)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)

Darf folgende Gnoblars erhalten:

- bis zu 2 Glücksgnoblar
- einen Spähgnoblar

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Einzelgänger: Jäger dürfen sich, unter welchen Umständen auch immer, niemals anderen Einheiten anschließen (Säbelzähne bilden die einzige Ausnahme), ihnen dürfen sich keine anderen Charaktermodelle anschließen und sie dürfen auch niemals der Armeegeneral sein.

Jagdharpune: Die Jagdharpune wurde ursprünglich von Crobat Neunmalklug erfunden. In den Händen eines fähigen Jägers ist sie trotz ihres primitiven Aussehens eine tödliche Waffe. Die Harpune kann einen mit Widerhaken besetzten Bolzen abfeuern, der so dick wie der Arm eines Menschen ist und an dem Seile angebracht sind. Jäger verwenden diese Waffen, um ihre Beute zu harpunieren, anschließend ihre Fersen in die Erde zu rammen und die Kreatur in einem titanischen Tauziehen zu Boden zu zerren, bevor sie ihr mit einem Hieb ihrer geliebten Keule den Schädel einschlagen.

Jäger dürfen sich mit ihren Jagdharpunen bewegen und schießen, als auch die Angriffsreaktion „Stehen & Schießen“ wählen. Abgesehen von diesen Ausnahmen, wird die Jagdharpune exakt wie eine Speerschleuder, jedoch mit Stärke 5 und einer Reichweite von 30 Zoll abgeschossen (durchschlägt Glieder, W3 Schadenspunkte, ignoriert Rüstungswürfe). Wenn ein Ziel mit mehreren Lebenspunkten damit erfolgreich verwundet wird, jedoch nicht stirbt, muss dieses einen Stärketest bestehen (ein Ergebnis von 6 ist immer ein Misserfolg). Wenn der Test misslingt, verliert das Ziel W3 weiteren Lebenspunkt zusätzlich zu den schon verlorenen, da der Bolzen ihm ein großes Stück Fleisch oder ähnliches herausreißt. Beachte, dass dies auch für nicht lebende Modelle, wie etwa einen Streitwagen zutrifft, denn in den Händen eines Jägers ist die Harpune mehr als fähig, Räder und Panzerplatten herauszureißen. Zudem halbiert eine Einheit, die durch eine Jagdharpunen Schaden erlitten hat (auch regenerierter Schaden wurde zuvor verursacht), bis zum Ende ihrer kommenden Bewegungsphase ihre Bewegung.

Jagdgespann: Ein Jäger und seine Säbelzähne (unabhängig von der Anzahl der Säbelzähne) bilden ein Jagdgespann und unterliegen daher folgenden Effekten:

- Ein Jäger schickt seine Säbelzähne oft aus, um wehrlose oder bereits verwundete Opfer zu jagen. Sie dürfen unabhängig vom Jäger mit ihrer eigenen Bewegungsrate angreifen. In diesem Fall greifen die Säbelzähne an und der Jäger bewegt sich wie normal. Er darf indess jedoch kein anderes Ziel angreifen. Dieselbe Einheit darf er jedoch angreifen, auch in späteren Runden. Tut er dies, bildet er und seine Säbelzähne augenblicklich wieder eine Einheit.
- Ein Jäger darf niemals eine Herausforderung ablehnen, ganz so, als ob er auf sich allein gestellt wäre.
- Beschuss gegen die Einheit wird zufällig verteilt. Der Jäger profitiert dabei jedoch nie von der Regel für „Achtung Sir“.
- Der Jäger und seine Einheit müssen niemals Paniktests durch ausgeschaltete Säbelzähne ablegen. Sollte der Jäger durch Beschuss oder im Nahkampf ausgeschaltet werden, gelten seine noch nicht freigelassenen Säbelzähne sofort als Verluste, da sie seinen Kadaver fressen.
- Wenn der Jäger einen Feind aufreißt, noch immer einen oder mehrere Säbelzähne hat und normalerweise in der Lage wäre, zu verfolgen, kann er sich entscheiden, die Säbelzähne von der Leine zu lassen. Der Jäger bleibt automatisch stationär, während seine Säbelzähne die Beute verfolgen. Würf 3W6 für ihre Verfolgungsbewegung. Die Säbelzähne werden dann wie oben beschrieben, vorübergehend zu einer separaten Einheit.
- Siegespunkte werden für jeden getöteten Säbelzahn einzeln berechnet, egal ob sie nun beim Jäger waren oder nicht.
- Wenn Säbelzähne niemanden verfolgen oder im Nahkampf verwickelt sind, müssen sie steht zu ihrem Herren zurückkehren und sich ihm wieder anschließen – oder andersherum.

Wanstreißer: Jeder Verwundungswurf von 6, der vom Jäger im Nahkampf durchgeführt wurde, verursacht Multiple Lebenspunktverluste (W3).

BULLEN

„Das sin' wir Jungs. Keulen un' Wänste un' Hauer. Komm uns nich' in die Quere, es sei denn, du willst unbedingt gegessen wer'n. Oh ja, un' deine Knochen mahlen wir un' machen Brot draus, har-har ...“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ogerbulle	6	3	2	4	4	3	2	3	7	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	28 Pkt./Modell
Stiernacken	6	3	2	4	4	3	2	4	7	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule

SONDERREGELN:

- Ogerblut
- Stänkerei

OPTIONEN:

Die Einheit darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- zusätzliche Eisenfaust (4 Pkt./Modell)
- zusätzliche Ogerkeule (4 Pkt./Modell)

Die Einheit darf leichte Rüstungen (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Brüller aufwerten.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 14 Pkt. zum Stiernacken aufwerten.

Für jede Einheit Ogerbullen oder Eisenwänste aus 16 oder mehr Modellen, die zu Spielbeginn nach den Hordenregeln aufgestellt wird, darf ein kostenloser Oger-Brecher aufgestellt werden und die Einheit begleiten. Lediglich seine Optionen werden berechnet, jedoch nicht gegen das Punktelimit der Heldenauswahlen, sondern nur gegen das Gesamtpunktelimit.

EISENWÄNSTE

„Wenn du den Magen dafür hast, kannstes eines Tages bis zum Eisenwanst bringen. Solltest also gerne auf Eisen un´ Steinen rumkau´n, das sin´ nämlich grad ma´ Happen für zwischendurch für de Jungs!“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Eisenwanst	6	3	2	4	4	3	2	3	8	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	35 Pkt./Modell
Stahlwanst	6	3	2	4	4	3	2	4	8	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Eiserner Schneid
- Ogerblut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf einen Spähgnobla erhalten.

Du darfst ein Modell für 12 Pkt. zum Brüller aufwerten.

Du darfst ein Modell für 18 Pkt. zum Standardenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 18 Pkt. zum Stahlwanst aufwerten.

Für jede Einheit Ogerbullen oder Eisenwänste aus 16 oder mehr Modellen, die zu Spielbeginn nach den Hordenregeln aufgestellt wird, darf ein kostenloser Oger-Brecher aufgestellt werden und die Einheit begleiten. Lediglich seine Optionen werden berechnet, jedoch nicht gegen das Punktelimit der Heldenauswahlen, sondern nur gegen das Gesamtpunktelimit.

Eiserner Schneid: Eisenwänste können in der Nahkampfphase Treffer-, Verwundungs und Rüstungswürfe von 1 wiederholen.

BLEISPUCKER

„Has gese'n? Da sein de Bleispucka! Ich sach nur KAWUMM! Har-har-har ...“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Bleispucker	6	3	3	4	4	3	2	3	7	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	65 Pkt./Modell
Kanonier	6	3	4	4	4	3	2	4	7	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

SONDERREGELN:

- Ogerblut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf einen Spähgnobla erhalten.

AUSRÜSTUNG:

- Donnerrohr
- Leichte Rüstung

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Brüller aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Kanonier aufwerten.

Donnerrohr: Die tragbaren Kanonen der Bleispucker sind einschüssige Waffen, die vor der Schlacht mit Schwarzpulver, spitzen Metallgegenständen und sogar ab und zu mit gebrauchten Kanonenkugeln geladen werden. Auf dem Vormarsch mit dicken Luntten abgefeuert, machen diese Waffen einen Höllenlärm, und eine Salve kann ganze Glieder niedermähen, bevor die Oger zum Angriff ansetzen.

Jedes Donnerrohr feuert so viele *rüstungsbrechende* Schüsse der Stärke 4 ab, wie auf einem Artilleriewürfel erwürfelt werden. Würfle für jeden ermittelten Schuss normal zum Treffen. Wenn Fehlfunktionen erwürfelt werden, geht irgendetwas spektakulär schief (Oger sind dafür bekannt, ihre Kanone fälschherum zu halten oder sie zum Spaß auch schon mal mit einem Gnoblar zu stopfen). Für jede erwürfelte Fehlfunktion erleidet die Bleispuckereinheit selbst W6 automatische *rüstungsbrechende* Treffer der Stärke 4.

Bleispucker dürfen sich mit ihren Donnerrohren bewegen und schießen, sogar die Angriffsreaktion „Stehen & Schießen“ wählen.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
24 Zoll	4	Mehrfache Schüsse (Artilleriewürfel), Rüstungsbrechend

Donnerrohre können im Nahkampf als Ogerkeulen verwendet werden, egal ob sie geladen sind oder nicht.

VIELFRASSE

„Vielfraße. Sin´ weit rumgekommen. Ham alles gesehen un´ es meistens auch umgebracht. Jetzt sin´ sie zurück, um dir davon zu erzählen ...“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Vielfrass	6	4	4	5	4	3	3	4	8	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	58 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1+

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule
- Musketenpaar
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Immun gegen Psychologie
- Lebende Legende
- Ogerblut
- Unnachgiebig
- Weitgereist

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf folgende Gnoblas erhalten:

- einen Schwertgnoblar/Modell
- einen Glücksgnoblar/Modell
- einen Spähgnoblar

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- Speckusklinge (15 Pkt./Modell)
- Wacktklinge (15 Pkt. /Modell)
- zusätzliche Eisenfaust (5 Pkt. /Modell)
- zusätzliche Ogerkeule (5 Pkt. /Modell)
- Zweihandwaffe (5 Pkt. /Modell)

Die gesamte Einheit darf ihre leichten Rüstungen gegen Wanstplatten (5 Pkt./Modell) ersetzen.

Lebende Legende: Jedes Modell dieser Einheit ist ein wahrer Krieger und zählt als Champion in einer Einheit aus Champions. Daher kann jeder Vielfraß Herausforderungen aussprechen und annehmen, wie jeder andere Einheitenchampion auch.

Musketenpaar: Vielfraße, die sich auf der ganzen Welt verdingt haben, besitzen oft modifizierte Schwarzpulverwaffen, die sie als Belohnung für ihren Einsatz erhalten haben. Sie werden als großes Statussymbol betrachtet, da sie Lärm und Gewalt in sich vereinen. Die Größe und Stärke der Oger ist dergestalt, das sie solche Waffen so einsetzen können, wie ein Mensch eine Pistole. Die gebräuchlichste dieser umgebauten Waffen ist eine Muskete mit einem enorm vergrößerten Abzug und Bügel. Die meisten Vielfraße haben wenigstens eine davon in ihrem Besitz, manche tragen gar ein Paar über ihren prall gefüllten Wästen.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
24 Zoll	4	Mehrfache Schüsse (2, es ist schließlich ein Musketenpaar), Rüstungsbrechend

Das erste mal, wenn das Musketenpaar in einem Spiel abgefeuert wird, kann auf die Verwundungswürfe +1 addiert werden, um darzustellen, dass die Waffen vor der Schlacht mit besonders viel Schwarzpulver vollgestopft wurden. Ein Musketenpaar wird in allen anderen Belangen wie ein Pistolenpaar behandelt, jedoch mit ihren eigenen Profilverten.

Weitgereist: Vielfrasse sind in ihrem Leben weit herumgekommen und haben auf ihren Reisen gelernt, sich zu verteidigen, als auch anzugreifen. Daher darfst du für sie alle misslungene Rüstungs- und Trefferwürfe (im Nah- und Fernkampf) von 1 wiederholen.

RHINOXREITER

„Rhinox sein da Dinga mit da Oga oben drub. Starke Kavallerie, wirklich stark! Machen alle Matsch!“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hacker	-	4	4	5	5	3	3	3	8	5	-	-	-	-
Skalg	-	4	5	5	5	3	3	4	8	5	-	-	-	-
Rhinox	7	3	-	5	-	-	2	3	-	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x100 mm	120 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
1+

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule
- Muskete
- Wanstplatten

SONDERREGELN:

- Angst
- Dickhäutig
- Aufpralltreffer (W6)
- Ogerblut (nur Hacker und Skalg)
- Raserei (nur Rhinox)
- Wir sein da Besten!

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Musketen gegen eine der folgenden Waffenoptionen tauschen:

- Speckusklinge (15 Pkt./Modell)
- Wachtklinge (15 Pkt. /Modell)
- zusätzliche Eisenfaust (kostenlos)
- zusätzliche Ogerkeule (kostenlos)
- Zweihandwaffe (kostenlos)

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Brüller aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standardenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Skalg aufwerten.

Dickhäutig: Rhinox besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut. Der Reiter eines Rhinox erhält einen Bonus von +3 auf seinen Rüstungswurf anstatt dem üblichen Bonus von +1 für Kavalleriemodelle.

Muskete: Ebenso wie Vielfraße, die sich auf der ganzen Welt verdingt haben, besitzen Rhinoxreiter oft modifizierte Schwarzpulverwaffen, die sie als Belohnung für ihren Einsatz erhalten haben. Sie werden als großes Statussymbol betrachtet, da sie Lärm und Gewalt in sich vereinen. Die Größe und Stärke der Oger ist dergestalt, das sie solche Waffen so einsetzen können, wie ein Mensch eine Pistole. Die gebräuchlichste dieser umgebauten Waffen ist eine Muskete mit einem enorm vergrößerten Abzug und Bügel. Im Gegensatz zu Vielfraßen haben Rhinoxreiter nur eine davon in ihrem Besitz.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
24 Zoll	4	Rüstungsbrechend

Das erste Mal, wenn die Muskete in einem Spiel abgefeuert wird, kann auf die Verwundungswürfe +1 addiert werden, um darzustellen, dass die Waffen vor der Schlacht mit Schwarzpulver vollgestopft wurden. Eine Muskete wird in allen anderen Belangen wie eine Pistole behandelt, halt mit Ausnahme der Werte in ihrem Profil.

Wir sein da Besten!: Wenn du für eine Einheit Rhinoxreiter einen Panik- oder Aufriebtest ablegst, darfst du (auch einzelne) Würfel von 6 wiederholen.

EISENSPEIER

„Da Eisenspeier ist die große Wumme der Gutbuster-Stämme. Das dicke Ding da Eisenspeier is´ eine Titanenkanone, di´ ist hervorragend um Dinge kaputt zu mach´n.“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Eisenspeier	-	-	-	5	5	5	-	-	-	-	Streitwagen	Riesig (6)	50x100 mm	165 Pkt.
Ogerspeier	-	3	-	4	-	-	2	3	7	4	-	-	-	-
Rhinox	7	3	-	5	-	-	2	3	-	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule
- dicke Haut (+3 Rüstungswurf)

SONDERREGELN:

- Angst
- Aufpralltreffer (W6, anstelle von Niedertrampeln)
- Eisenspeier
- Ogerblut (nur Ogerspeier)
- Raserei (nur Rhinox)

Eisenspeier: Der Eisenspeier gilt bis auf die folgenden Ausnahmen als Großkanone. Er kann sich Bewegen & Schießen und hat einen 90°-Sichtbereich an seiner Frontseite.

Ein Eisenspeier verwendet im Falle einer Fehlfunktion die folgende Fehlfunktionstabelle:

1. Der Eisenspeier bricht in einem spektakulären Regen aus Metall, Holz und Ogergedärmen auseinander. Entferne das Modell aus dem Spiel.
2. Der Eisenspeier hat eine dramatische Fehlfunktion und feuert mit Höchstgeschwindigkeit ein scharfes Metallstück in die empfindlichsten Regionen des Rhinox. Dieser stürmt mit dem Eisenspeier 3W6 Zoll in eine zufällige Richtung davon. Wenn er eine Einheit trifft, erleidet diese 2W6 Aufpralltreffer und der Eisenspeier wird danach aus dem Spiel entfernt.
3. Die Pulverladung zündet nicht und muss vor dem nächsten Schuss vorsichtig herausgekratzt werden. Er kann weder in diesem noch im nächsten Spielzug feuern.
4. Der Eisenspeier schießt direkt nach oben. Handle den Schuss so ab, als sei lediglich der Eisenspeier selbst als Ziel betroffen worden.
5. Der Oger hat etwas Schmachhaftes in seinem Rucksack gefunden und kann diesen Spielzug nicht schießen, sondern muss stattdessen eine kleine Verschnaufpause einlegen, in der er seinen Fund verzehrt.
6. Der Rhinox wurde abgelenkt und bewegt sich unkontrollierbar hin und her. Drehe ihn in eine zufällige Richtung und bestimme den Zielpunkt des Schusses mit einer Distanz von 3W6 Zoll, gemessen von der Mitte der Frontseite des Eisenspeiers. Ansonsten handle den Beschuss normal ab.

DONNERSTOSSZAHNREITER

„Große bösa Dinga mit lange´ Zähne! Mag die Dinga nicht! Kommen aus den kalten Lande´ und machen alles kalt um sich und tampeln alle´ Platt!“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Donnerführer	-	3	3	4	-	-	2	3	8	5	-	-	-	-
Donnerstoßzahn	7	3	-	5	6	6	2	4	-	-	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	250 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule (nur Donnerführer)
- Übergroße Armbrust (nur einer der Donnerführer)
- extrem dicke Haut (+4 Rüstungswurf)

SONDERREGELN:

- Donnernde Stimme
- Entsetzen
- Frostiger Atem
- Gewaltiger Aufprall
- Immun gegen Zaubersprüche der Lehre des Metalls
- Lähmende Kälte
- Ogerblut (nur Donnerführer)
- Schneesturmsprecher
- Unnachgiebig

Donnernde Stimme: Der Donnerstoßzahn gibt mit seiner dröhnenden Stimme das Signal zur Jagd. Du kannst für befreundete Einheiten in 12 Zoll Umkreis alle Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Extrem Dicke Haut: Dient der Donnerstoßzahn einem Charaktermodell als Reittier, so erhält dieses einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt dem üblichen Bonus von +1 für berittene Modelle.

Frostiger Atem: Gebundener Zauber (Energienstufe 2W6). Direktschadenszauber. Wähle eine Einheit innerhalb von 18 Zoll, die für den Donnerstoßzahn sichtbar ist. Diese Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 5. Eine Einheit, die durch den frostigen Atem Schaden erlitten hat (auch regenerierter Schaden wurde zuvor verursacht), halbiert bis zum Ende ihrer kommenden Bewegungsphase ihre Bewegung. Dies gilt auch für zufällige Bewegung. Außerdem wird die Stärke sämtlicher Flammenattacken, inkl. Zaubersprüchen, dieser Einheit und ihr angeschlossener Charaktermodelle, für denselben Zeitraum halbiert (aufgerundet).

Gewaltiger Aufprall: Donnerstoßzähne versuchen beim Niederwalzen 2W6 Aufpralltreffer, vorausgesetzt, sie bewegen sich während ihrer Angriffs-bewegung weiter als ihre Profilbewegung in Zoll. Andernfalls verursachen sie lediglich W6 Aufpralltreffer.

Lähmende Kälte: Gegner in direktem Kontakt mit einem Donnerstoßzahn erleiden einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe.

Schneesturmsprecher: Gebundener Zauber (Energienstufe 2W6). Unterstützungszauber. In deiner Magiephase kann ein Donnerstoßzahn versuchen, die seltsame Magie des Winters einzusetzen, die es umgibt. Wähle dazu eine befreundete Einheit Yhetis innerhalb von 18 Zoll und eine der nachfolgenden Effekte. Wird der gebundene Zauber nicht gebannt, wende den Effekt auf die Yhetis an.

Ausdauer des Winters: Heilender Raureif legt sich wie eine zweite Haut aus Eis über die Einheit. Ein einzelnes Modell in der Einheit heilt W3 Verwundungen.

Kraft des Winters: Winterwinde heulen durch die Einheit, kühlen ihr Blut und verleihen ihr Kraft. Bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase darfst du für die Einheit Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Übergroße Armbrust: Eine übergroße Armbrust ist der große Bruder der herkömmlichen Armbrust, welche kleinere Völker nutzen. Der Donnerstoßzahn darf sich bewegen und der Donnerführer mit der übergroßen Armbrust dennoch schießen, als auch die Angriffsreaktion „Stehen & Schießen“ wählen, ganz so, als habe er sich nicht bewegt. Abgesehen von diesen Ausnahmen, wird die übergroße Armbrust exakt wie eine Speerschleuder mit Stärke 5 und einer Reichweite von 30 Zoll abgeschossen (durchschlägt Glieder, W3 Schadenspunkte, ignoriert Rüstungswürfe).

STEINHORNREITER

„Has gesehen, was für Hörner das Ding da hat? Von da dicke Hufen ganz zu schweigan“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Hornreiter	-	3	3	4	-	-	2	3	8	5	-	-	-	-
Steinhorn	7	3	-	5	6	6	2	4	-	-	Monster	Gigantisch (7)	92x120 mm	220 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Ogerkeule
- extrem dicke Haut (+5 Rüstungswurf)

SONDERREGELN:

- Donnernde Stimme
- Entsetzen
- Immun gegen Multiplen Lebenspunktverluste
- Lebender Rammbock
- Ogerblut (nur Reiter)
- Unnachgiebig
- Zäh im Nehmen

Donnernde Stimme: Das Steinhorn gibt mit seiner dröhnenden Stimme das Signal zur Jagd. Du kannst für befreundete Einheiten in 12 Zoll Umkreis alle Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Extrem Dicke Haut: Dient das Steinhorn einem Charaktermodell als Reittier, so erhält dieses einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt dem üblichen Bonus von +1 für berittene Modelle.

Gewaltiger Aufprall: Steinhörner versuchen beim Niederwalzen 2W6 Aufpralltreffer, vorausgesetzt, sie bewegen sich während ihrer Angriffsbewegung weiter als ihre Profilbewegung in Zoll. Andernfalls verursachen sie lediglich W6 Aufpralltreffer.

Lebender Rammbock: Der Ansturm eines Steinhorn kann selbst eine mächtige Festung bis auf die Grundmauern erschüttern. Wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um ein Geländestück beendet, erleidet jede feindliche Einheit in oder auf dem Geländestück W6 Treffer der Stärke 4.

Zäh im Nehmen: Gegen Steinhorne sind *Giftattacken* nicht möglich. Behandle derartige Attacken als normale Attacken.

YHETIS

„Als die Welt noch jung war, waren sie unsre Brüder. Is' nich' mehr viel los mit ihnen heute, viel zu frostig un' kein Spaß bei 'nem ordentlichen Fresen. Aber sie sin' fix un' sie ham nich' vergessen, wie man richtig kloppt.“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Yheti	7	3	-	5	4	3	4	3	7	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	55 Pkt./Modell
Silberrücken	7	3	-	5	4	3	4	4	7	4	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Eiswaffen

SONDERREGELN:

- Angst
- Frostaura
- Herr der Berge
- Regeneration (+2)

OPTIONEN:
Die gesamte Einheit darf zusätzliche Eiswaffen (5 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Silberrücken aufwerten.

Eiswaffen: Die Eiswaffen der Yhetis sind primitiv, aber tödlich, auch wenn sie im Prinzip nichts weiter sind als schwere Äste, die durch den gefrierenden Atem der Yhetis in eisüberzogene Keulen verwandelt wurden. Eiswaffen der Yhetis zählen als *magische* Handwaffen.

Frostaura: Die Yhetis der Trauerberge haben eine besondere Affinität zu den eisigen Temperaturen ihrer gebirgigen Heimat entwickelt. Die magische Aura reiner Kälte, die von diesen Bestien ausgeht, reicht aus, um das Blut ihrer Feinde gefrieren zu lassen, was sie zu einer leichten Beute für diese wilden Schneebestien macht. Jedes Modell in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Yhetis erleidet -1 auf den Trefferwurf, gleichgültig, wen sie attackieren. Wegen der Auswirkungen ihrer unnatürlichen Aura können sich Charaktermodelle niemals Yhetis anschließen. Die Kreaturen sind außerdem immun gegen Flammenattacken, da diese bei Annäherung erkalten. Waffen mit der Sonderregel Flammenattacken werden behandelt, wie normale Waffen ihres Typs.

Herren der Berge: Da sie speziell die Fähigkeit entwickelt haben, auch die fugenlosesten Felswände mit ihren eisenharten Widerhaken und gekrümmten Krallen zu erklimmen, können Yhetis selbst vertikale Wände mit atemberaubender Geschwindigkeit überwinden. Zusammen mit ihrem sprunghaften Gang und ihrer schieren Stärke gibt es wenig, was sich zwischen eine Lawine Yhetis und ihre Beute stellen kann. Yhetis behandeln alle unverteidigten Hindernisse, Hänge, Felsen, Steine, Geröll und Wälder als offenes Gelände, selbst wenn es normalerweise als unpassierbares Gelände gelten würde. Sie dürfen ihre Bewegung jedoch nicht in unpassierbarem Gelände beenden. Beachte, dass durch dieses Gelände aber noch immer Sicht blockiert wird, wenn es dies normalerweise auch tun würde.

VERSCHLINGER

„Da sin’ Dinge tief unten in den Höhlen. Hungrige, blinde Dinge. pinge, die bei der Geburt schon nich’ richtig waren. Sie riechen un’ dann ... nun, ’s gibt nich’ viel zu essen da unten, wenn du yerstehs’, was ich mein ...“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Verschlinger	6	3	-	5	5	4	2	4	8	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	50x50 mm	70 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-3

AUSRÜSTUNG:

- Ein gewaltiges Maul und blutverkrustete Fänge!
Reicht das nicht?

SONDERREGELN:

- Ausgehungert
- Blutdurst
- Entsetzen
- Raserei
- Regeneration (+2)
- Todesstoß
- Unerschütterlich

Blutdurst: Verschlinger können Blut aus vielen Meilen Entfernung riechen. Oger, Orks und gelegentlich auch Goblins in der Schlacht neigen dazu, relativ viel Blut zu vergießen. Daher kommen Verschlinger oft dann in die Schlacht, wenn die Kämpfe am heftigsten sind, darauf aus, um jeden Preis zu fressen. Verschlinger werden nicht zu Beginn der Schlacht aufgestellt. Beginnend mit dem zweiten, wird stattdessen zu Beginn jedes deiner Spielzüge ein W6 geworfen, um zu ermitteln, ob die Verschlingereinheit erscheint:

Spielzug	Benötigter Würfelwurf
2	4+
3	3+
4	2+
5	Erscheint automatisch

In der „Restliche Bewegungen“-Phase des Spielzuges, in dem sie erscheinen, kann eine Verschlingereinheit das Spielfeld an einer beliebigen Stelle, von einer beliebigen Tischkante aus betreten und wird so behandelt, als würde sie das Spielfeld neu betreten, nachdem sie einen Feind vom Spieltisch verfolgt hat (die Einheit darf daher in diesem Spielzug nicht mehr angreifen).

Ausgehungert: Wenn ein Verschlinger den Geruch der Angst aufnimmt, wird er zu einer unaufhaltsamen Maschine, die nichts anderes im Sinn hat, als sich an einem Bankett aus Fleisch und Blut zu laben. Verschlinger müssen ihre Bewegung immer dichter als vorher am Gegner beenden, und wenn es ein gültiges Ziel für einen Angriff gibt, müssen sie angreifen. Wenn es mehrere legale Ziele gibt, kannst du dich frei zwischen ihnen entscheiden. Verschlinger müssen immer verfolgen, dürfen aber nie überrennen, da sie zu beschäftigt damit sind, große Stücke ihrer Beute zu verschlingen.

ARMEELISTE: ORKS & GOBLINS

Armeen der Orks & Goblins gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten der Armeeliste der Ogerkönigreiche (mit Ausnahme von Kragnos) oder aus dem Codex der Söldner bestehen, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus dieser Armeeliste stammen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Ork-Großschamane	Schwarzork-Waaaghhoss	Goblin-Waaaghhoss
Ork-Waaaghhoss	Wildork-Großschamane	Nachtgoblin-Großschamane
Schwarzork-Großschamane	Wildork-Waaaghhoss	Nachtgoblin-Waaaghhoss
Schwarzork-Megaboss	Goblin-Großschamane	Dankhold-Troll-Waaaghhoss ²

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Ork-Gargboss	Wildork-Gargboss	Nachtgoblin-Gargboss
Ork-Schamane	Wildork-Schamane	Nachtgoblin-Schamane
Schwarzork-Schamane	Goblin-Gargboss	Dankhold-Troll-Gargboss ²
Schwarzork-Gargboss	Goblin-Schamane	

KERNEINHEITEN

Orks	Wolfsreiter der Goblins	Squickherde der Nachtgoblins
Schwarzorks	Spinnenreiter der Goblins	Snotlinge
Wildorks	Nachtgoblins	
Goblins	Nachtgoblin-Snuffler	

ELITEINHEITEN

Schwarzork-Schlundbruten	Wildschweinstreitwagen der Orks	Squickhoppaz der Nachtgoblins
Goblin-Fallenstella	Wolfsstreitwagen der Goblins	Kurbelwagen der Snotlinge
Wildschweinreiter der Orks	Speerschleudaz	Flusstrolche
Wildschweinreiter der Wildorks	Große Wumme	Steintrolche

SELTENE EINHEITEN

Schwarzork-Gruntateita	Schrottschleudaz	Dankhold-Trolle
Steinschleudaz	Goblin-Winggit	Sklavenriese
Kamikazekatapulte	Arachnarok-Spinne	Götzenbild des Gork (0-1)
Brockenreißer	Kettensquicker	

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/ müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussahlen.

BOSSE DER ORKS

Orks werden von den größten und kräftigsten Individuen ihrer Art angeführt. Diese breitschultrigen Kreaturen prügeln sich ihren Weg an die Spitze einer Kultur, in der nur der Stärkste überlebt. Sobald sie sich gegenüber all ihren Konkurrenten behaupten konnten, übernehmen sie den Befehl über einen Mob oder, wenn sie stark genug sind, über einen ganzen Stamm. Bosse der Orks halten sich nicht aus den gewalttätigen Schlägereien heraus, die unter ihrer Art so sehr verbreitet sind, sondern erfreuen sich vielmehr an ihnen zumindest bis sie durch einen noch mächtigeren Herausforderer gestürzt werden. Jeder, der den Herrschaftsanspruch eines Anführers in Frage stellt, wird erschlagen, verjagt oder auf handfeste Weise unterworfen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ork-Waaaghboss	4	6	3	5	5	3	4	4	9	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	115 Pkt.
Ork-Gargboss	4	5	3	4	5	2	3	3	8	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	55 Pkt.
Wildork-Waaaghboss	4	6	3	5	5	3	4	4	9	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	150 Pkt.
Wildork-Gargboss	4	5	3	4	5	2	3	3	8	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	75 Pkt.
Schwarzork-Megaboss	5	7	3	5	5	4	4	4	9	5	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	200 Pkt.
Schwarzork-Waaaghboss	4	7	3	5	5	3	4	4	9	4	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	160 Pkt.
Schwarzork-Gargboss	4	6	3	4	5	2	3	3	8	4	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	90 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Orks:

- Leichte Rüstung

zzgl. für Schwarzorks:

- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Orkblut
- Spaltaz
- Waaagh ausrufen (nur Waaaghboss)

zzgl. für Wildorks:

- Kriegsbemalung
- Raserei
- Rausch der Gewalt (nur Waaaghboss)
- Ungestüme Wildheit

zzgl. für Schwarzorks:

- Immun gegen Psychologie
- Stänkerei unterdrücken
- Vernichtender Angriff
- Waffenstarrend

zzgl. für Megabosse:

- Einstecker
- Hack, hack, hack
- Pack'n un' mosch'n
- Stärke durch Sieg
- Vaklopp dat großä Ding!

Beachte, dass Megabosse zugleich auch Schwarzorks sind!

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Waffenooptionen erhalten:

- Wacktklinge (15 Pkt.)
- zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)
- Speer (3 Pkt.)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)

Darf einen Schild (5 Pkt.) erhalten.

Gargbosse dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt., Waaaghbosse im Gesamtwert von 100 Pkt. und Megabosse im Gesamtwert von 125 Pkt. erhalten.

Ein Gargboss deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Deine Armee darf maximal einen Armeestandartenträger beinhalten. Dieser darf ein beliebiges magisches Banner (keine Punktebegrenzung) erhalten, darf dann aber nicht mit anderen magischen Gegenständen ausgerüstet werden. Außerdem darf ein Armeestandartenträger keine Fernkampfwaffen, Schild, zusätzliche Handwaffe oder eine zweihändige Waffe erhalten.

DARF EINE DER FOLGENDEN REITTIEROPTIONEN WÄHLEN:

- Wildschwein (24 Pkt., nur für Waaagh- oder Gargbosse)
- Ork-Wildschweinstreitwagen (85 Pkt., nur für Waaagh- oder Gargbosse der Orks und Schwarzorks, ersetzt ein Besatzungsmitglied)
- Grunta (100 Pkt., nur Waaagh- und Gargbosse der Schwarzorks)
- Lindwurm (160 Pkt., nur für Waaaghbosse)
- Höhlendrache (360 Pkt., nur für Waaagh- und Megabosse der Schwarzorks)

Einstecker: Megabosse stecken ebenso ein, wie sie austeilen können, was ihnen einen *Rüstungswurf (+1)* verleiht.

Hack, hack, hack: Schwarzork-Megabosse können sich durch noch mehr Feinde hacken, als ihre kleineren Artverwandten. Ein Megaboss führt jedes Mal eine zusätzliche Attacke durch, wenn er bei einem Trefferwurf eine 6 würfelt. Diese Zusatzattacken profitieren ebenfalls von dieser Sonderregel.

Kriegsbemalung: Wildork-Bosse schmücken sich mit Tätowierungen, Schutzzaubern oder Kriegsbemalungen. Ihr Glaube in diese Symbole ist so stark, dass sie dadurch einen *Rettungswurf (+2)* erhalten.

Pack'n un' mosch'n: Wenn du mit einem Megaboss attackierst, wirf zuerst einen einzelnen Trefferwurf für diese besondere Attacke oder verwende für diesen besonderen Wurf einen andersfarbigen Würfel. Diese Attacke hat die Sonderregel *Todesstoß*.

Rausch der Gewalt: Einmal pro Schlacht kannst du eine beliebige Wildorkeinheit in 12 Zoll auswählen. Du kannst in der folgenden Nahkampfphase

+1 zu allen Trefferwürfen für diese Einheit addieren.

Stänkerei unterdrücken: Schwarzorks dulden in keiner Weise aufsässiges Verhalten und werden ohne zu zögern ein paar Köpfe einschlagen, um die Ordnung wiederherzustellen. Ist ein Charaktermodell der Schwarzorks Teil einer Einheit, die ihren Stänkereitest verpatzt, verursacht dieses sofort W6 Treffer der Stärke 4 gegen die Einheit, der er sich angeschlossen hat, die wie Beschussattacken verteilt werden. Nachdem Verluste entfernt wurden, wird die Einheit behandelt, als hätte sie ihren Stänkereitest bestanden. Diese Treffer können nicht dem Schwarzork-Charaktermodell zugewiesen werden und verursachen keinen Paniktest.

Stärke durch Sieg: Je mehr Kämpfe ein Megaboss gewinnt, desto stärker wird er. Wenn er eine Attacke durchführt, die ein feindliches Charaktermodell tötet, addiere für das restliche Spiel +1 zu seiner Stärke (bis zu einem Maximum von 10).

Ungestüme Wildheit: Jeder Wildork auf einem Wildschwein, mit Ausnahme von Schamanen und Großschamanen, kann auch dann von den Vorteilen einer zusätzlichen Handwaffe profitieren, wenn er beritten ist.

Vaklopp dat großä Ding! Du kannst fehlgeschlagene Treffer- und Verwundungswürfe von 1 für einen Megaboss wiederholen, wenn das Ziel eine Größenkategorie von Groß (5) oder größer besitzt.

Waaagh ausrufen: Ist ein Waaaghboss General deiner Armee, darf er einmal pro Spiel einen „Waaagh!“ ausrufen.

Waffenstarrend: Schwarzorks ziehen mit so vielen Waffen in den Kampf, wie sie tragen können. Zu Beginn jedes Nahkampfes darf sich eine Einheit Schwarzorks entscheiden, entweder mit einer einzelnen Handwaffe (für den Fall dass die Schwarzorks auch Schilde besitzen), einer zusätzlichen Handwaffe oder einer Zweihandwaffe zu kämpfen. Besitzt ein Charaktermodell der Schwarzorks eine magische Waffe, profitiert es nicht von dieser Sonderregel.

SCHAMANEN DER ORKS

Orkschamanen sind lebende Verbindungen zu Gork und Mork und in der Lage, arkane Macht derart zu handhaben, dass sie selbst den mürrischsten und ältesten Waaaghboss beeindrucken können. Die Macht eines Schamanen erwächst nicht nur aus den Winden der Magie bzw. dem „Groß'n Grün“, wie die Orks es nennen, sondern auch aus der rohen Energie, die von seinen grünen Gefährten ausgeht. Ziehen diese in die Schlacht, nimmt die kollektive WaaaghEnergie zu und erlaubt es einem Schamanen, diese mit der Kraft seines Geistes zu bündeln. Was der Schamane daraufhin entfesselt, sind Zauber, die ebenso brutal sind, wie die Natur der Orks selbst. Es heißt, dass Schamanen einem Gegner das Hirn und den Schädel platzen lassen, dass aus ihren kleinen Augen todbringende Strahlen schießen oder dass sie einen allmächtigen grünen Fuß beschwören können, der aus dem Himmel herabfahrend die Unglücklichen unter sich zermalmt. Da sie diese sagenhaften Kräfte einsetzen, um den Feind zu vernichten, haben sich die Schamanen der Orks das Recht verdient, etwas verschoben zu sein.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ork-Großschamane	4	3	3	4	5	3	2	1	8	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	165 Pkt.
Ork-Schamane	4	3	3	3	4	2	2	1	7	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	65 Pkt.
Wildork-Großschamane	4	3	3	4	5	3	2	1	8	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	170 Pkt.
Wildork-Schamane	4	3	3	3	4	2	2	1	7	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	70 Pkt.
Schwarzork-Großschamane	4	4	3	5	5	3	2	2	9	4	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	190 Pkt.
Schwarzork -Schamane	4	4	3	4	4	2	2	2	8	4	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	90 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Schwarzorks:

- Schwere Rüstung

MAGIE:

Ein Schamane ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Großschamane der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des großen Waaagh erhalten.

SONDERREGELN:

- Orkblut
- Spaltaz

zzgl. für Wildorks:

- Kriegsbemalung
- Raserei

zzgl. für Schwarzorks:

- Immun gegen Psychologie
- Rüsttraining
- Stänkerei unterdrücken
- Vernichtender Angriff
- Waffenstarrend

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Schamanen dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und Großschamanen im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

DARF EINE DER FOLGENDEN REITTIEROPTIONEN WÄHLEN:

- Wildschwein (24 Pkt.)
- Ork-Wildschweinstreitwagen (85 Pkt., nur für Orks und Schwarzorks, ersetzt ein Besatzungsmitglied, darf sich keiner Einheit anschließen)
- Grunta (100 Pkt., nur Schwarzorks)
- Lindwurm (160 Pkt., nur für Großschamanen)
- Höhlendrache (360 Pkt., nur für Großschamanen der Schwarzorks)

Kriegsbemalung: Wildork-Schamanen schmücken sich mit Tätowierungen, Schutzzaubern oder Kriegsbemalungen. Ihr Glaube in diese Symbole ist so stark, dass sie dadurch einen *Rettungswurf* (+2) erhalten.

Rüsttraining: Schwarzork-Schamanen dürfen Rüstungen tragen und dennoch zauber wirken.

Stänkerei unterdrücken: Schwarzorks dulden in keiner Weise aufsässiges Verhalten und werden ohne zu zögern ein paar Köpfe einschlagen, um die Ordnung wiederherzustellen. Ist ein Charaktermodell der Schwarzorks Teil einer Einheit, die ihren Stänkereitest verpatzt, verursacht dieses sofort W6 Treffer der Stärke 4 gegen die Einheit, der er sich angeschlossen hat, die wie Beschussattacken verteilt werden. Nachdem Verluste entfernt wurden, wird die Einheit behandelt, als hätte sie ihren Stänkereitest bestanden. Diese Treffer können nicht dem Schwarzork-Charaktermodell zugewiesen werden und verursachen keinen Paniktest.

Waffenstarrend: Schwarzorks ziehen mit so vielen Waffen in den Kampf, wie sie tragen können. Zu Beginn jedes Nahkampfes darf sich eine Einheit Schwarzorks entscheiden, entweder mit einer einzelnen Handwaffe (für den Fall dass die Schwarzorks auch Schilde besitzen), einer zusätzlichen Handwaffe oder einer Zweihandwaffe zu kämpfen. Besitzt ein Charaktermodell der Schwarzorks eine magische Waffe, profitiert es nicht von dieser Sonderregel.

Beachte, dass der Begriff „Schamane“ regeltechnisch auch den Großschamanen mit einschließt.

ORKS

Orks, auch häufig als „da Jungz“ bezeichnet, sind die knüppelharte Infanterie, die den Kern der meisten Grünhautstämme bildet. Goblins sind zwar zahlreicher, doch es sind die Orks, die in den meisten Kämpfen den Großteil des blutigen Handwerks verrichten. Das geht für alle Beteiligten in Ordnung, denn Orks sind ein kriegerisches Volk und sie lieben nichts so sehr wie eine schöne Rauferei. In der Tat ist es äußerst schwierig, Orks vom Kämpfen abzubringen. Sie sind ein überaus streitlustiger Haufen und wenn sich niemand sonst in ihrer Nähe befindet, prügeln sie sich untereinander, um sich bei Laune zu halten. Glücklicherweise nehmen Orks Schmerz nicht auf die gleiche Weise wahr wie andere Völker. Der typische Ork wird sich von einer Verletzung wie einem abgetrennten Körperteil nicht vom Kämpfen abhalten lassen. Diese Grünhäute sind so zäh und widerstandsfähig, dass zum Beispiel ein abgetrennter Arm, der ihnen wie primitiv auch immer wieder angenäht wird, schnell verheilt. Orks betrachten ihre robuste Konstitution als selbstverständlich und erachten alle anderen als schwach, mickrig und kümmerlich.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ork	4	3	3	3	4	1	2	1	7	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	6 Pkt./Modell
Ork-Boss	4	3	4	3	4	1	2	2	7	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE: 10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Orkblut
- Spaltaz
- Stänkerei

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu Moschaz (3 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Waffenoptionen (1 Pkt./Modell) erhalten:

- Speer
- zusätzliche Handwaffe

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) oder Bögen (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Ein jeder Moscha-Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Boss aufwerten.

Für jede Einheit Orks aus 40 oder mehr Modellen, die zu Spielbeginn nach den Hordenregeln aufgestellt wird, darf ein kostenloser Ork-Gargboss aufgestellt werden und die Einheit begleiten. Lediglich seine Optionen werden berechnet, jedoch nicht gegen das Punktelimit der Heldenauswahlen, sondern nur gegen das Gesamtpunktelimit.

WILDSCHWEINREITER DER ORKS

Die Wildschweine der Alten Welt sind dickköpfige und böartige Tiere, welche mitunter fast die Größe eines Pferdes erreichen, dabei jedoch beträchtlich breiter und muskulöser sind. Sie sind extrem zähe Bestien, die bekanntermaßen schlecht gelaunt, lautstark blähend, ausgesprochen gefährlich und im Verhalten unvorhersehbar sind. Dies sind jedoch genau die Vorzüge, die Orks besonders schätzen. Es ist also nur zu verständlich, dass sie Wildschweine als ihre Reittiere auserkoren haben. Sobald diese Bestien ihre Hauer senken und zum Angriff übergehen, zerschmettern die „Schweine-reitaz“ die feindliche Schlachtreihe ebenso leicht, wie der gut platzierte Hieb eines Spaltaz den Brustkorb eines Gegners zertrümmert.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ork-Wildschweinreiter	-	3	3	3	4	1	2	1	7	3	-	-	-	16 Pkt./Modell
Ork-Wildschweinreiter-Boss	-	4	3	4	4	1	2	2	7	3	-	-	-	-
Wildschwein	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Dickhäutig
- Hauer
- Orkblut
- Spaltaz
- Stänkerei

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu Moschaz (4 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Die gesamte Einheit darf Schilde (2 Pkt./Modell) und Speere (2 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs (Moschaz ausgenommen) darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.
- Ein Moscha-Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Boss aufwerten.

Dickhäutig: Wildschweine besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut, die mit rauen Borsten und warzigen Auswüchsen bedeckt ist. Der Reiter eines Wildschweins erhält einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Boni von +1 für Kavalleriemodelle.

Hauer: Ein angreifendes Wildschwein ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit spitzen Hauern und überaus miserabler Laune. Ein Wildschwein erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

WILDSCHWEINSTREITWAGEN DER ORKS

Indem sie grob gezimmerte Holzbretter zusammennageln, sind Orks imstande, eindrucksvolle Streitwagen zu bauen. Eine solche klobige Konstruktion wird von zwei kräftigen Wildschweinen gezogen, wobei selbst diese sich am Anfang schwer tun, das Gefährt von der Stelle zu bewegen. Unter heftigem Gegrünze setzen die Wildschweine sich schließlich in Bewegung. Sobald die kraftvollen Schweineläufe den Streitwagen polternd in Fahrt gebracht haben, wird dieser zu einer brachialen Waffe, die mit der Macht eines Donnerschlags in die Reihen des Gegners schmettert, wenn auch eines haarigen und stinkenden. Wenn allein der Aufprall eines solch wuchtigen Gefährts nicht ausreicht, den Feind unter sich zu zermalmen, so doch die eisenbeschlagenen Räder, an die grobe Klinsen angebracht wurden, die spitzen Hauer der Wildschweine oder die Speerstöße der Orks, die es bemannt. Obwohl er nicht so schnell wie ein von Wölfen gezogener Goblinstreitwagen ist, schmettert der schwerere Orkstreitwagen doch deutlich härter in den Feind und ist bedeutend stabiler als die zerbrechlichen Konstruktionen der Goblins.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Streitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100 mm	85 Pkt.
Ork	-	3	3	3	4	1	2	1	7	3	-	-	-	-
Wildschwein	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:
1 (1 Streitwagen, 2 Orks
und 2 Wildschweine)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer

SONDERREGELN:

- Hauer
- Orkblut
- Rüstungswurf (+3)
- Spaltaz
- Streitwagen mit Sensenklinsen

OPTIONEN:

Darf ein zusätzliches Ork-Besatzungsmitglied (5 Pkt.) erhalten.

Hauer: Ein angreifendes Wildschwein ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit spitzen Hauern und überaus miserabler Laune. Ein Wildschwein erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

SCHWARZORKS

Stark und Stark gesellt sich gern, und die Schwarzorks sind ziemlich stark. Sie ergötzen sich am freudigen Gebrüll und rücksichtslosen Verkloppen, das deren Waaagh mit sich bringt. Seltsamerweise glauben sie an einen gewissen Grad der Disziplin. Sie marschieren in Reihen, organisieren sich in Glieder und verwenden Trommeln und Banner, um ihre Brutalität zu synchronisieren. Die meisten Schwarzorks halten sie für etwas sonderbar – wenn man eine Trommel hält, mit dem man jemandem das Gesicht einschlagen könnte –, sie geben aber zu, dass die Bosse schon wissen, was sie tun, wenn es darum geht, einem Feind eine ordentliche Abreibung zu verpassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarzork	4	4	3	4	4	1	2	1	8	4	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	12 Pkt./Modell
Schwarzork-Boss	4	4	3	4	4	1	2	2	8	4	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Große Auswahl an Handwaffen und Zweihandwaffen
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Immun gegen Psychologie
- Orkblut
- Spaltaz
- Vernichtender Angriff
- Waffenstarrend

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Boss aufwerten.

Für jede Einheit Schwarzorks aus 50 oder mehr Modellen, die zu Spielbeginn nach den Hordenregeln aufgestellt wird, darf ein kostenloser Schwarzork-Gargboss aufgestellt werden und die Einheit begleiten. Lediglich seine Optionen werden berechnet, jedoch nicht gegen das Punktelimit der Heldenauswahlen, sondern nur gegen das Gesamtpunktelimit.

Waffenstarrend: Schwarzorks ziehen mit so vielen Waffen in den Kampf, wie sie tragen können. Zu Beginn jedes Nahkampfes darf sich eine Einheit Schwarzorks entscheiden, entweder mit einer einzelnen Handwaffe (für den Fall dass die Schwarzorks auch Schilde besitzen), einer zusätzlichen Handwaffe oder einer Zweihandwaffe zu kämpfen. Besitzt ein Charaktermodell der Schwarzorks eine magische Waffe, profitiert es nicht von dieser Sonderregel.

SCHWARZORK-SCHLUNDBRUTEN

„Has´ gese´n was die da mit dene da´ gemacht ham? Voll den Kopf zerqua´tscht. Wan´ einfach zu dumm, da Jungs!“

Die Schlundbruten der Schwarzorks sind schwerfällige, trampelnde Kreaturen mit zerfurchter Stirn und schwerer Rüstung, die sich nicht um die komplexen Fragen des Lebens kümmern. Ihr Verstand beschäftigt sich nur mit einem einzigen Gedanken – Gewalt.

Schlundbruten sind größer und härter als die meisten Krieger in den Stämmen der Schwarzorks, selbst als ihre Artverwandten, die Moschaz und füllen die Horde mit einer schier endlosen Flut grüner Haut, zornigen Gebrülls und kleingeistiger Aggression.

Schließlich pflegen sie zu sagen:

„Wenn Draufprügeln nicht hilft, hol mehr Boyz zum Draufprügeln!“

Schlundbruten suchen sich die größten Gegner... oder Bäume... oder Mauern, die sie finden können, und machen sich mit absoluter Entschlossenheit daran, jedweden Gegner (oder jedwedes Hindernis) niederzureißen, der die Frechheit besitzt, größer als sie zu sein, wobei sich oft noch Dutzende weitere tobend anschließen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarzork-Schlundbrut	5	5	3	5	4	3	3	3	8	5	Monströse Infanterie	Mittel (4)	40x40 mm	70 Pkt./Modell
Schwarzork-Schlundbrut-Boss	5	5	3	5	4	3	3	4	8	5	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Große Auswahl an Handwaffen und Zweihandwaffen
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Einstecker
- Hack, hack, hack
- Immun gegen Psychologie
- Orkblut
- Pack´n un´ mosch´n (nur Boss)
- Plünderer
- Spaltaz
- Vaklopp dat großä Ding!
- Vernichtender Angriff
- Waffenstarrend

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (5 Pkt./Modell) oder Wachtklingen (15 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Boss aufwerten.

Einstecker: Schwarzork-Schlundbruten stecken ebensogut ein, wie sie austeilten können, was ihnen einen *Rüstungswurf (+1)* verleiht.

Hack, hack, hack: Schwarzork-Schlundbruten können sich durch noch mehr Feinde hacken, als ihre kleinen Artverwandten. Eine solche Einheit führt jedesmal eine zusätzliche Attacke durch, wenn sie bei einem Trefferwurf eine 6 würfelt. Diese Zusatzattacken profitieren ebenfalls von dieser Sonderregel.

Pack´n un´ mosch´n: Wenn du mit einem Schwarzork-Schlundbrut-Boss attackierst, wirf zuerst einen einzelnen Trefferwurf oder verwende für diesen besonderen Wurf einen andersfarbigen Würfel. Diese erste Attacke hat die Sonderregel *Todesstoß* und repräsentiert die zusätzliche Profilattacke, über die er mehr verfügt, als seine „normalen“ Kammeraden.

Vaklopp dat großä Ding! Du kannst fehlgeschlagene Treffer- und Verwundungswürfe von 1 für eine Schlundbrut wiederholen, wenn das Ziel eine Größenkategorie von Groß (5) oder größer besitzt.

Waffenstarrend: Schwarzorks ziehen mit so vielen Waffen in den Kampf, wie sie tragen können. Zu Beginn jedes Nahkampfes darf sich eine Einheit Schwarzorks entscheiden, entweder mit einer einzelnen Handwaffe (für den Fall dass die Schwarzorks auch Schilde besitzen), einer zusätzlichen Handwaffe oder einer Zweihandwaffe zu kämpfen. Besitzt ein Charaktermodell der Schwarzorks eine magische Waffe, profitiert es nicht von dieser Sonderregel.

SCHWARZORK-GRUNTASREITA

Gruntas sind riesige, übellaunige Schweinebestien, die über eine Stärke und Wut verfügen, die selbst die Orks respektieren!

Sie trampeln selbst größte Feinde nieder, verschlingen die Überreste und zerfetzen mit viel Lärm alles, was ihnen im Wege steht, ganz zur Freude der Schwarzorks, die fröhlich auf ihren – sagen wir interessant – riechenden Rücken herumspringen. Gruntas fressen fröhlich und gierig alles, auch eiserne Rüstungsteile (oft als Nebenwirkung des Verzehrs von Feinden, die sich darin befinden). Dieses unverdaute Metall wird von den Orks für die Herstellung von Waffen und Rüstung eingesammelt und ist als Schweineisen bekannt.

Ein Angriff der Schwarzork-Grunta reiter zur rechten Zeit kann mit Leichtigkeit eine feindliche Armee in einem Durcheinander aus stampfenden Hufen, aufspießenden Hauern und unangenehmen Gerüchen vernichten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schwarzork-Gruntareita	-	4	3	4	4	3	2	2	8	4	-	-	-	-
Schwarzork-Gruntareita -Boss	-	4	3	4	4	3	2	3	8	4	-	-	-	-
Grunta	8	5	-	5	-	-	4	3	-	-	Monströse Kavallerie	Groß (5)	50x75 mm	100 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:
3+

AUSRÜSTUNG:

- Große Auswahl an Handwaffen und Zweihandwaffen
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Dickhäutig und Gepanzert
- Grunta-Angriff
- Hauer
- Immun gegen Psychologie
- Orkblut
- Spaltaz
- Vernichtender Angriff
- Waffenstarrend

OPTIONEN:

- Die gesamte Einheit darf Schilde (3 Pkt./Modell) erhalten.
- Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.
- Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.
- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 75 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Boss aufwerten.

Dickhäutig und Gepanzert: Gruntas besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut und werden zudem noch von ihren Reitern mit massiven Panzerplatten bedeckt. Der Reiter eines Grunat erhält einen Bonus von +3 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Bonus von +1 für Kavalleriemodelle. Da die dicken Metallplatten einen Grunta jedoch behindern, erhält es einen Abzug von -1 auf seine Bewegung, ebenso, wie ein Ross mit einem Rossharnisch.

Grunat-Angriff: Sogar nach den zerstörerischen Maßstäben der Schwarzorks ist ein Grunta-Angriff schrecklich anzusehen, wenn gegnerische Einheiten unter einer brüllenden, grunzenden Masse verschwinden. Ein Grunta braucht jedoch etwas Anlauf, um richtig in Fahrt zu kommen! Wenn du einen Angriff mit einer Einheit Gruntas ansagst, miss die Entfernung zur entsprechenden feindlichen Einheit. Wenn die Entfernung 8 Zoll oder mehr beträgt und der Angriff erfolgreich ist, unterliegt die Einheit der Sonderregel Niederwalzen, anstelle von Niedertrampeln.

Hauer: Ein angreifendes Grunta ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit spitzen Hauern und überaus miserabler Laune. Ein Grunat erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

Waffenstarrend: Schwarzorks ziehen mit so vielen Waffen in den Kampf, wie sie tragen können. Zu Beginn jedes Nahkampfes darf sich eine Einheit Schwarzorks entscheiden, entweder mit einer einzelnen Handwaffe (für den Fall dass die Schwarzorks auch Schilde besitzen), einer zusätzlichen Handwaffe (obgleich beritten) oder einer Zweihandwaffe zu kämpfen. Besitzt ein Charaktermodell der Schwarzorks eine magische Waffe, profitiert es nicht von dieser Sonderregel.

WILDORKS

Wildorkstämme führen alle möglichen Arten seltsamer Rituale durch und in ihren Reihen befinden sich viele Schamanen. Es sind diese Wildork-Schamanen, die den versammelten Kriegeren die Stammeszeichen, Kriegsbemalungen und Tätowierungen auftragen. Wildorks glauben so fest an die schützende Wirkung dieser Symbole der Gunst Gorks und Morks, dass feindliche Schwerthiebe und Pfeile von der dadurch erzeugten Aura des Glaubens einfach von ihnen abprallen können. Dies ist eine wundersame Sache und bestärkt die Wildorks in ihrem Glauben an die alten Sitten. In der Schlacht sind die primitiven, fast nackten Orks mit ihren auffälligen Tätowierungen ein verstörender Anblick. Einige Stämme, wie die Knoch'nkeulaz, verwenden Muster, die sie auf bestimmte Körperteile schmieren, während andere Piktogramme tragen, wie die Blitzglyphen, die vom Stamm der Uuugah Ugaz getragen werden. Die Kleidung der Wildorks (so sie denn überhaupt welche tragen), besteht aus Tierhäuten, die zu ihrer wilden Erscheinung beitragen. Die Knoch'nkeulaz bevorzugen dabei Tigerfelle, während der Schlangenhaut-Stamm bekanntermaßen die hell gemusterten Häute gewaltiger Schlangen trägt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Wildork	4	3	3	3	4	1	2	1	7	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	8 Pkt./Modell
Wildork-Boss	4	4	3	3	4	1	2	2	7	3	Infanterie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Kriegsbemalungen
- Orkblut
- Raserei
- Spaltaz
- Stänkerei

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu Moschaz (3 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Waffenoptionen (1 Pkt./Modell) erhalten:

- Speer
- zusätzliche Handwaffe

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) oder Bögen (1 Pkt./Modell) erhalten.

Die Einheit darf große Spießbaz (15 Pkt.) erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Ein jeder Moscha-Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Boss aufwerten.

Für jede Einheit Wildorks aus 40 oder mehr Modellen, die zu Spielbeginn nach den Hordenregeln aufgestellt wird, darf ein kostenloser Wildork-Gargboss aufgestellt werden und die Einheit begleiten. Lediglich seine Optionen werden berechnet, jedoch nicht gegen das Punktelimit der Heldenauswahlen, sondern nur gegen das Gesamtpunktelimit.

Große Spießbaz: Eine Wildork-Einheit darf mit Großen Spießbaz ausgerüstet werden. Dies wird durch ein oder mehrere Modelle mit Großen Spießbaz in der Einheit dargestellt. Eine Einheit Wildorks, die Große Spießbaz enthält und aus zwei oder mehr Gliedern mit je wenigstens fünf Modellen besteht, verfügt über die Sonderregel Aufpralltreffer (W3 +1 pro Glied; maximal +3). Nominiere ein einzelnes Modell im ersten Glied der Einheit als jenes, welches die Aufpralltreffer verursacht. Die Aufpralltreffer besitzen eine Stärke von 4 (unabhängig von der eigentlichen Stärke des Modells, welches sie verursacht) und besitzen mit diesen Aufpralltreffern, gegen Ziele mit einer Größenkategorie von Groß (5) oder größer, die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W3).

Kriegsbemalung: Wildorks schmücken sich mit Tätowierungen, Schutzzaubern oder Kriegsbemalungen. Ihr Glaube in diese Symbole ist so stark, dass sie dadurch einen Rettungswurf (+1) erhalten. Charaktermodelle erhalten sogar einen Rettungswurf (+2).

WILDSCHWEINREITER DER WILDORKS

Da Wildorks und Wildschweine die gleiche Weltanschauung sowie bemerkenswert ähnliche hygienische Angewohnheiten teilen, kommen gut miteinander zurecht. Die Wildschweinreiter der Wildorks bilden eindrucksvolle Trupps, welche in sich die Raserei eines Wildorks mit der unaufhaltsamen Gewalt und den riesigen Hauern eines Wildschweins vereinen. Die Folge ist ein besonders schlagkräftiger Sturmangriff, der mit Leichtigkeit selbst den härtesten Widerstand beiseite fegt oder feindliche Schlachtreihen völlig aufreibt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Wildork-Wildschweinreiter	-	3	3	3	4	1	2	1	7	3	-	-	-	18 Pkt./Modell
Wildork-Wildschweinreiter-Boss	-	4	3	3	4	1	2	2	7	3	-	-	-	-
Wildschwein	7	3	-	3	-	-	3	1	-	-	Kavallerie	Mittel (4)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Dickhäutig
- Hauer
- Kriegsbemalungen
- Orkblut
- Raserei (nur Reiter)
- Spaltaz
- Stänkerei
- Ungestüme Wildheit

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu Moschaz (4 Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Die gesamte Einheit darf Speere Schilde (2 Okt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Waffenoptionen (2 Pkt./Modell) erhalten:

- Speer
- zusätzliche Handwaffe

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 9 Pkt. zum Boss aufwerten.

Dickhäutig: Wildschweine besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut, die mit rauen Borsten und warzigen Auswüchsen bedeckt ist. Der Reiter eines Wildschweins erhält einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Boni von +1 für Kavalleriemodelle.

Hauer: Ein angreifendes Wildschwein ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit spitzen Hauern und überaus miserabler Laune. Ein Wildschwein erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

Kriegsbemalung: Wildorks schmücken sich mit Tätowierungen, Schutzzaubern oder Kriegsbemalungen. Ihr Glaube in diese Symbole ist so stark, dass sie dadurch einen Rettungswurf (+1) erhalten. Charaktermodelle erhalten sogar einen Rettungswurf (+2).

Ungestüme Wildheit: Jeder Wildork auf einem Wildschwein, mit Ausnahme von Schamanen und Großschamanen, kann auch dann von den Vorteilen einer zusätzlichen Handwaffe profitieren, wenn er beritten ist.

WAAAGH- UND GARGBOSS DER GOBLINS

Orks bestimmen ihre Hierarchie auf relativ einfache Weise — der größte und beste Kämpfer besitzt die Befehlsgewalt. Goblins folgen einem weniger direkten Pfad an die Spitze, da sie sowohl hinterhältiger als auch feiger als ihre brutalen orkischen Vettern sind. Von ihnen werden arglistige Tricks und Strategien bevorzugt. Obwohl ein offener Kampf immer eine Option ist, ist er doch eine, auf die normalerweise nur die wirklich Verzweifelten zurückgreifen. Alle Goblins setzen auf schmutzige Ränke, wobei die besten Intriganten zu den gefährlichsten Vertretern ihrer kleinen Art zählen und am wahrscheinlichsten in höhere Positionen aufsteigen. Die Goblins, die es bis an die Spitze geschafft haben, werden als Waaaghbosse oder Oberbosse bezeichnet, wenn auch einige der sonderbareren Stämme eher örtlich geläufige Namen wie Wolfskhan, Großdespot, Potentat, Gobtator, Häuptlingskönig oder Großer Gauner verwenden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Goblin-Waaaghboss	4	5	3	4	4	3	4	4	8	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	65 Pkt.
Goblin-Gargboss	4	4	3	4	4	2	3	3	7	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	35 Pkt.
Nachtgoblin-Waaaghboss	4	5	3	4	4	3	5	4	7	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	55 Pkt.
Nachtgoblin-Gargboss	4	4	3	4	4	2	4	3	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	30 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:
1

AUSRÜSTUNG:
• Handwaffe

SONDERREGELN:

- Goblinblut

zzgl. für Nachtgoblins:

- Fiesä Tricks (oder nur Glück)

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- Speer (2 Pkt.)
- zusätzliche Handwaffe (2 Pkt.)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)

Darf eine leichte Rüstung (2 Pkt.) und einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Gargbosse dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und Waaaghbosse im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Gargboss deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandartenträger aufgewertet werden.

Deine Armee darf maximal einen Armeestandartenträger beinhalten. Dieser darf ein beliebiges magisches Banner (keine Punktebegrenzung) erhalten, darf dann aber nicht mit anderen magischen Gegenständen ausgerüstet werden. Außerdem darf ein Armeestandartenträger keine Fernkampfswaffen, Schild, zusätzliche Handwaffe oder eine zweihändige Waffe erhalten.

DARF EINE DER FOLGENDEN REITTIEROPTIONEN WÄHLEN:

- Riesewolf (18 Pkt., nur für Goblins)
- Riesenspinne (22 Pkt., nur für Goblins)
- Höhlensquig (40 Pkt., nur für Nachtgoblins)
- Gigantula (50 Pkt., nur für Goblins)
- Goblin-Wolfsstreitwagen (50 Pkt., nur für Goblins, ersetzt ein Besatzungsmitglied)
 - Darf alle Optionen aus dem Einheitenbeitrag für Goblin-Wolfsstreitwagen erhalten.

Fiesä Tricks (oder nur Glück): Feindliche Einheiten, die einen Nachtgoblin Waaagh- oder Gargboss als Ziel für eine Attacke wählen, behandeln alle Trefferwürfe von 6 stattdessen als 1.

SCHAMANEN DER GOBLINS

Die Zauber eines Goblin-Schamanen sind schwächig und lästig, können aber auch gefährlich werden — genau wie die Goblins selbst. Während die durch Wahnvorstellungen verwirrten orkischen Schamanen eher als Spinner bezeichnet werden können, sind die Schamanen der Goblins raffiniert und gerissen, wenn auch nicht weniger merkwürdig. Sie bieten ihre Magie häufig im Tausch gegen Einfluss innerhalb des Stammes an. Viele Goblin-Schamanen erkaufen sich so eine hohe Stellung und stehen entweder direkt dem Waaaghboss mit Ratschlägen zur Seite oder übernehmen gleich selbst die Führung. Jede Grünhaut, die sich einem Goblin-Schamanen widersetzt, neigt dazu, einem hässlichen Ausschlag, mysteriösen Käferplagen oder anderen böartigen Übeln anheimzufallen. Im Kampf setzen die goblinoiden Schamanen ihre tückischen Zaubersprüche dazu ein, den Feind zu vernichten oder ihn zumindest zu irritieren. Diese Zauber sind subtiler als die ihrer größeren Artveiwandten, jedoch nicht weniger wirkungsvoll. Wenn es einem Gegner nicht gelingt anzugreifen, da er von einer juckenden Nesselsucht befallen ist, oder die Waffen der Grünhäute zielsicher jede Schwachstelle in der Rüstung ihres Feindes zu finden scheinen, so ist dies oft der Magie eines Goblin-Schamanen zu verdanken.

Ganz gleich, zu welchem Stamm ein Goblin-Schamane gehört, er ist ein gieriger Wicht, der seine Magie dazu verwendet, seine eigene Situation zu verbessern. Diese Schamanen sind ein hämischer Haufen und selbst Schwarzorks gehen ihnen lieber aus dem Weg.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Goblin-Großschamane	4	2	3	3	4	3	2	1	7	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	135 Pkt.
Goblin-Schamane	4	2	3	3	3	2	2	1	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	55 Pkt.
Nachtgoblin-Großschamane	4	2	3	3	4	3	3	1	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	140 Pkt.
Nachtgoblin-Schamane	4	2	3	3	3	2	3	1	5	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	60 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Nachtgoblins:

- Aaaaarhpilzä

MAGIE:

Ein Schamane ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Großschamane der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des kleinen Waaagh erhalten.

SONDERREGELN:

- Goblinblut

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Schamanen dürfen magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und Großschamanen im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

DARF EINE DER FOLGENDEN REITTIEROPTIONEN WÄHLEN:

- Riesenwolf (18 Pkt., nur für Goblins)
- Riesenspinne (22 Pkt., nur für Goblins)
- Höhlensquig (40 Pkt., nur für Nachtgoblins)
- Gigantula (50 Pkt., nur für Goblins)
- Goblin-Wolfsstreitwagen (50 Pkt., nur für Goblins, ersetzt ein Besatzungsmitglied)
 - Darf alle Optionen aus dem Einheiteneintrag für Goblin-Wolfsstreitwagen erhalten.
- Arachnarok-Spinne (290 Pkt., nur für Goblins)

Aaaaarhpilzä: Jedes Mal, wenn sie versuchen, einen Zauber zu wirken, können Nachtgoblin-Schamanen nach dem Zauberwurf einen Aaaaarhpilz verzehren. Dadurch addieren sie W6 zum Zauberwurf hinzu. Dieser Würfel zählt nicht als Energiewürfel und kann daher auch keine totale Energie oder einen Patzer verursachen. Sollte das Ergebnis des Würfelwurfes des Pilzwürfels eine 1 sein, muss ein weiterer W6 geworfen werden. Zeigt dieser Wurf ein Ergebnis von 4 oder mehr passiert weiter nichts, doch bei einem Ergebnis von 1, 2 oder 3 war der Pilz giftig und der Schamane erleidet eine Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf durchgeführt werden darf. Zudem scheitert der Zauberspruch automatisch, sofern er nicht mit totaler Energie gewirkt wurde.

Beachte, dass der Begriff „Schamane“ regeltechnisch auch den Großschamanen mit einschließt.

GOBLINS

Goblins unterscheiden sich stark in Größe und ihren Gewohnheiten, doch sie alle sind gemein und boshaft. Sie sind von schlaksiger und dürrer Gestalt, haben jedoch flinke Finger, wodurch sie perfekte lautlose Diebe sind. Mit durchtriebenem Blick und dem Gebaren eines geprügelten Hundes, verhalten sich die meisten Gobbos, als ob sie etwas angestellt hätten, selbst wenn sie unschuldig sind. Dies resultiert aus dem Umstand, dass sie den Großteil eines Tages Gemeinheiten aushecken und die restliche Zeit damit verbringen, diese abzustreiten oder versuchen, sich davonzuschleichen. Daher steckt das Leben eines Goblins voller Gefahren. Ihre gieriges Wesen und ihr Hang zu Diebereien haben zur Folge, dass in ihren Mobs regelmäßig Balgereien ausbrechen. Es ist gefährlich, den anderen Goblins den Rücken zuzukehren, denn Verrat ist in einem Goblinlager allgegenwärtig. Als ob dies nicht schon genug wäre, laufen Goblins ständig Gefahr, von Orks getreten zu werden, die ihnen auf diese Weise zeigen, wer das Sagen hat. Hungerige Orks sind sogar noch gefährlicher, denn diese haben nichts dagegen, sich einen Goblin als Zwischenmahlzeit zu gönnen. Trotz alledem vermehren sich Goblins recht schnell und nehmen daher den ständigen Verlust einiger ihrer Gefährten hin — zumindest solange es einen anderen trifft.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	2 Pkt./Modell
Goblin-Boss	4	2	3	3	3	1	2	2	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-
Fiese Schlitzer	4	3	3	3	3	1	2	2	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:
20+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

zzgl. für Fiese Schlitzer:

- Zusätzliche Handwaffe

SONDERREGELN:

- Goblinblut
- Stänkerei

zzgl. für Fiese Schlitzer:

- Überaschung!
- Verborgen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Speere (½ Pkt./Modell) und Schilde (½ Pkt./Modell), oder Kurzbögen (½ Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 1 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Boss aufwerten.

Die Einheit darf bis zu 3 fiese Schlitzer erhalten (8 Pkt./fiesen Schlitzer).

Für jede Einheit Goblins aus 40 oder mehr Modellen, die zu Spielbeginn nach den Hordenregeln aufgestellt wird, darf ein kostenloser Goblin-Gargboss aufgestellt werden und die Einheit begleiten. Lediglich seine Optionen werden berechnet, jedoch nicht gegen das Punktelimit der Heldenauswahlen, sondern nur gegen das Gesamtpunktelimit. Außerdem darf eine solche Goblineinheit 5, anstelle von 3 Fiesen Schlitzern erhalten.

Überaschung! Fiese Schlitzer besitzen in dem Spielerzug, in dem sie offenbart werden, die Sonderregel *Giftattacken* und *Todesstoß*.

Verborgen: Fiese Schlitzer werden nicht wie andere Truppen zu Beginn des Spiels auf dem Spielfeld platziert. Stattdessen muss jede Goblineinheit, welche Fiese Schlitzer enthält, entsprechend vermerkt werden. Diese Einheiten werden als verbergende Einheit bezeichnet. Wird eine verbergende Einheit vernichtet oder flieht sie vom Spielfeld, bevor die Fiesen Schlitzer offenbart wurden, werden auch die Schlitzer als Verluste entfernt. Ein Fieser Schlitzer kann keinen Schaden erleiden, solange er nicht offenbart wurde. Fiese Schlitzer müssen zu Beginn der ersten Nahkampfrunde einer Einheit offenbart werden. Zu keinem anderen Zeitpunkt ist es erlaubt, sie zu offenbaren. Platziere die Fiesen Schlitzer gemäß den Regeln für Charaktermodelle (auch wenn sie keine sind), die sich einer Einheit anschließen, also immer im kämpfenden Glied. Also in der Regel im Frontglied der Einheit. Sie dürfen ihre verbergende Einheit jedoch niemals verlassen und können nie der General deiner Armee sein.

GOBLIN-FALLENSTELLA

„Kleine grüne Dinger, die kleine Dinger fangen. Erinnert mich daran, wie ich ma´nen Elfen mit ´ner Bärenfalle um den Kopf gesehen hab. Hab tagelang gelacht.“

Diese unternehmungslustigen, aber rachsüchtigen Goblins sind die größten und furchtlosesten ihrer Art und erfreuen sich daran, kleine, wilde Säuger, die in den Ausläufern der Hügellande leben, zu fangen und zu foltern. Nachdem sie mit diesen Tieren “gespielt“ haben (indem sie sie für gewöhnlich mit spitzen Stöcken pieksen), essen sie sie auf oder bieten sie ihren Meistern als kleine Zwischenmahlzeit an. Sie versuchen alles zu fangen und zu töten, was nicht größer als eine Gebirgsziege wird. Goblin-Fallenstella schmücken sich mit den Pelzen ihrer Beute und sind Experten darin, Speergruben auszuheben und Bärenfallen und Schlingen jeder Größe auszulegen. Auf dem Schlachtfeld kriechen Fallenstella unbemerkt in Büsche und Wälder, um dort auf jene zu lauern, die mithilfe dieser Deckung ihren Kammeraden in die Flanke fallen wollen. Gelegentlich ernennt sich ein kleiner Haufen Fallenstella selbst zur Gefolgschaft eines kühnen Oger-Jägers und bewirft alle, die sein Idol angreifen wollen, mit Stöcken, Steinen und Bärenfallen, ohne sich dabei selbst in Gefahr zu begeben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Goblin-Fallenstella	4	2	3	3	3	1	2	1	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	5 Pkt./Modell
Fallensteller-Boss	4	2	4	3	3	1	2	1	6	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGROSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen
- Spitzes Zeug

SONDERREGELN:

- Anhänglich
- Goblinblut
- Lauernde Jäger
- Listige Pläne & gemeine Fallen
- Plünderer
- Stänkerei
- Vorhut

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Boss aufwerten.

Anhänglich: Jeder Goblin-Fallenstella im Umkreis von 12 Zoll um einen (Oger) Jäger, kann dessen Moralwert für alle Moralwerttests verwenden, die er ablegen muss, so als wäre er der Armeegeneral. Eine Einheit Goblin-Fallenstella im Umkreis von 6 Zoll um einen Jäger darf, wenn der Jäger angegriffen wird, ohne den -1 Malus auf die angreifende Einheit Stehen & Schießen, auch wenn die Fallenstella nicht durch den Angriff in direkten Kontakt kommen.

Lauernde Jäger: Anstatt diese Einheit normal auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite stellen. Wenn du dies tust, stellst du diese Einheit am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter als 12 Zoll von feindlichen Modellen entfernt auf. Dies zählt für diese Runde als die gesamte Bewegung der Einheit. Werden Sie auf diese Weise aufgestellt, müssen sie in dieser Spielrunde nicht für Stänkerei testen.

Listige Pläne & gemeine Fallen: Wenn Fallenstella die Flucht ergreifen, wirf, wenn sie verfolgt werden, einen Würfel, bevor du die Modelle bewegst. Wirfst du eine 1, so tappt die Fallenstellereinheit in ihre eigene Falle und wird augenblicklich als Verlust aus dem Spiel entfernt. Bei 2 oder mehr hat die sich zurückziehende Einheit jedoch noch schnell eine fiese Falle hinterlassen und eine einzelne feindliche, sie verfolgende Einheit (nach Wahl des Spielers, der die Fallensteller kontrolliert), erhält je 10 Fallenstella, W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 4, noch ehe die Verfolgungsbewegung durchgeführt wird – vielleicht fliehen sie ja selbst vor Angst, in noch weitere Fallen zu tappen.

Spitzes Zeug: Goblin-Fallenstella tragen im Allgemeinen eine Anzahl kleiner, scharfer Wurfgeschosse mit sich herum, die von zornigen Igeln bis zu angescharften Hufeisen reichen. Diese werfen sie auf Gegner, die ihnen zu nahekommen. Für einen Fallenstella gibt es nichts Befriedigenderes, als einen gezackten Stein in ein ungeschütztes Gesicht zu werfen.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
8 Zoll	wie Träger	Mehrfache Schüsse (2), Rüstungsbrechend

WOLFSREITER DER GOBLINS

Riesenwölfe werden größer als ein Pony und sind geifernde Bestien mit einem gefräßigen Appetit. Vor langer Zeit waren diese räuberischen Rudel so zahlreich und schrecklich, dass sie die Lande ungehindert durchstreiften und die Zivilisationen der Menschheit jahrtausendlang daran hinderten, sich zu entfalten. Bis zum heutigen Tage sind die gewaltigen Wolfsrudel eine Bedrohung, obwohl es nur noch in wilden Randgebieten oder weglosen Ödlanden wie Kislev oder den Düsterlanden geschieht, das ganze Ortschaften über Nacht verwüstet werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Goblin-Wolfsreiter	-	2	3	3	3	1	2	1	6	2	-	-	-	11 Pkt./Modell
Goblin-Wolfsreiter-Boss	-	2	3	3	3	1	2	2	6	2	-	-	-	-
Riesenwolf	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	Kavallerie	Mittel (3)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Goblinblut
- Leichte Kavallerie
- Stänkerei
- Vorhut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf folgende Optionen erhalten:

- Speer (1 Pkt./Modell)
- Schild (1 Pkt./Modell)
- Kurzbogen (1 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Boss aufwerten.

SPINNENREITER DER GOBLINS

Die dunklen Wälder der Alten Welt sind die Heimat vieler gefährlicher Kreaturen, wie den Tiernmenschen, den Grindlerlaken und zahllosen anderen üblen Wesen. In diesen zwielichtigen, mit dichtem Unterholz bewachsenen Regionen hausen die Waldgoblins. Diese Goblinstämme schmücken sich mit leuchtenden Federn, wobei sie sich den Schaft der Federn meist direkt in die Haut rammen. Die unterschiedlichen Stämme verwenden verschiedene gefärbte Federn und tragen Stammeszeichen auf ihren Schilden und ihrer Haut. Am ungewöhnlichsten ist jedoch ihre Verbundenheit mit den Spinnen, die tief in den Wäldern leben — die Waldgoblins verzehren sie, gewinnen aus ihnen Gifte, halten sie als Haustiere und verehren sie sogar als Götter.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Goblin-Spinnenreiter	-	2	3	3	3	1	2	1	6	2	-	-	-	12 Pkt./Modell
Goblin-Spinnenreiter-Boss	-	2	3	3	3	1	2	2	6	2	-	-	-	-
Riesenspinne	7	3	-	3	-	-	4	1	-	-	Kavallerie	Mittel (3)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer

SONDERREGELN:

- Achtbeiniger Sturmangriff
- Geländeerfahren (Wald, Hindernisse)
- Giftattacken (nur Riesenspinnen)
- Goblinblut
- Leichte Kavallerie
- Mauerkrabber
- Stänkerei

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schilde (1 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Boss aufwerten.

Achtbeiniger Sturmangriff: Dank ihrer Fähigkeit, Mauerwände zu erklimmen und sich durch enge Löcher und Spalten zu quetschen, eignen sich Riesenspinnen perfekt für den Angriff auf Gebäude. Anders als andere Kavallerieeinheiten müssen Spinnenreiter nicht absitzen, bevor sie ein Gebäude stürmen, was bedeutet, dass es auch den Riesenspinnen selbst erlaubt ist, während des Sturmangriffs zu attackieren, und sich der Rüstungswurf der Reiter entsprechend verbessert, da sie beritten sind. Ein Spinnenreiter und sein Reittier zählen als einzelnes Modell bei der Bestimmung der Anzahl der Modelle, die an einem Sturmangriff auf ein Gebäude beteiligt sind. Beachte jedoch, dass Spinnenreiter keine Gebäude bemannt dürfen.

Mauerkrabber: Modelle mit der Sonderregel Mauerkrabber behandeln unbemannte Gebäude hinsichtlich ihrer Bewegung als offenes Gelände. Sie dürfen ihre Bewegung allerdings nicht innerhalb oder auf einem unbemannten Gebäude beenden. Sie dürfen Geländestücke dieser Art zwar überqueren, allerdings nicht dort verweilen.

WOLFSSTREITWAGEN DER GOBLINS

Nicht lange nachdem sie damit begonnen hatten, Riesenwölfe als Reittiere einzusetzen, begannen die Armeen der Goblins damit, Streitwagen ins Feld zu führen, die von diesen Wölfen gezogen wurden. Alle Grünhäute schätzen diese aus grob gezimmerten Holzbrettern oder aus Plündergut zusammengeschusterten, klapprigen Konstruktionen über alle Maßen. Die Möglichkeit, auf einem Streitwagen über das Schlachtfeld zu poltern, ist ein deutliches Zeichen des eigenen Ranges. Daher bevorzugen es viele Stammeshäuptlinge, auf Streitwagen in den Kampf zu ziehen, wobei sie darauf bedacht sind, ihre Rivalen dadurch auszustechen, dass sie das schnellste und auffälligste Gefährt besitzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Streitwagen	-	-	-	5	4	3	-	-	-	-	Streitwagen	Mittel (3)	50x100 mm	50 Pkt./Modell
Goblin	-	2	3	3	3	1	2	1	6	2	-	-	-	-
Riesenwolf	9	3	-	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-3 (je 1 Streitwagen, 3 Goblins und 2 Riesenwölfe)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Kurzbogen
- Sensenklingen

SONDERREGELN:

- Goblinblut
- Leichte Kavallerie
- Rüstungswurf (+2)
- Streitwagen
- Vorhut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf je Streitwagen ein (1) zusätzliches Goblin-Besatzungsmitglied (2 Pkt./Goblin) erhalten.

Die gesamte Einheit darf je Streitwagen bis zu zwei (2) zusätzliche Riesenwölfe (7 Pkt./Riesenwolf) erhalten, wodurch sich die Base um je 25mm/zusätzlichen Riesenwolf verbreitert, verliert dann jedoch die Sonderregel Leichte Kavallerie und Vorhut.

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

GROSSE WUMME

Ham wa geklaut! Ham wa dran gebastelt! Ham wa verbessert! Buuums! Boiiiiing! Matsche! Tod sind se'!

Viele Goblins lieben es, nach dem Gefecht über die Schlachtfelder zu ziehen und manches mal finden sie sogar etwas, was sie weiterverwenden können, wie etwa eine Kanone. Aus irgendeinem Grund, den so gut wie niemand, ausser einem Goblin, nachvollziehen kann, versuchen sie die zuvor bereits gut funktionierenden Waffen zu verbessern und zu modifizieren.

In manchen Fällen gelingt ihnen das, doch in den meisten Fällen verschlimmbessern sie die gefundene Beute nur noch.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Große Wumme	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (3)	∅ 75 mm	50 Pkt.
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	2	-	-	-	-
Orktreiba	4	3	3	3	4	1	2	1	7	3	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 große Wumme und 2 Goblins)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

zzgl. für große Wumme:

- Kleine Kanone

zzgl. für Goblins:

- Goblinblut

zzgl. für Orktreiba:

- Besser, ihr trifft, ihr Schwächlinge!
- Orkblut
- Spaltaz

OPTIONEN:

Darf einen Orktreiba (6 Pkt.) erhalten.

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Besser, ihr trifft, ihr Schwächlinge! Große Wummen werden oft von Orktreibaz kommandiert, die dafür sorgen, dass die Goblinmanschaft besser zielt und trifft. Befindet sich ein Orktreiba bei der Großen Wumme, so darfst du, in der Fernkampfphase, den Artilleriewürfel für den ersten Aufschlag der Kugel wiederholen, jedoch rastet der Orktreiba aus und prügelt auf die Goblins ein, wenn er gestört und zum Eingreifen gezwungen wird, was einen automatischen Treffer der Stärke 3 verursacht, der immer ein Modell der Goblinbesatzung zum Ziel hat.

Kleine Kanone: Große Wummen zählen als Kanonen (siehe Grundregelbuch), haben jedoch nur Stärke 5 (Stärke 3 bei einer Katätsche) und verursachen *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

Orktreiba: Ein Orktreiba zählt für die Kriegsmaschine als zusätzliches Besatzungsmitglied und ist immer das letzte Modell, das entfernt wird. Orktreiba besitzen die Sonderregel Spaltaz. Solange der Orktreiba am Leben ist, ignorieren die Goblins die Goblinblut-Regel Angst vor Elfen.

SPEERSCHLEUDAZ

Die Möglichkeit, große Monster aus sicherer Entfernung zu durchbohren oder mehrere menschengroße Kreaturen mit einem Treffer auf einmal aufzuspießen, fasziniert die gewalttätige und blutrünstige Natur aller Grünhäute außerordentlich. Die sogenannten Speerschleudaz sind daher Konstruktionen, die in den Armeen der Grünhäute weit verbreitet sind. Dieses Gerät funktioniert auf die gleiche Weise wie eine große Armbrust und verschießt einzelne, schnell fliegende, speerartige Geschosse. Ein gut platzierter Schuss vermag eine ganze Reihe vorrückender Infanterie zu durchschlagen, durchbohrt einen Ritter in eiserner Rüstung oder bringt selbst einen Oger mit nur einem Schuss zu Fall, was an Betracht dessen Leibesfülle keine einfache Aufgabe ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Speerschleuda	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	ø 75 mm	35 Pkt.
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	2	-	-	-	-
Orktreiba	4	3	3	3	4	1	2	1	7	3	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Speerschleuda und 3 Goblins)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Orktreiba:

- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

zzgl. für Speerschleuda:

- Klapprig
- Speerschleuder

zzgl. für Goblins:

- Goblinblut

zzgl. für Orktreiba:

- Besser, ihr trefft, ihr Kümmerlinge!
- Orkblut
- Spaltaz
- Zielt auf den da!

OPTIONEN:

Darf einen Orktreiba (6 Pkt.) erhalten.

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Besser, ihr trefft, ihr Kümmerlinge! Speerschleudaz werden oft von Orktreibaz kommandiert, die dafür sorgen, dass die Goblinmanschaft besser zielt und trifft. Befindet sich ein Orktreiba bei der Speerschleuda, so darfst du, in der Fernkampfphase, misslungene Trefferwürfe für diese Einheit wiederholen. Trifft auch der wiederholte Schuss nicht, rastet der Orktreiba aus und prügelt auf die Goblins ein, was einen automatischen Treffer der Stärke 3 verursacht, der immer eine Modell der Goblinbesatzung zum Ziel hat.

Klapprig: Die Speerschleudaz der Goblins sind für ihre Unzuverlässigkeit bekannt. Um dies darzustellen, führt jeder Trefferwurf von 1 für eine Schussattacke der Speerschleuda (bevor irgendwelche Modifikatoren zur Anwendung kommen) zu einer Fehlfunktion. Die Speerschleuda erleidet W3 Lebenspunktverluste, die nicht verhindert werden können.

Orktreiba: Ein Orktreiba zählt für die Kriegsmaschine als zusätzliches Besatzungsmitglied und ist immer das letzte Modell, das entfernt wird. Orktreiba besitzen die Sonderregel Spaltaz. Solange der Orktreiba am Leben ist, ignorieren die Goblins die Goblinblut-Regel Angst vor Elfen.

Zielt auf den da! Wenn du eine Speerschleuda abfeuerst und das Ziel ein einzelnes Charaktermodell ist, darfst du +1 zum Trefferwurf addieren.

KAMIKAZEKATAPULTE

Die Kamikazekatapulte wurden anfänglich von nomadisch lebenden Goblinstämmen als Hilfsmittel entwickelt, um die nähere Umgebung ihres Stammes auskundschaften zu können. Dieses kleine, doch recht kräftige Katapult, welches mit Hilfe einer großen dehnbaren Sehne (zumeist geräucherter Trollgedärmen) betrieben wird, schleudert Goblins hoch in die Luft. Die durch den Himmel segelnden Goblins werden als Kamikazegoblins oder bisweilen auch als geflügelte Irre bezeichnet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Katapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	ø 100 mm	80 Pkt.
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	2	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:
1 (1 Katapult und 2 Goblins)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

zzgl. für Katapult:

- Kamikazekatapult

zzgl. für Goblins:

- Goblinblut

OPTIONEN:

Darf ein zusätzliches Goblin-Besatzungsmitglied (2 Pkt.) erhalten.

Kamikazekatapult: Das Kamikazekatapult ist eine Steinschleuder (siehe Grundregelbuch), doch da Kamikazegoblins die Möglichkeit besitzen, ihrem Ziel entgegen zu segeln und zu steuern, besitzt es einige zusätzliche Regeln, die im Folgenden erläutert werden:

Das Kamikazekatapult wird wie eine Steinschleuder abgefeuert. Es wird jedoch keine Schablone verwendet. Stattdessen wird das Modell des fliegenden Kamikazegoblins (20x20 mm Base) über dem Zielpunkt platziert und anschließend wie bei einer Steinschleuder für die Abweichung gewürfelt. Danach darfst du einen W6 würfeln und den Kamikazegoblin die entsprechende Augenzahl in Zoll in eine beliebige Richtung bewegen. Alle Einheiten, die am Ende vom Base des Kamikazegoblins berührt werden, erhalten W6 Treffer der Stärke 5, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Sollte der Artilleriewürfel eine Fehlfunktion anzeigen, wirf einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit der folgenden Fehlfunktionstabelle für Kamikazekatapulte.

W6	Fehlfunktion
1-2	Zerstört: Mit einem lauten Knall reißt die Sehne, zerschmettert die Maschine und tötet die Kamikazegoblins. Die Kriegsmaschine ist zerstört.
3-4	Beschädigt: Die ungedulden Goblins verheddern die Sehne. Das Problem kann behoben werden, jedoch ist das Kamikazekatapult in diesem und im nächsten eigenen Spielerzug nicht in der Lage zu schießen.
5	Tiefflieger: Die Goblins verschätzen sich schwer und der Kamikazegoblin hebt nicht vom Boden ab, sondern zieht eine lange Furche durch den Dreck. Er trifft das Erste, was sich zwischen ihm und seinem ursprünglichen Ziel befindet. Handelt es sich dabei um ein Geländestück, wird er sofort entfernt und verursacht keinen Schaden. Handelt es sich um eine Einheit (Freund oder Feind), verursacht er W6 Treffer der Stärke 5, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind, und wird dann entfernt. Das Katapult darf im nächsten eigenen Spielerzug wieder normal feuern.
6	Total daneben: Das Katapult springt aus seiner Halterung, dreht sich um seine Achse und katapultiert den Kamikazegoblin in eine zufällige Richtung. Der Kamikazegoblin fliegt W6x10 Zoll in eine zufällig bestimmte Richtung. Der Wurf bestimmt den Aufschlagpunkt des Kamikazegoblins. Er ist in diesem Falle nicht in der Lage, den Aufschlagpunkt um W6 Zoll zu ändern. Das Katapult darf im nächsten eigenen Spielerzug wieder normal feuern.

STEINSCHLEUDAZ

Orks machten erstmals Bekanntschaft mit Katapulten oder „Ding'n, die Fels'n werf'n", als sie auf die Zwerge stießen. Grünhäute (insbesondere Orks) besitzen kein großes Verständnis für Technik, würdigen jedoch Zerstörungskraft. Als also die ersten Felsbrocken auf ihre Armeen niedergingen, sehnten sich die Orks und Goblins bereits nach eigenen Katapulten. Seitdem bauen die Grünhäute eine Fülle an Konstruktionen, die sie im Allgemeinen als „Schleudaz“ bezeichnen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Steinschleuda	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (4)	ø 100 mm	85 Pkt.
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	6	2	-	-	-	-
Orktreiba	4	3	3	3	4	1	2	1	7	3	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:
1 (1 Steinschleuda und 3 Goblins)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Orktreiba:

- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

zzgl. für Steinschleuda:

- Steinschleuder

zzgl. für Goblins:

- Goblinblut

zzgl. für Orktreiba:

- Orkblut
- Spaltaz

OPTIONEN:

Darf einen Orktreiba (6 Pkt.) erhalten.

Orktreiba: Ein Orktreiba zählt für die Kriegsmaschine als zusätzliches Besatzungsmitglied (und damit als zusätzlicher Lebenspunkt) und ist immer das letzte Modell, das entfernt wird. Orktreiba besitzen die Sonderregel Spaltaz. Solange der Orktreiba am Leben ist, ignorieren die Goblins die Goblinblut-Regel Angst vor Elfen.

BROCKENREISSER

Die vertrauenswürdigsten, geschicktesten und erfahrensten Goblins eines Heers werden in die großen Höhlen geschickt, um die mächtigsten Reptilien zu zähmen. Wenn sie nicht wieder herauskommen, schickt der Befehlshaber irgendeinen alten Goblin, um zu versuchen, sie zu bändigen. Irgendwann wird der Reißer aber aus seiner Höhle gezerrt, blinzeln und verwirrt über den Scharfschützenstab-Werfer, der nun unbeholfen auf seinem Rücken befestigt ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Scharfschützenstab-Werfer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Goblin	-	2	-	3	-	-	2	1	6	-	-	-	-	-
Brockenreißer	7	3	-	5	5	4	2	3	-	3	Monster	Groß (5)	75x75 mm	100 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Scharfschützenstab-Werfer, 2 Goblins und 1 Brockenreißer)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Scharfschützenstab-Werfer
- Schuppenhaut (+2)

SONDERREGELN:

-

zzgl. für Scharfschützenstab:

- Klapprig
- Wir zielen auf den da!

zzgl. für Brockenreißer:

- Angst
- Raserei
- Vernichtender Angriff

zzgl. für Goblins:

- Goblinblut

Klapprig: Die Scharfschützenstab-Werfer der Goblins sind für ihre Unzuverlässigkeit bekannt. Um dies darzustellen, führt jeder Trefferwurf von 1 für eine Schussattacke des Scharfschützenstab-Werfer (bevor irgendwelche Modifikatoren zur Anwendung kommen) zu einer Fehlfunktion. Das Modell erleidet selbst W3 Lebenspunktverluste, die nicht verhindert werden können.

Scharfschützenstab-Werfer: Der Scharfschützenstab-Werfer ist eine Speerschleuda. Sie kann sich jedoch Bewegen & Schießen, hat allerdings nur einen 90°-Sichtbereich in der Front des Modells.

Wir zielen auf den da! Wenn du einen Scharfschützenstab-Werfer abfeuerst und das Ziel ein einzelnes Charaktermodell ist, darfst du +1 zum Trefferwurf addieren.

SCHROTT'SCHLEUDAZ

„Die Waffen der Dünnen sin' nich" zu gebrauchen. Zu klein für uns un' zu groß für die Gnoblar. Also schmeißen die kleinen Diebe sie wieder zurück mit `nem ... `nem Karren halt. Spitzes Ende voran.“

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schrottschleuda	-	-	-	5	5	5	-	-	-	-	Streitwagen	Groß (5)	50x100 mm	170 Pkt.
Goblin	-	2	-	2	-	-	3	6	6	-	-	-	-	-
Rhinox	6	3	-	5	-	-	2	3	-	3	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Schrottschleuda, 3 Goblins und 1 Rhinox)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- dicke Haut (Rüstungswurf +3)

SONDERREGELN:

-

zzgl. für Schrottschleuda:

- Steinschleuda

zzgl. für Rhinox:

- Angst
- Raserei

zzgl. für Goblins:

- Goblinblut

Steinschleuda: Beim Schießen bestimmt eine Schrottschleuda genau wie eine Steinschleuder (siehe Grundregelbuch), wo der Schuss landet oder eben auch nicht. Sie kann sich jedoch Bewegen & Schießen und hat lediglich einen 90°-Sichtbereich im Frontbereich des Modells. Alle Schüsse der Schrottschleuda verwenden die große 5-Zoll-Schablone und werden mit Stärke 3 abgehandelt. Treffer verursachen je einen (1) Schadenspunkt, jedoch mit der Sonderregel *Todesstoß* (*beldenhafter Todesstoß* bei dem Modell unter dem Zentrum der Schablone). Abgesehen davon dürfen Rüstungswürfe normal durchgeführt werden.

Eine Schrottschleuda ist alles andere als eine stabile Konstruktion aus Metall, Holz, Goblins und Höhlenbestien und verwendet daher statt der üblichen, die folgende Fehlfunktionstabelle:

1. Die Schrottschleuda bricht in einem spektakulärem Regen aus Metall, Holz und gebrochenen Goblinärmchen auseinander. Entferne sie aus dem Spiel.
2. Die Schrottschleuda hat eine dramatische Fehlfunktion und feuert mit Höchstgeschwindigkeit ein scharfes Metallstück in die empfindlichsten Regionen des Rhinox. Dieser stürmt mit der Schrottschleuda 3W6 Zoll in eine zufällige Richtung davon. Wenn sie eine Einheit trifft, erleidet diese automatisch 2W6 Treffer der Stärke 5 und die Schrottschleuder wird danach aus dem Spiel entfernt.
3. Die Goblin-Schrotter entscheiden sich, dass jetzt die richtige Zeit ist, sich an dem letzten Meister zu rächen, der einen von ihnen verprügelt hat. Der gegnerische Spieler darf die Schrottschleuda sofort abfeuern, ganz so, als wäre sie unter seiner Kontrolle.
4. Die Schrottschleuda speit zerbrochene Waffen in alle Richtungen, hauptsächlich aber direkt nach oben. Handle den Schuss so ab, dass das Loch der großen 5-ZollSchablone direkt auf der Mitte der Schrottschleuda liegt. Der Schuss weicht wie normal ab.
5. Die Schrotter haben etwas Glitzerndes auf dem Boden gefunden und können diesen Spielzug nicht schießen, sondern müssen stattdessen das Glitzerzeug einsammeln.
6. Die hinterhältigen Schrotter haben darauf gewartet, dass der Unbeliebteste unter ihnen auf den Lademechanismus tritt, und haben ihn abgefeuert. Der Schuss landet auf dem Ziel, aber statt die große 5-ZollSchablone zu verwenden, führst du einen einzelnen Treffer der Stärke 4 am Einschlagspunkt durch (der immer noch Todesstoß hat).

GOBLIN-WINGGIT

Der Goblin-Winggit, ein scheinbar willkürliches Durcheinander aus Holz, Metall und blutiger Goblin-Entschlossenheit, die physikalisch betrachtet eigentlich gar nicht abheben sollte. Aber wenn er es doch tut, ist er ein Auge am Himmel und lässt gefährliche, alchemistische Bomben auf seine Feinde regnen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Winggit	1	-	-	4	4	3	-	-	-	-	Kriegsmaschine	Groß (5)	75x75 mm	90 Pkt.
Goblinbesatzung	-	2	-	3	-	-	2	1	6	2	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:
1 (1 Winggit und 3 Goblins)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen
- Alchemistenfeuer

SONDERREGELN:

- Fliegen
- Goblinblut
- Kamikaze

Alchemistenfeuer: Wenn sich ein Winggit in der „Restliche Bewegung“-Phase über eine nicht im Nahkampf befindliche Feindeinheit hinwegbewegt, darf einer der Goblins eine Bombe mit Alchemistenfeuer abwerfen. Um dies dazustellen, markiere einen beliebigen Punkt innerhalb der Flugbahn des Winggit. Anschließend wirf einen W6 und schau auf der folgenden Tabelle nach, was passiert:

W6 Ergebnis

- | | |
|-----|---|
| 1 | Uuups! Dem ungeschickten Goblin ist die Bombe doch tatsächlich aus der Hand gefallen und an Bord des Winggit detoniert – ermittle die Auswirkungen der Explosion, jedoch ist das Winggit selbst das Ziel. Behandle das Winggit, als befände es sich unter dem Zentrum der Schablone. |
| 2 | Rumms! Eine schlecht bemessene Lunte lässt die Bombe harmlos in der Luft explodieren. |
| 3-5 | Verflix! Eine aufziehende Windböhe ergreift die Bombe im Flug. Dabei kann es passieren, dass sie zu lange fliegt und die Lunte vor Ihrer Landung herunterbrennt. Wirf einen Abweich- und einen Artilleriewürfel, um zu bestimmen, an welcher Position die Bombe explodiert. Bei einem Fehlfunktionssymbol explodiert die Bombe zu hoch in der Luft und richtet keinen weiteren Schaden an. |
| 6 | Jippie! Die Bombe landet exakt auf dem Kopf des richtigen Ziels. Platziere die Schablone über dem Zielmodell und ermittle die Auswirkungen der Explosion. |

Reichweite

Stärke

Sonderregeln

Flugbahn des Winggit	3 (6)	3-Zoll-Schablone, Flammenattacke, verursacht im Zentrum multiple Lebenspunktverluste (W3)
----------------------	-------	---

Kamikaze: Das Winggit kann zum finalen Sturzflug ansetzen – sag dazu einen Angriff mit dem Winggit an. Wenn der Angriff erfolgreich ist, verursacht es 2W6 Aufpralltreffer. Im Anschluss an den Angriff wird das Winggit jedoch als Verlust aus dem Spiel entfernt, da es sich beim Aufprall in seine Einzelteile zerlegt und die unglückseligen Goblins unter sich begräbt. Dasselbe gilt auch, wenn der Angriff fehlschlägt. Ein herumreißen des Steuers und Umlenken des fehlgeschlagenen Angriffs auf ein anderes Ziel ist ihm nicht mehr vergönnt.

ARACHNAROK-SPINNE

Unter den vielen Spinnen, die in den ungezähmten Wäldern hausen, ist die gigantische Arachnarok-Spinne die größte. Sie ist ein nahezu unaufhaltsames Raubtier und überragt die meisten Wohnhäuser des Imperiums um Längen. In den Tiefen des Waldes, in die niemals das Licht der Sonne vordringt, lauert diese riesige achtbeinige Monstrosität ganzen Herden der Tiernmenschen auf und überwältigt selbst größere Opfer wie Riesen oder Zygor. Nachdem sie größere Wesen mit einem gewebezersetzenden Gift gelähmt hat, saugt die Arachnarok-Spinne die verflüssigten Innereien aus ihrer erstarrten, doch noch immer lebenden Beute.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Arachnarok-Spinne	7	4	-	5	6	8	4	8	-	6	Monster	Riesig (6)	92x120 mm	255 Pkt.
Goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

nur für Goblins:

- Speer
- Kurzbogen

SONDERREGELN:

- Achtbeiniger Sturmangriff
- Chitinpanzer (+4)
- Entsetzen
- Geländeerfahren (Wald, Hindernisse)
- Immun gegen Psychologie
- Kampfplattform
- Mauerkrabber
- Unnachgiebig

zzgl. für Arachnarok-Spinne:

- Giftattacken
- Giftstoß

zzgl. für Goblins:

- Goblinblut

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Optionen erhalten:

- Netzschleuda (25 Pkt.)
- Spinnen´netzschrein (25 Pkt., nur als Reittier eines Goblin-Großschamanen)

Achtbeiniger Sturmangriff: Dank ihrer Fähigkeit, Mauerwände zu erklimmen und sich durch enge Löcher und Spalten zu quetschen, eignen sich Riesenspinnen perfekt für den Angriff auf Gebäude. Anders als andere Kavallerieeinheiten müssen Spinnenreiter nicht absitzen, bevor sie ein Gebäude stürmen, was bedeutet, dass es auch den Riesenspinnen selbst erlaubt ist, während des Sturmangriffs zu attackieren, und sich der Rüstungswurf der Reiter entsprechend verbessert, da sie beritten sind. Ein Spinnenreiter und sein Reittier zählen als einzelnes Modell bei der Bestimmung der Anzahl der Modelle, die an einem Sturmangriff auf ein Gebäude beteiligt sind. Beachte jedoch, dass Spinnenreiter keine Gebäude bemannen dürfen.

Giftstoß: Die Arachnarok-Spinne setzt eine große Menge Gift ein, die sie ernstzunehmenden Gegnern mit ihren gewaltigen, giftigen Beißwerkzeugen injiziert. Nominiere vor dem Trefferwurf eine der Attacken der Arachnarok, die mit dem Giftstoß ausgeführt wird und würfle für diese Attacke separat. Zusätzlich zur Sonderregel *Giftattacken* besitzt diese Attacke dann die Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (W6)*.

Kampfplattform: Ein kleiner Goblinmob von acht Goblins reitet auf der Arachnarok-Spinne. Die Spinne und die Besatzung der Kampfplattform besitzen ihre eigenen Profile, werden jedoch als ein einzelnes Modell behandelt. Wird die Spinne als Verlust entfernt, geht auch ihre Goblinbesatzung verloren.

Die Spinne und ihre Besatzung verwenden im Kampf jeweils ihre eigenen Profilwerte für Kampfgeschick, Stärke, Initiative und Attacken. Spinne und Besatzung dürfen beliebige Gegner attackieren, die sich in Basekontakt mit dem Modell befinden. Alle Treffer gegen die Arachnarok-Spinne werden gegen den Widerstand und die Lebenspunkte der Spinne geführt. Die Goblins hingegen können nicht einzeln anvisiert werden. Im Nahkampf verwenden feindliche Modelle, welche die Arachnarok-Spinne angreifen, hinsichtlich der Trefferwürfe das Kampfgeschick der Spinne. Die Besatzung besitzt jedoch die völlige Kontrolle über das Monster und daher kommt der Moralwert der Spinne selbst niemals zur Anwendung. Eine Arachnarok-Spinne wird in allen anderen Belangen als Monster behandelt, wie im Grundregelbuch beschrieben.

Sie darf als gerittenes Monster eines Goblin-Großschamanen ausgewählt werden. In diesem Fall treffen Fernkampfattacken gegen die Arachnarok-Spinne das Monster bei einem Ergebnis von 1-4 auf einem W6 und der Großschamane wird bei einem Ergebnis von 5+ getroffen.

Mauerkrabber: Modelle mit der Sonderregel Mauerkrabber behandeln unbemannte Gebäude hinsichtlich ihrer Bewegung als offenes Gelände. Sie dürfen ihre Bewegung allerdings nicht innerhalb oder auf einem unbemannten Gebäude beenden. Sie dürfen Geländestücke dieser Art zwar überqueren, allerdings nicht dort verweilen.

Netzschleuda: Die Netzschleuda ist eine Steinschleuda (siehe Grundregelbuch) mit den folgenden Sonderregeln:

- Sie darf auch dann abgefeuert werden, wenn sich die Arachnarok-Spinne bewegt hat, jedoch nicht, wenn diese marschiert ist.
- Es benötigt mindestens 2 Goblins, um mit der Netzschleuda zu schießen. Diese dürfen in der Fernkampfphase dann keine anderen Schusswaffen mehr verwenden.
- Die Netzschleuda hat nur Stärke 3 (5) und verursacht bei Zielen unter dem Loch der Schablone *Multiple Lebenspunktverluste (W3)*.
- Jede Einheit, die von der Netzschleuda getroffen wird, verstrickt sich hoffnungslos in einem klebrigen Netz und kann bis zum Ende ihres nächsten Spielerzuges nicht marschieren.

- Die Netzschleuda verwendet nicht die Fehlfunktionstabelle für Steinschleudern. Eine Fehlfunktion hat lediglich zur Folge, dass die Netzschleuda in diesem Spielerzug nicht schießt.

Spinn´netzschrein: Ein Großschamane der Goblins, der auf einer Arachnarok-Spinne mit einem Spinn´netzschrein reitet, besitzt die Sonderregel Meister der Lehre (Kleiner Waaagh). Zusätzlich erhalten er und alle befreundeten Schamanen der Goblins (nicht jedoch der Nachtgoblins) innerhalb von 12 Zoll um die Arachnarok-Spinne +1 auf ihre Versuche, Zauber zu kanalisieren.

NACHTGOBLINS

Vor langer Zeit ließen sich viele Goblins in den Höhlen unter dem Weltrandgebirge nieder. In den folgenden Jahrhunderten entwickelten sich diejenigen, die überlebten, zu einer eigenständigen Gattung. Bekannt wurde diese Art unter dem Namen, der ihnen von den Menschen gegeben wurde: Nachtgoblins.

Nachtgoblins haben sich ihrer unterirdischen Existenz sehr gut angepasst. Sie variieren an Größe, doch viele sind von eher kleinem Wuchs, was die boshaften Kreaturen in die Lage versetzt, sich besser durch die engen unterirdischen Höhlengänge zu bewegen. Nachtgoblins lassen sich leicht von anderen Grünhäuten unterscheiden, denn sie tragen lange, dunkle und mit Kapuzen versehene Mäntel. Die Kleidung lässt sie einerseits mit der Umgebung in ihren schlecht beleuchteten Tunneln verschmelzen, dient jedoch hauptsächlich dazu, sie vor dem verhassten Sonnenlicht zu schützen, wenn sie sich an die Oberfläche begeben. Haben sie die Wahl, so verlassen Nachtgoblins ihre tiefliegenden Behausungen nur des Nachts oder wenn die Sonne durch Wolken oder Dunkelzauber verhüllt ist. Sobald sie auftauchen, führen Nachtgoblins Raubzüge, überfallen Reisende, die in der Gebirgsregion unterwegs sind, und begehen unzählige andere niederträchtige Taten. Sie sind die erbitterten Feinde der Zwerge und beide Völker verbindet eine lange Geschichte grausam geführter Kriege auf und unter den bergigen Gipfeln.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	2 Pkt./Modell
Nachtgoblin-Boss	4	2	3	3	3	1	3	2	5	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-
Nachtgoblin-Fanatic	2W6	-	-	5	3	1	3	W6	10	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

20+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Goblinblut

nur für Nachtgoblins:

- Meuchelnder Mob
- Stänkerei

nur für Fanatic:

- Außer Kontrolle
- Fanatics loslassen
- Git-o-geddon
- Unerschütterlich
- Versteckt
- Zufällige Bewegung

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Speere (½ Pkt./Modell) und Schilde (½ Pkt./Modell), oder Kurzbögen (½ Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 1 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Boss aufwerten.

Die Einheit darf bis zu 3 Fanatics (25 Pkt./Fanatic) erhalten.

Für jede Einheit Nachtgoblins aus 40 oder mehr Modellen, die nach den Hordenregeln aufgestellt wird, darf ein kostenloser Nachtgoblin-Gargboss aufgestellt werden und die Einheit begleiten. Lediglich seine Optionen werden berechnet, jedoch nicht gegen das Punktelimit der Heldenauswahlen, sondern nur gegen das Gesamtpunktelimit. Außerdem darf eine solche Nachtgobloneinheit 5, anstelle von 3 Nachtgoblin-Fanatics erhalten.

Versteckt: Fanatics werden nicht wie andere Truppen zu Beginn des Spiels auf dem Spielfeld platziert. Stattdessen muss jede Nachtgobloneinheit, die Fanatics enthält, entsprechend vermerkt werden. Diese Einheiten werden als verbergende Einheiten bezeichnet. Fanatics zählen als Teil der sie verbergenden Einheit, bis sie losgelassen werden. Fanatics bleiben versteckt und werden von ihren Gefährten getragen, bis sie bereit sind, in Richtung des Gegners geschubst zu werden. Sollte eine verbergende Einheit vernichtet werden, gelten auch alle ihre Fanatics, die nicht losgelassen wurden, als ausgeschaltet.

Fanatics loslassen: Fanatics müssen losgelassen werden, sobald sich ein sichtbarer Feind einer verbergenden Einheit auf 8 Zoll nähert oder umkehrt. Diesbezüglich hat die Nachtgobloneinheit 360° Sicht. Die sich bewegende Einheit stoppt sofort ihre Bewegung (Fliegende Einheiten werden diesbezüglich ignoriert, solange sie fliegen) und die Fanatics beginnen ihre verheerende Angriffsbewegung in ihre Richtung. Sobald die Bewegung des Fanatics abgehandelt wurde, darf sich die Einheit weiterbewegen, wenn dies der kontrollierende Spieler wünscht. Allerdings müssen Angreifer ihren Angriff fortführen, solange sie nicht in Panik verfallen sind.

Wird ein Fanatic losgelassen, ermittelt der ihn kontrollierende Spieler die Stelle in der verbergenden Einheit, die der Zieleinheit am nächsten ist und entlässt die Fanatics ohne Umwege (kürzester Weg an Hindernissen vorbei) in Richtung der sich nähernden Bedrohung, auf welche sie sich daraufhin mit wutentbrannten Augen, einem selbstmörderischen Fanatismus und gemäß der Regeln für zufällige Bewegung (2W6 Zoll) zubewegen. Nachdem sie losgelassen wurden, gilt jeder Fanatic als eigenständige Einheit. In den folgenden eigenen Spielerzügen bewegen sie sich in der Unterphase „Pflichtbewegungen“ gemäß der Sonderregel für zufällige Bewegung (2W6 Zoll), dabei jedoch immer in eine zufällige Richtung.

Matsch! Bringt seine Bewegung einen Fanatic in Kontakt mit einer Einheit, bewegt er sich durch diese hindurch, statt vor ihr zum Stehen zu kommen. Würde die Bewegung des Fanatics in einer Einheit enden, wirbelt er durch diese hindurch. Platziere das Modell in Richtung seiner ursprünglichen Bewegung 1 Zoll hinter der Einheit.

Bewegt sich ein Fanatic durch eine Einheit (Freund wie Feind), verursacht er W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 5. Wird in dem Spielerzug, in dem er losgelassen wird, bei der Bewegung des Fanatics jedoch ein beliebiger Pasch erwürfelt, verursacht er stattdessen W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke W6+4.

Git-o-geddon: Fanatics können nicht angegriffen werden, doch Modelle können sich mit ihnen in Kontakt oder einfach durch sie hindurch bewegen. Jede dieser Einheiten erhält W6 Treffer der Stärke 5, weil sie sich in den Fanatic bewegt hat und weitere W6 Treffer der Stärke 5 durch den Todes-

kampf des Fanatics (alle diese Treffer sind rüstungsbrechend). Der Fanatic wird entfernt und die Einheit darf ihre Bewegung fortsetzen. Fanatics können zum Ziel von Beschuss und Zaubern werden, zählen jedoch dank der schützenden Wirkung ihrer großen Kugel als befänden sie sich hinter weicher Deckung.

Außer Kontrolle: Das Leben eines Fanatics steckt voller Gefahren, denn die kleinen Irren sind ebenso begabt darin, sich selbst zu töten wie den Feind. Ein Fanatic wird sofort als Verlust entfernt, wenn...

...er in Kontakt mit einem beliebigen Geländestück gerät, das kein Hügel ist.

...er in Kontakt mit einem anderen Fanatic gerät (beide Fanatics werden entfernt).

...er sich über die Spielfeldkante hinweg bewegt.

...er für die Bewegung einen Pasch erwürfelt. Der Fanatic erwürgt sich mit seiner eigenen Kette, stolpert oder ihm stößt ein anderes skurriles, jedoch tödliches Missgeschick zu. Dies kommt jedoch nicht in dem Spielerzug zur Anwendung, in dem er losgelassen wird.

...eine beliebige Einheit sich mit ihm in Kontakt bewegt (siehe Git-o-geddon).

Befreundete Einheiten legen keinen Paniktest ab, wenn ein Fanatic vernichtet wird. Dafür sind sie einfach zu unbedeutend in der Gesamtheit einer Armee der Hügelwacht.

Meuchelnder Mob: Es ist viel einfacher, den Feind aus dem Hinterhalt abzustechen, wenn er von den Kameraden umzingelt ist. Wenn eine Einheit Nachtgoblins aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du +1 zu all ihren Verwundungswürfen in der Nahkampfphase addieren, wenn sie einen Gegner in den Rücken oder Flanke fällt und dieser zugleich auch noch an der Front- oder einer anderen Seite Feinde bekämpft.

Netzgitz: In den dunklen und beengten unterirdischen Tunneln verwenden Nachtgoblins Wurfnetze, um solche Bestien wie Höhlen-squigs, Pilzknurrer, Schlammglotts oder besonders lästige Snotlinge einzufangen. Eine Einheit Nachtgoblins darf daher Netzgitz enthalten. Diese werden durch ein oder mehrere Netzgitz-Modelle dargestellt, die Teil der Einheit sind. Zu Beginn jeder Nahkampfrunde darf eine Einheit, die Netzgitz enthält, versuchen, eine der Einheiten, gegen die sie kämpfen, in ihren Netzen zu verstricken. Wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 2-6 hat sich die feindliche Einheit in den Netzen verfangen. Bei einem Ergebnis von 1 haben es die Netzgitz jedoch geschafft, ihre eigene Einheit in den Netzen zu verstricken. Eine Einheit, die sich in den Netzen verfangen hat (unabhängig, wie oft), erleidet bis zum Ende der laufenden Nahkampfphase einen Abzug von -1 auf ihren Stärkewert.

NACHTGOBLIN-SNUFFLERS

Wenn sie von gierigen Schnüffelsquigs in den Kampf gezerrt werden, ernten Snufflers auf dem Schlachtfeld Wahnhüte und andere kostbare magische Pilze. Sie schlitzen jeden auf, der ihnen in den Weg kommt und verteilen aus Spaß den Geist verändernde Pilze an nahe Verbündete.

Diese Jungs sind eine fantastische Einheit der Nachtgoblins, die auserwählte Einheiten härter kämpfen lassen, indem sie tödliche Pilze an sie austeilen. Mit einigen Snufflers in der Nähe kann sogar eine Einheit bloßer Nachtgoblins zu einer schrecklichen Macht werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	3	1	5	2	Infanterie	Klein (2)	30x30 mm	8 Pkt./Modell
Nachtgoblin-Boss	4	2	3	3	3	1	3	2	5	2	Infanterie	Klein (2)	30x30 mm	-
Schnüffelsquig	4	2	-	3	-	-	3	1	-	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

5-10

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Goblinblut
- Halluzinogene Pilzsporenwolke
- Snufflerbande
- Wahnhutpilze
- Plünderer

nur für Nachtgoblins:

- Meuchelnder Mob
- Stänkerei

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Boss aufwerten.

Halluzinogene Pilzsporenwolke: In der ersten Spielrunde besitzt die Einheit einen *Rettungswurf* (+2) und in der zweiten Spielrunde einen *Rettungswurf* (+1). Danach verfliegt die Pilzsporenwolke, ohne weitere Effekte zu hinterlassen.

Meuchelnder Mob: Es ist viel einfacher, den Feind aus dem Hinterhalt abzustechen, wenn er von den Kameraden umzingelt ist. Wenn eine Einheit Nachtgoblin-Snufflers aus 10 oder mehr Modellen besteht, darfst du +1 zu all ihren Verwundungswürfen in der Nahkampfphase addieren, wenn sie einen Gegner in den Rücken oder Flanke fällt und dieser zugleich auch noch an der Front- oder einer anderen Seite Feinde bekämpft.

Snufflerbande: Jeder Nachtgoblin-Snuffler wird von einem Schnüffelsquig begleitet, der mit seinen Beißern zuschnappt. Für Regelbelange werden die Schnüffelsquigs wie Reittiere behandelt, wodurch weder der Nachtgoblin-Snuffler, noch der Schnüffelsquig separat attackiert werden können, sonder als ein einziges Modell behandelt werden.

Unausstehlich: Squigs, sogar Schnüffelsquig sind unangenehme Kreaturen mit einem gemeinen Gemüt. Charaktermodelle können (und wollen) sich keiner solchen Einheit anschließen.

Wahnhutpilze: Wahnhutpilze erscheinen, wenn der Böse Mond eintrifft. Sie werden von Schnüffelsquigs aufgespürt und von den Snufflers geerntet und haben auf nahe verbündete Einheiten aus Nachtgoblins eine berauschende Wirkung. Zu Beginn deiner Bewegungsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit Wahnhutpilze erntet, sofern sie sich nicht im Nahkampf befindet. Wenn du dies tust, kann sie sich in dieser Bewegungsphase nicht bewegen, aber du kannst einen Würfel werfen. Ist das Würfergebnis niedriger oder gleich der Anzahl an Modellen in dieser Einheit, wähle eine (1) befreundete Nachtgoblineinheit, die sich innerhalb von 6 Zoll um diese Einheit befindet. Addiere bis zu deiner nächsten Bewegungsphase +1 auf die Treffer- und Verwundungswürfe der Nahkampfattacken der gewählten Nachtgoblineinheit (nicht jedoch ihr angeschlossener Charaktermodelle). Allerdings erleidet die gewählte Einheit jedes Mal, wenn du diese Fähigkeit auf sie anwendest, W6 Treffer der Stärke 4, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Es ist durchaus denkbar und erlaubt, das mehr als eine Einheit Nachtgoblin-Snufflers dieselbe Nachtgoblineinheit in ein und derselben Bewegungsphase mit Wahnhutpilze versorgt, wodurch diese jedoch weitere (jeweils einen) W6 Treffer der Stärke 4 erleidet, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

SQUIGHERDEN DER NACHTGOBLINS

Höhle squigs leben tief unter dem Weltrandgebirge. Bei ihnen handelt es sich um höchst ungewöhnliche Kreaturen, die zum Teil Pilz und zum anderen Teil Tier sind. Sie besitzen kugelförmige Körper, glänzende Augen und klaffende Mäuler, in denen sich Reihe um Reihe dolchartiger Zähne befinden. Nachtgoblins jagen Höhle squigs aus vielerlei Gründen. Die Haut der Squigs ist sehr nützlich und Squigfleisch wird als Leckerbissen erachtet. Einige Höhle squigs werden gefangen und als Wächterkreaturen oder Haustiere für wohlhabende Bosse abgerichtet (andere könnten sich die Fütterung solch unersättlicher Kreaturen nicht leisten). Stehen die Zeichen jedoch auf Sturm, werden Squigs mit vernichtender Wirkung in die Schlacht getrieben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Nachtgoblin-Squigtreiba	4	2	3	3	3	1	3	1	5	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	3 Pkt./Modell
Höhle squig	4	4	-	5	3	1	3	2	3	2	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	8 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

9 (6 Höhle squigs und 3 Nachtgoblin-Squigtreiba)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Immun gegen Psychologie
- Plänkler
- Squigherde
- Squig-Amok

OPTIONEN:

Darf zusätzliche Höhle squigs und Nachtgoblin-Squigtreiba erhalten. Für je drei Höhle squigs muss die Squigherde mindestens einen Nachtgoblintreiba erhalten.

zzgl. für Nachtgoblins:

- Goblinblut
- Stänkerei

zzgl. für Höhle squigs:

- Unausstehlich

Squigherde: Squigherden bestehen aus Nachtgoblins und Squigs. Solange die Einheit beide Arten an Modellen beinhaltet, werden Fernkampfattacken gegen die Einheit wie folgt verteilt: Würf für jeden Treffer einen W6. Bei einem Ergebnis von 1-4 wird ein Squig getroffen und bei 5-6 ein Nachtgoblin. Im Nahkampf müssen feindliche Modelle die Art von Modellen attackieren, mit denen sie sich in Basekontakt befinden (sie haben die Wahl, wenn sie sich sowohl mit einem Nachtgoblin als auch einem Squig in Basekontakt befinden). Bei Verlusten wird ein Modell des entsprechenden Typs entfernt.

Squig-Amok: Sollte die Einheit fliehen oder zu einem beliebigen Zeitpunkt nur noch aus Squigs bestehen, da alle Squigtreiba ausgeschaltet wurden, laufen die Squigs Amok und schnappen nach jedem in ihrer Nähe. Alle Einheiten innerhalb von 2W6 Zoll (Freund wie Feind) erleiden sofort W6 Treffer der Stärke 5. Für je 3 Squigs, die Teil der Einheit sind, wenn sie Amok laufen, erhöht sich die Zahl der Treffer um +1. Wurde der Schaden ermittelt, wird die ganze Squigherde entfernt.

Unausstehlich: Squigs sind unangenehme Kreaturen mit einem gemeinen Gemüt. Charaktermodelle können (und wollen) sich keiner Squigherde anschließen.

SQUIGHOPPAZ DER NACHTGOBLINS

Völlig unbesonnen wagte es einst ein Squigtreiba, auf den Rücken eines seiner gefangenen Squigs zu springen. Die Wut des Höhlensquigs nahm dank des völlig unerwarteten Reiters ungeahnte Ausmaße an und er begann, mit unerschöpflichem Eifer auf und ab zu springen. Der Reiter versuchte verzweifelt oben zu bleiben, während er mit wild umher fliegenden Gliedmaßen spitze Schreie ausstieß. Dies sorgte bei den restlichen Treibaz für großes Vergnügen und sie jubelten und kicherten jedes Mal, wenn der Squig seinen unerwünschten Reiter beinahe abgeworfen hätte. Obwohl der Vorfall damit endete, dass sich sowohl Squig als auch Reiter auf einem ausgesprochen scharfen Stalagmiten aufspießten, war das Spektakel doch beeindruckend genug, um die Vorstellungskraft der Beobachter zu beflügeln. So wurde die Tradition der Squigreiterei geboren und bald darauf zog der erste Mob Squighoppaz in den Kampf.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Squighoppa	-	2	3	3	3	1	3	1	5	2	-	-	-	12 Pkt./Modell
Squig	3W6	4	-	5	-	-	3	2	-	-	Leichte Kavallerie	Mittel (3)	25x25 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Immun gegen Psychologie
- Plänkler
- Zufällige Bewegung

zzgl. für Squighoppaz:

- Goblinblut

zzgl. für Squigs:

- Mega-Boiing
- Unausstehlich

Mega-Boiing: Gelegentlich kommt es vor, dass Squigs bei ihren Sprüngen so viel Schwung bekommen, dass sie zu rasenden, schnappenden Meteoriten werden. In jedem Spielerzug, in dem eine solche Einheit einen Pasch für ihre Bewegung erwürfelt, verursacht jeder Squig der Einheit einen (1) Aufpralltreffer.

Unausstehlich: Squigs sind unangenehme Kreaturen mit einem gemeinen Gemüt. Charaktermodelle können (und wollen) sich keinen Einheit Squighoppaz der Nachtgoblins anschließen.

KETTENSQUIGS

Viele Grünhäute behaupten, dass das Leben in der Tiefe die Nachtgoblins in den Wahnsinn getrieben hat, und das könnte sogar stimmen. Eines ist sicher — nur ein gestörter Verstand käme auf die Idee, einen Großen Höhlensquig zu fangen und nur ein absolut Wahnsinniger, dem sein Leben wenig bedeutet, würde es wagen, zwei Große Höhlensquigs aneinanderzuketten und sie in Richtung des Feindes zu treiben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kettensquigs	3W6	-	-	6	4	3	3	speziell	3	3	Monströse Kavallerie	Mittel (4)	40x40 mm	65 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Ausrasten
- Garg-Matschl!
- Immun gegen Psychologie
- Pass doch auf!
- Squig-o-geddon
- Völlig außer Kontrolle
- Zufällige Bewegung (3W6)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Garg-Matschl! Bringt ihre Bewegung die Kettensquigs mit einer anderen Einheit in Kontakt, bewegen sie sich durch diese hindurch, statt vor ihr zum Stehen zu kommen. Würde die Bewegung der Kettensquigs in einer Einheit enden, springen sie automatisch durch diese hindurch. Platziere die Kettensquigs in Richtung ihrer ursprünglichen Bewegung 1 Zoll hinter der Einheit.

Bewegen sich die Kettensquigs durch eine Einheit (Freund wie Feind) hindurch, verursachen sie 2W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 6.

Ausrasten: Kettensquigs, die eine Garg-Matschl-Attacke durchführen, rasten aus, wobei die unglücklichen Nachtgoblins, die sie begleiten, entweder zu Tode gequetscht werden oder zu sehr damit beschäftigt sind, sich irgendwo festzuklammern, als auch nur den Versuch zu unternehmen, die durchgegangenen Squigs in eine bestimmte Richtung zu lenken. Sobald Kettensquigs ausgerastet sind, bewegen sie sich für das restliche Spiel in der Unterphase „Pflichtbewegungen“ in eine zufällig ermittelte Richtung.

Squig-o-geddon: Kettensquigs können nicht angegriffen werden, doch Modelle können sich mit ihnen in Kontakt bewegen. Jede Einheit, die sich in Kontakt mit den Kettensquigs bewegt, erhält 2W6 Treffer der Stärke 6, weil sie sich in die Kettensquigs bewegt hat und weitere W6 Treffer der Stärke 6, die aus dem Todeskampf der Kettensquigs resultieren (alle diese Treffer sind rüstungsbrechend). Das Modell der Kettensquigs wird anschließend entfernt und die Einheit darf ihre Bewegung fortsetzen. Darüber hinaus zählen Kettensquigs, die zum Ziel von Fernkampfattacken werden, als befänden sie sich hinter weicher Deckung, da es sich als recht schwierig erweist, ein solch sprunghaftes Ziel zu treffen.

Völlig außer Kontrolle: Wenig überraschend sind die in ihrer unbändigen Wut gänzlich ziellosen Kettensquigs anfällig für alle Arten von spektakulären und blutigen Unfällen, sei es, dass sie sich selbst mit ihren Ketten erwürgen oder gegenseitig aufeinander herumspringen, bis sie einander zu Tode getrampelt haben.

Kettensquigs werden als Verlust entfernt, wenn...

...sie in Kontakt mit anderen Kettensquigs geraten (beide Modelle werden als Verlust entfernt).

...sie ausgerastet sind und einen Dreierpasch für ihre Bewegung erwürfeln. Dieses Ergebnis repräsentiert den Umstand, dass sich die aneinander geketteten Großen Höhlensquigs selbst zerfleischt haben oder ihnen ein anderes skurriles, doch tödliches Missgeschick zugestoßen ist.

...eine beliebige Einheit sich mit ihnen in Kontakt bewegt (siehe Squig-o-geddon).

Pass doch auf! Kettensquigs nehmen ihre Umgebung nicht wirklich wahr und die Versuche der sie begleitenden Nachtgoblins, sie zu lenken, haben bestenfalls symbolischen Charakter. Kettensquigs müssen einen Test für gefährliches Gelände ablegen, wenn sie sich über oder durch ein Gelände bewegen: Wälder, Sumpfbereiche, Hindernisse oder Mystische Monumente. Bringt ihre Bewegung sie in Kontakt mit einem Gebäude, unpassierbarem Gelände oder über den Spielfeldrand, müssen sie einen Test für gefährliches Gelände ablegen und kommen 1 Zoll vor der Barriere zum Stehen.

WAAAGH- UND GARGBOSS DER DANKHOLD-TROLLE

Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle sind uralte Kreaturen, die manchmal aus ihrem unterirdischen Schlummer erwachen und dann Amok laufen. Trollbosse sind allein ungemein zerstörerisch, aber stacheln auch ihre Untergebenen auf, in ihrem Schatten zu kämpfen.

Ein Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle hat alles, was einen Dankhold-Troll so toll macht, und dies sogar in besserer Form. Diese Kerle sind nicht nur eine verheerende Gewalt im Nahkampf, sondern auch tolle Generäle verwirrter Armeen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dankhold-Troll-Waaaghboss	6	5	1	6	6	5	1	5	9	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	60x60 mm	200 Pkt.
Dankhold-Troll-Gargboss	6	4	1	6	6	4	1	4	8	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	60x60 mm	160 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1-6

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Beruhigende Präsenz
- Blödheit
- Magie abschütteln
- Ohrenbetäubender Kampfschrei
- Regeneration (+3)
- Schuppenhaut (+3)
- Zermalmender Griff
- Zu blöd zum Sterben

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- zusätzliche Handwaffe (10 Pkt.)
- Zweihandwaffe (10 Pkt.)

Maximal ein Waaagh- oder Gargboss deiner Dankhold-Trolle darf einen Trollhut erhalten.

TROLLHUT

45 PUNKTE

Wenn der General deiner Armee den Trollhut trägt, sind Einheiten von Fluss- und Steintrolle Kernaussuchen statt Eliteauswahlen und Dankhold-Trolle Eliteeinheiten, anstelle von seltenen Einheiten. Außerdem profitieren befreundete Trolleinheiten (jeder Art) von der Inspiration des Generals, sofern sie sich innerhalb von 18 Zoll um ihn befinden.

Beruhigende Präsenz: Addiere +1 auf den Moralwert befreundeter Fluss- und Steintrolleinheiten, die sich innerhalb von 6 Zoll um eine oder mehrere befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Magie abschütteln: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber oder einem seiner im Spiel bleibenden Sprucheffekte betroffen wird (sollte er zuvor nicht gebannt werden), kannst du einen Würfel werfen. Tust du dies, kannst du bei 4 oder mehr, den Effekt des Zaubers auf dieses Modell ignorieren.

Ohrenbetäubender Kampfschrei: Wirf zu Beginn der Beschussphase einen (1) Würfel für jede feindliche Einheit, die sich innerhalb von 6 Zoll um einen Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle aufhält, selbst, wenn diese sich im Nahkampf befinden, also einen (1) Würfel für jeden dieser Waaagh- oder Gargbosse innerhalb von 6 Zoll. Ist das Ergebnis des Wurfs gleich oder höher als der Moralwert der feindlichen Einheit, erleidet diese eine (1) Verwundung, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Einheiten, die immun gegen Psychologie sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Zermalmender Griff: Der klammergleiche Griff eines Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle kann das Leben aus nahezu allen Gegnern herausquetschen. Jeder einzelne Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle darf im Nahkampf anstelle seiner gewöhnlichen Attacken einen zermalmenden Griff gegen ein (1) einzelnes Modell mit einer Größe von Groß (5) oder kleiner in Basekontakt mit ihm (also nicht bei Unterstützungssattacken) einsetzen. Dazu wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis höher als der Initiativwert des gewählten Modells, erleidet dies *multiple Lebenspunktverluste (W6)*, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Zu blöd zum Sterben: Führe für Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle einen Blödheitstest, auf seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert durch, wenn es getötet wird. Verpatzt er den Test, wird der Troll nicht getötet, sondern bleibt mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld stehen, denn sein Verstand hat einfach noch nicht wahrgenommen, dass sein Leib bereits in Stücke gerissen wurde.

FLUSSTROLLE

Trolle sind große Kreaturen, deren bucklige Gestalt über die ihnen innewohnende Kraft hinweg täuscht. Trolle passen sich körperlich ihrer Umgebung an und abhängig davon, wo sie leben, ist ihre Haut warzig, felsig, schleimig oder schuppig. Trotz ihrer unterschiedlichen körperlichen Erscheinung, sind alle Trolle abscheuliche und begriffsstutzige Wesen, die fortwährend hungrig sind. Da diese beschränkten Kreaturen mit einem willkürlichen Appetit geschlagen sind, fressen Trolle alles — sie bevorzugen Fleisch und Knochen, fressen jedoch auch Holz, Felsen oder gar Metallteile. Es ist wenig überraschend, dass der Magen eines Trolls über unglaublich starke Verdauungssäfte verfügt. Diese wirksame Galle ist unter Alchemisten, Trankbauern und Schwarzmagiern heiß begehrt.

FLUSSTROLLE

Flusstrolle leben in Sümpfen und an ungezähmten Flussufern. Sie tauchen teilweise im Morast oder in Bracktümpeln unter, um sich an ihre Opfer heranzuschleichen und sie zu überfallen. Flusstrolle sind schleimige Wesen, die den Geruch verwesenden Fisches verströmen, doch sie verlassen ihre schmutzigen Wasserlöcher bereitwillig, um allen Grünhäuten zu folgen, die ihnen die Möglichkeit in Aussicht stellen, ihre aufgedunsenen Bäuche vollzuschlagen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Flusstroll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	45 Pkt./Modell
Flusstroll-Boss	6	3	1	5	4	3	1	4	4	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Blödheit
- Eigensinnig
- Geländeerfahren (Fluss, Sumpf)
- Regeneration (+3)
- Stinkender Schlick
- Trollkotze
- Zu blöd zum Sterben

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf die Sonderregel *Magie abschütteln* (5 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Boss aufwerten.

Eigensinnig: Nur Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle dürfen sich dieser Einheit anschließen.

Magie abschütteln: Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder einem seiner im Spiel bleibenden Effekte betroffen wird (sollte er zuvor nicht gebannt werden), kannst du einen Würfel werfen. Tust du dies, kannst du bei 5 oder mehr, den Effekt des Zaubers auf diese Einheit ignorieren.

Stinkender Schlick: Feinde die versuchen einen Flusstroll im Nahkampf anzugreifen, erleiden aufgrund des Gestanks und des Schleims, der dem Troll anhaftet, einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe.

Trollkotze: Im Kampf können Trolle sehr zum Schrecken ihrer Feinde nach Belieben erbrechen. Eine Einheit Trolle darf im Nahkampf anstelle ihrer gewöhnlichen Attacken Kotzattacken durchführen (dabei jedoch immer noch niedertrampeln). Jeder Troll, der in der Lage ist, den Gegner zu attackieren, führt dabei eine einzelne Kotzattacke mit einer Stärke von 5 durch. Trolle, die Unterstützungsattacken durchführen können, dürfen ebenfalls Kotzattacken durchführen. Eine Kotzattacke trifft automatisch und erlaubt keine Rüstungswürfe.

Zu blöd zum Sterben: Führe für das letzte Modell einer Trolleinheit einen Blödheitstest, auf seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert durch, wenn es getötet wird. Verpatzt es den Test, wird der Troll nicht getötet, sondern bleibt mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld stehen, denn sein Verstand hat einfach noch nicht wahrgenommen, dass sein Leib bereits in Stücke gerissen wurde.

STEINTROLLE

Trolle sind große Kreaturen, deren bucklige Gestalt über die ihnen inwohnende Kraft hinweg täuscht. Trolle passen sich körperlich ihrer Umgebung an und abhängig davon, wo sie leben, ist ihre Haut warzig, felsig, schleimig oder schuppig. Trotz ihrer unterschiedlichen körperlichen Erscheinung, sind alle Trolle abscheuliche und begriffsstutzige Wesen, die fortwährend hungrig sind. Da diese beschränkten Kreaturen mit einem willkürlichen Appetit geschlagen sind, fressen Trolle alles — sie bevorzugen Fleisch und Knochen, fressen jedoch auch Holz, Felsen oder gar Metallteile. Es ist wenig überraschend, dass der Magen eines Trolls über unglaublich starke Verdauungssäfte verfügt. Diese wirksame Galle ist unter Alchemisten, Trankbauern und Schwarzmagiern heiß begehrt.

STEINTROLLE

Steintrolle leben unter Tage oder in Gebirgsregionen. Sie besitzen eine steinharte Haut und sind von Natur aus sehr resistent gegen Magie. Viele Steintrolle durchwandern die Hänge und Pässe des Weltrandgebirges, wo sie sich oft mit Orks oder Nachtgoblins verbünden, die hier weit verbreitet sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Steintroll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	50 Pkt./Modell
Steintroll-Boss	6	3	1	5	4	3	1	4	4	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Blödheit
- Eigensinnig
- Regeneration (+3)
- Trollkotze
- Zu blöd zum Sterben
- Felsen werfen
- Magieresistenz (2)
- Schuppenhaut (+3)

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf die Sonderregel *Magie abschütteln* (5 Pkt./Modell) erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Boss aufwerten.

Eigensinnig: Nur Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle dürfen sich dieser Einheit anschließen.

Felsen werfen: In der Fernkampfphase können Steintrolle, wenn sie nicht im Nahkampf gebunden sind, Felsen auf ihre Feinde schleudern. Die Angriffsreaktion Stehen und Schießen steht ihnen jedoch nicht zu Verfügung.

Reichweite	Stärke	Sonderregel
12 Zoll	4	Mehrfache Schüsse (W3), Rüstungsbrechend

Magie abschütteln: Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder einem seiner im Spiel bleibenden Effekte betroffen wird (sollte er zuvor nicht gebannt werden), kannst du einen Würfel werfen. Tust du dies, kannst du bei 5 oder mehr, den Effekt des Zaubers auf diese Einheit ignorieren.

Trollkotze: Im Kampf können Trolle sehr zum Schrecken ihrer Feinde nach Belieben erbrechen. Eine Einheit Trolle darf im Nahkampf anstelle ihrer gewöhnlichen Attacken Kotzattacken durchführen (dabei jedoch immer noch niedertrampeln). Jeder Troll, der in der Lage ist, den Gegner zu attackieren, führt dabei eine einzelne Kotzattacke mit einer Stärke von 5 durch. Trolle, die Unterstützungsattacken durchführen können, dürfen ebenfalls Kotzattacken durchführen. Eine Kotzattacke trifft automatisch und erlaubt keine Rüstungswürfe.

Zu blöd zum Sterben: Führe für das letzte Modell einer Trolleinheit einen Blödheitstest, auf seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert durch, wenn es getötet wird. Verpatzt es den Test, wird der Troll nicht getötet, sondern bleibt mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld stehen, denn sein Verstand hat einfach noch nicht wahrgenommen, dass sein Leib bereits in Stücke gerissen wurde.

DANKHOLD-TROLLE

Dankhold-Trolle schlafen tief unter der Erde, bis der Schrei der Schlacht sie aus ihrem Schlaf und an die Oberfläche treibt, um dort Verwüstung anzurichten. Sie zerquetschen und zerschmettern alles in Reichweite, saugen Zauberei wie Schwämme auf und sind in der Schlacht fast nicht zu töten.

Diese riesigen Trolle sind zäh genug, um sich mit den größten Monstern anzulegen und dabei die Oberhand zu behalten. Sie können mit Leichtigkeit Wunden regenerieren und Zauber abschütteln und sind perfekt für das grobe Handwerk auf dem Schlachtfeld.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dankhold-Troll	6	3	1	6	5	3	1	3	7	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	60x60 mm	85 Pkt./Modell
Dankhold-Troll-Boss	6	3	1	6	5	3	1	4	7	5	Monströse Infanterie	Groß (5)	60x60 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-6

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Beruhigende Präsenz
- Blödheit
- Eigensinnig
- Magie abschütteln
- Regeneration (+3)
- Schuppenhaut (+3)
- Zermalmender Griff
- Zu blöd zum Sterben

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Waffenoptionen erhalten:

- zusätzliche Handwaffe (5 Pkt.)
- Zweihandwaffe (5 Pkt.)

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Boss aufwerten.

Beruhigende Präsenz: Addiere +1 auf den Moralwert befreundeter Fluss- und Steintrolleneinheiten, die sich innerhalb von 6 Zoll um eine oder mehrere befreundete Einheiten mit dieser Fähigkeit befinden.

Eigensinnig: Nur Waaagh- oder Gargboss der Dankhold-Trolle dürfen sich dieser Einheit anschließen.

Magie abschütteln: Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder einem seiner im Spiel bleibenden Effekte betroffen wird (sollte er zuvor nicht gebannt werden), kannst du einen Würfel werfen. Tust du dies, kannst du bei 4 oder mehr, den Effekt des Zaubers auf diese Einheit ignorieren.

Zermalmender Griff: Der klammergleiche Griff eines Dankhold-Trolls kann das Leben aus nahezu allen Gegnern herausquetschen. Jeder einzelne Dankhold-Troll darf im Nahkampf anstelle seiner gewöhnlichen Attacken einen zermalmenden Griff gegen ein (1) einzelnes Modell mit einer Größe von Groß (5) oder kleiner in Basekontakt mit ihm (also nicht bei Unterstützungsattacken) einsetzen. Dazu wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis höher als der Initiativwert des gewählten Modells, erleidet dies *multiple Lebenspunktverluste (W6)*, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Zu blöd zum Sterben: Führe für das letzte Modell einer Trolleinheit einen Blödheitstest, auf seinen eigenen, unmodifizierten Moralwert durch, wenn es getötet wird. Verpatzt es den Test, wird der Troll nicht getötet, sondern bleibt mit einem (1) Lebenspunkt auf dem Schlachtfeld stehen, denn sein Verstand hat einfach noch nicht wahrgenommen, dass sein Leib bereits in Stücke gerissen wurde.

SNOTLINGE

Snotlinge sind das kleinste grünhäutige Volk. Sie besitzen erbsengroße Gehirne und benehmen sich wie äußerst enthusiastische und unbändige Hundewelpen. Snotlinge befallen Siedlungen der Orks und Goblins, durchwühlen die Abfallhaufen und stehlen, was sie in ihre kleinen schmutzigen Finger kriegen können. Snotlinge schnappen sich häufig achtlos weggeworfenen Unrat, Schrottteile oder abgenagte Knochen und flitzen freudig davon, um ihre erbeuteten Schätze in einer geheimen Ecke zu verstecken.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Snotlinge	4	2	-	2	2	5	3	5	4	1	Schwarm	Winzig (1)	40x40 mm	20 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

2+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Bumpilze

Bumpilze: Jedes Snotlingbase darf in seiner Schussphase oder im Zuge der Angriffsreaktion Stehen & Schießen eine einzelne Schussattacke mit einem Bumpilz durchführen. Bumpilze sind Wurfaffen mit einer Stärke von 2, die automatisch treffen und keine Rüstungswürfe zulassen.

KURBELWAGEN DER SNOTLINGE

Der Kurbelwagen der Snotlinge ist eine hölzerne Kampfplattform auf Rädern. Wie ein Streitwagen saust ein Kurbelwagen auf den Gegner zu und überrollt ihn. Doch ein Kurbelwagen bewegt sich aus eigener Kraft vorwärts, wobei ihm die Schwungkraft von den Snotlingen verliehen wird, die hektisch primitive Hebel und Kurbeln bedienen, die jene Riemen antreiben, welche die Räder in Bewegung halten. Dank der Stacheln oder manchmal auch einer schweren Walze, die an der Vorderseite angebracht wurden, zerschmettert der Kurbelwagen jeden Feind (und jeden Snotling), der unter seine Räder gerät. Die primitiv konstruierte Kriegsmaschine wird von Snotlingen gebaut und bemannt. Dies ist äußerst erstaunlich, denn Snotlinge wissen kaum, wie man Werkzeug benutzt und sind generell recht beschränkt — häufig fällt es ihnen sogar schwer, in der eigenen Nase zu bohren. Wie es geschehen konnte, dass Snotlinge über genügend Talent verfügen, eine solch beachtliche Tötungsmaschine wie den Kurbelwagen zu bauen, sollte als eines der großen grünen Wunder der Welt betrachtet werden — würde es zumindest, wenn sich die Grünhäute um derlei Dinge scheren würden, was sie jedoch nicht tun.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Snotling-Kurbelwagen	2W6	-	-	4	4	3	-	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x75 mm	45 Pkt.
Snotling	-	2	-	2	-	-	3	5	4	1	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kurbelwagen und 6 Snotlings)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Bumpilze

SONDERREGELN:

- Aufpralltreffer (2W6)
- Begeisterte Angebaz
- Kurbelt schnell, Jungz!
- Rüstungswurf (+2)
- Übakurbelt
- Unnachgiebig
- Zufällige Bewegung

OPTIONEN:

- Darf eine der folgenden Optionen erhalten:
- Stachelwalze (15 Pkt.)
 - Segel (10 Pkt.)
 - Flügel (5 Pkt.)
 - Dicke Bumpilze (15 Pkt.)

Zwei Einheiten dieses Typs zählen als eine Auswahl.

Begeisterte Angebaz: Wenn sich Charaktermodelle deiner Armee innerhalb von 6 Zoll um den Snotling-Kurbelwagen befinden, darfst du +1 zu den Trefferwürfen seiner Snotling-Crew addieren.

Bumpilze: Jeder Snotling-Kurbelwagen darf in seiner Schussphase oder im Zuge der Angriffsreaktion Stehen & Schießen W6 Schussattackem mit Bumpilzen durchführen. Bumpilze sind Wurfaffen, die automatisch treffen und keine Rüstungswürfe zulassen.

Kurbelt schnell, Jungz! Vor seiner Bewegung darf ein Kurbelwagen ansagen, dass seine Besatzung schnell kurbelt. Ist dies der Fall, würfelst du für seine zufällige Bewegung 3W6.

Übakurbelt: Der Rausch der Schlacht kann dazu führen, dass Snotlinge die Gewalt über ihr Fahrzeug verlieren. Jedes Mal, wenn ein Kurbelwagen zwei oder mehr Einsen für seine Bewegung würfelt, bewegt er sich nicht wie gewohnt, sondern schlindert und gerät außer Kontrolle. Würfle die zufällige Bewegung erneut aus (inklusive des zusätzlichen Würfels, sollte die Besatzung schnell gekurbelt haben), doch dieses Mal bewegt sich der Kurbelwagen in eine zufällige Richtung. Zeigt auch die wiederholt erwürfelte Bewegung zwei oder mehr Einsen, hatte der Kurbelwagen einen Unfall und wird als Verlust entfernt. Im anderen Fall gelten alle Regeln für die zufällige Bewegung, mit der Ausnahme, dass ein Kurbelwagen, dessen Bewegung von einer befreundeten Einheit unterbrochen wurde, 2W6 Aufpralltreffer gegen die Einheit verursacht, die ihm den Weg versperrt.

Stachelwalze: Der Kurbelwagen darf mit einer Walze ausgestattet werden, die mit spitzen Dornen gespickt ist. Verfügt ein Kurbelwagen über eine Stachelwalze, erhöht sich die Stärke seiner Aufpralltreffer um +1.

Segel: Einige Kurbelwagen sind mit primitiven Segeln ausgerüstet. Dadurch werden sie schneller, aber es ist auch schwieriger, die Kontrolle über sie zu behalten. Verfügt ein Kurbelwagen über ein Segel, erhöht sich seine Bewegungsreichweite auf 3W6. Dies bedeutet aber auch, dass du die zufällige Bewegung des Kurbelwagens mit 4W6 auswürfeln musst, sollte die Besatzung schnell kurbeln.

Flügel: Bei diesen Flügeln handelt es sich um bewegliche Tragflächen, die an der Seite des Kurbelwagens angebracht wurden. Diese erlauben es dem Kurbelwagen, kurze Sprünge zu machen, um gefährliche Hindernisse zu überwinden. Ein Kurbelwagen, der mit Flügeln ausgerüstet ist, muss nur dann Tests für gefährliches Gelände ablegen, wenn seine Bewegung in gefährlichem Gelände endet.

Dicke Bumpilze: Manchmal bringen Snotlinge wirklich große Bumpilze an der Vorderseite ihres Kurbelwagens an, die zerplatzen, sobald der Kurbelwagen auf ein Objekt prallt. Ist ein Kurbelwagen mit Dicken Bumpilzen ausgestattet, werden beim ersten Mal, wenn der Kurbelwagen im Spiel Aufpralltreffer verursacht, Rüstungswürfe ignoriert. Jedoch erleidet auch der Kurbelwagen selbst W3 Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

SKLAVENRIESE

„Die sin groß. Echt groß. Aber 's gibt viele von uns, un' nur wenige an denen. Hab selbst gesehen, wie der Boss ma' einen alleine umgekloppt hat. Hatten nie 'ne Chance gegen uns. Sin' einfach zu doof, da Jungs!“

Anders als die Riesen, die andere Völker der freiwillig begleiten, also jene, die auf ihre kleineren Kameraden herabschauen und sich die Kämpfe selbst aussuchen, leben die Sklavenriesen der Hügelwacht ein Leben erzwungener Knechtschaft. Jeder Stamm weiß genau: Sollte es ein frei umherlaufender Riese in das Gebiet des Nachbarn schaffen, erhalte ihre Rivalen einen ernsthaften Vorteil, was Status und Kampfkraft angeht. Daher klaut der Stamm seine Lieblingswaffen zusammen und versammelt seine besten Krieger, nimmt die stärksten Ketten, die sie finden können, und geht auf Riesenjagd. Nicht um zu töten, sondern um den Behemoth bewusstlos zu prügeln und ihn dann zu versklaven. Unnötig zu sagen, dass dabei schon mehr als einem Krieger mehrmals kräftig mit einem Eichenstamm auf den Schädel gehauen wurde. Ein Sklavenriese ist für gewöhnlich in extrem schwere Ketten gehüllt und wird mit Speießen in die Schlacht getrieben.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Sklavenriese	6	3	3	6	5	6	3	speziell	9	6	Monster	Riesig (6)	50x75 mm	155 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Bewegen
- Entsetzen
- Gebrochen
- Sklavenriesen-Spezialattacken
- Umfallen
- Unnachgiebig

Bewegung: Sklavenriesen haben lange Beine und bewegen sich ohne Schwierigkeiten über normalgroße Hindernisse bis zu einer Größenkategorie: Mittel (3) hinweg. Behandle solche Hindernisse wie offenes Gelände, wenn es darum geht, wie weit sich der Sklavenriese bewegen darf. Beim Überqueren musst du aber testen, ob der Riese umfällt.

Gebrochen: Einem Sklavenriesen wurde seine unerschütterliche Überzeugung, dass kleine Dinge ihm nichts anhaben könnten, von der Hügelwacht herausgerüttelt, die ihn versklavt hat. Beachte, dass sie anders als sonstige Riesen lediglich einen Moralwert von 9, anstelle von 10 haben.

Umfallen: Sklavenriesen sind unbeholfen und meistens betrunken, weswegen sie oft stolpern, sich irgendwo verheddern oder einfach so umfallen. Wenn ein Sklavenriese umfällt, ist dies für jeden in seiner Umgebung eine schlechte Nachricht, denn ein stürzender Sklavenriese kann alles, worauf er fällt, mit Leichtigkeit zerquetschen. Ein Sklavenriese muss testen, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Wenn er im Nahkampf besiegt wird. Teste einmal, bevor Panik- oder Aufriebtests abgelegt werden.
- Wenn er zu Beginn seiner Bewegungsphase auf der Flucht ist.
- Wenn er ein Hindernis überwindet. Teste, sobald das Hindernis erreicht wird.
- Wenn sich der Riese entscheidet, auf einem Gegner herumspringen. Teste direkt davor.

Wirf einen W6, um zu sehen, ob der Riese umfällt. Falls du 2 bis 6 würfelst, schwankt der Riese ein wenig, fängt sich aber wieder und es passiert nichts. Sollte das Ergebnis jedoch eine 1 sein, fällt der Sklavenriese um. Aus naheliegenden Gründen fällt ein ausgeschalteter Riese ebenfalls automatisch um. Um zu bestimmen, in welche Richtung der Sklavenriese fällt, wirfst du einen Abweichungswürfel. Der Pfeil zeigt die Richtung an, in die der Riese fällt. Platziere nun die Schablone für umgefallene Riesen mit den Füßen am Base und dem Kopf in Fallrichtung. Alle Modelle, die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden, werden automatisch getroffen. Jedes von einem umfallenden Sklavenriesen getroffene Modell erleidet einen Treffer der Stärke 6, der W3 Schadenspunkte verursacht. Diese Treffer werden auf normale Weise abgehandelt. Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet und der Sklavenriese umgefallen ist, weil er auf dem Gegner herumspringen wollte, zählen die Lebenspunktverluste, die durch einen umfallenden Sklavenriesen verursacht werden, zum Kampfergebnis hinzu. Ein umfallender Sklavenriese erleidet automatisch einen Lebenspunktverlust, der nicht verhindert werden kann. Wenn sich der Sklavenriese im Nahkampf befindet, zählt dieser Lebenspunktverlust zum Nahkampfergebnis. Sobald er einmal am Boden liegt, kann der Sklavenriese in seiner folgenden Bewegungsphase aufstehen, darf aber keine anderen Bewegungen durchführen. Ein liegender Sklavenriese darf nicht attackieren, kann sich aber immer noch notdürftig verteidigen, sodass der Gegner auch weiterhin würfeln muss, um ihn zu treffen. Sollte er zur Flucht gezwungen werden, solange er am Boden liegt, wird er automatisch ausgeschaltet. Der Gegner schwärmt über ihn hinweg und schneidet ihn in Stücke. Wenn der Sklavenriese am Boden liegt und die Möglichkeit hat, zu verfolgen, steht er stattdessen auf. Ein Sklavenriese darf in dem Spielzug, in dem er aufsteht, attackieren.

Sklavenriesen-Spezialattacken: Sklavenriesen attackieren nicht auf die gleiche Weise wie andere Kreaturen, obwohl sie ihre Gegner normal auswählen. Sie sind zu groß und eigensinnig, um Befehle zu befolgen, und viel zu unkoordiniert, um einen zusammenhängenden Plan zu haben. Genau genommen weiß nicht einmal der Sklavenriese selbst, was er als Nächstes tut! Wirf in jeder Nahkampfphase einen W6 auf einer der folgenden Tabellen, um zu ermitteln, was der Sklavenriese anstellt. Welche Tabelle du verwendest, hängt von der Größe des Opfers des Sklavenriesen ab. Wenn er gegen Charaktermodelle auf Monstern oder Streitwagen kämpft, wählst du aus, wen er attackiert, Reiter oder Reittier/Streitwagen, und verwendest die

entsprechende Tabelle für die Größe des Ziels.

Der Sklavenriese prügelt auf große Jungs mit einer Größenkategorie: Groß (5) oder größer ein:

W6	Ergebnis
1	Schreien und Grölen
2-4	Mit Kette würgen
5-6	Kopfnuss

Der Sklavenriese verprügelt alles, was kleiner als oben ist:

W6	Ergebnis
1	Schreien und Grölen
2	Drauf rumspringen
3	Grabschen und ...
4-6	Mit Kette peitschen

Schreien und Grölen: Der Sklavenriese schreit und brüllt den Gegner an. Das ist definitiv keine angenehme Erfahrung, da Sklavenriesen ohrenbetäubend laut sind und zu eher unzureichender Mundhygiene neigen. Weder der Sklavenriese noch die Modelle in direktem Kontakt mit ihm kämpfen in dieser Nahkampfphase, wenn sie es nicht bereits schon getan haben, und der Nahkampf wird automatisch von der Seite des Sklavenriesen gewonnen. Der Gegner wird automatisch besiegt und so behandelt, als hätte er den Nahkampf um 2 verloren.

Mit Kette würgen: Der Sklavenriese schlingt seine schweren Ketten um den Hals seines Gegners und reißt hart daran, wodurch er seiner Beute das Genick bricht oder ihr gar den Kopf abreißt. Das Ziel muss einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, erleidet es 2W6 Schadenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Kopfnuss: Der Sklavenriese verpasst seinem Gegner eine Kopfnuss, die automatisch einen Lebenspunktverlust verursacht, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Wenn das Opfer verwundet, aber nicht ausgeschaltet wird, ist es danach betäubt und verliert seine folgenden Attacken, wenn es in dieser Nahkampfphase noch nicht attackiert hat, die von dieser, wenn es bereits attackiert hat, die der nächsten Nahkampfrunde.

Drauf rumspringen: Der Sklavenriese springt wild auf einer gegnerischen Einheit in direktem Kontakt herum. Bevor er jedoch damit anfängt, muss der Sklavenriese testen, ob er umfällt. Wenn er auf seinen wackligen Füßen stehen bleibt, springt er mit einem irren Lachen auf der Einheit herum. Die Einheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Handle Schadens- und Rüstungswürfe normal ab. Sklavenriesen macht es einen Riesenspaß, auf einer Einheit herumzuspringen. Ein Sklavenriese, der in einer Nahkampfrunde auf einem Gegner herumspringt, tut dies automatisch auch in der nächsten Runde, vorausgesetzt, er ist in der vorherigen Runde nicht umgefallen. Zu Beginn jeder nachfolgenden Nahkampfphase ist ein separater Test erforderlich, um zu ermitteln, ob der Sklavenriese fällt. Ein Sklavenriese, der einmal damit angefangen hat, auf einer Einheit herumzuspringen, wird also so lange weiterhüpfen, bis er umfällt oder der Nahkampf endet.

Mit Kette peitschen: Der Sklavenriese wirbelt die Ketten durch die Luft, mit denen er normalerweise an den Boden der Hügellande gekettet ist. Der Sklavenriese verursacht dabei W6 Treffer der Stärke 6 gegen die Zieleinheit, die wie Beschuss verteilt werden.

Grabschen und ... : Der Sklavenriese beugt sich vor und greift nach einem Modell (Wahl des Spielers des Sklavenriesen), das sich entweder in direktem Kontakt mit dem Sklavenriesen befindet oder ein Modell in direktem Kontakt mit dem Sklavenriesen berührt (Sklavenriesen haben lange Arme). Das Ziel darf eine einzelne Attacke durchführen, um die unbeholfene Hand des Sklavenriesen abzuwehren zu versuchen. Wenn die Attacke trifft und verwundet, greift der Sklavenriese daneben, andernfalls erwischt er das Modell und der Spieler wirft einen W6, um zu sehen, was als Nächstes passiert:

1. **In die Tasche stopfen:** Der Sklavenriese stopft das Opfer in seine Tasche, zu Schafen, Kühen und anderem Plunder. Das Modell ist effektiv ein Verlust und kann nichts tun, solange es in der Tasche ist. Sollte der Sklavenriese jedoch ausgeschaltet werden, entkommen alle Feinde am Ende der Schlacht unverehrt aus seiner Tasche. Der Spieler des Sklavenriesen erhält keine Siegespunkte für befreite Modelle.
2. **Ins Getümmel schmeißen:** Das Opfer wird wie ein lebendes Geschoss zurück in seine Einheit geworfen. Es erleidet einen Schadenspunkt, gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind. Die Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 3, mit normalen Schutzwürfen.
3. **Schleudern:** Das Opfer wird in eine feindliche Einheit im Umkreis von 12 Zoll um den Sklavenriesen geschleudert. Ermittle zufällig, welche. Dies verursacht einen Schadenspunkt ohne Schutzwürfe beim Opfer und W6 Treffer der Stärke 3 gegen die Einheit, mit normalen Schutzwürfen. Wenn keine anderen feindlichen Einheiten in Reichweite sind, behandle dieses Ergebnis wie Ins Getümmel schmeißen.
4. **Zerquetschen:** Das braucht man wohl nicht groß zu erläutern. Das Modell gilt automatisch als Verlust und wird aus dem Spiel entfernt.
5. **Runterschlucken:** Der Sklavenriese verschlingt sein Opfer und schluckt es runter. Das Modell gilt automatisch als Verlust und wird aus dem Spiel entfernt.
6. **Noch einen grabschen:** Der Sklavenriese stopft sein Opfer hastig unter sein Hemd (oder in seine Hose, wenn es wirklich übles Pech hat!) und versucht ein weiteres zu grabschen. Das zweite Opfer darf ebenfalls (wie oben beschrieben) eine einzelne Attacke durchführen, um zu verhindern, dass es gegrabscht wird. Wenn der Sklavenriese eine Folge von Sechsen wirft, ist es ihm möglich, eine ganze Sammlung gefangener Gegner in seinen Taschen und Beuteln (ganz zu schweigen von seiner Hose) anzuhäufen. Gefangene Modelle sind effektiv Verluste, wie unter „In die Tasche stopfen“ beschrieben.

GÖTZENBILD DES GORK

Nach seiner ersten Schlacht, gegen das Imperium, war Grimgork dermaßen wütend, dass er eine Offenbarung von Gork erhielt und so das Götzenbild aus Stein meißelte. Das Götzenbild symbolisiert die brutale Macht Gorks und fungiert als Fokus für die Macht des Waaagh!

Ein Spieler, der ein Götzenbild stellen darf, darf dieses nach dem Wurf für die Spielfeldseite, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, irgendwo in seiner Spielfeldhälfte aufstellen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Götzenbild	-	-	-	-	7	5	-	-	-	-	Gelände	Riesig (6)	ø 75 mm	85 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

Gelände

SONDERREGELN:

- Gork liebt einen guten Kampf
- Gorks Segen
- Immun gegen Todesstoß
- Unbeweglich
- Vaprügält die da
- Wir sein verloren!

Eine Armee der Hügelwacht, darf ein (1) Götzenbild für 70 Pkt., anstelle von 85 Pkt. erhalten, wenn ein Schwarzork-Charaktermodell, egal welcher Art, der Armeegeneral ist.

Gork liebt einen guten Kampf: Schwarzorks sind Gorks Lieblinge, und er mag es, sie moschen zu sehen. Entsprechend sieht er es gar nicht gern, wenn sie durch Magie heimgesucht und ausgeschaltet werden. Das macht ihm eigentlich überhaupt keinen Spaß! Zu Beginn der feindlichen Magiephase addierst du daher für jedes Charaktermodell der Schwarzorks im Umkreis von 24 Zoll vom Zentrum des Götzenbilds einen Würfel zum Bannpool deiner Armee.

Gorks Segen: Bevor die Schlacht beginnt, brüllen die Orks ihre Ehrerbietung an Gork in den Himmel und berühren mit ihren Standarten das Götzenbild. Jede Einheit mit der Sonderregel Orkblut und einer eigenen Standarte, darf auf der unten stehenden Tabelle würfeln, um darzustellen, dass sie Gorks Segen erhält. Der Segen ist mit jedem magischen Effekt, über den die Standarte sonst noch verfügt, kumulativ.

W6 Ergebnis

1-2	Die Standarte verfügt über den gebundenen Zauberspruch Gorks Hand.
3-4	Die Standarte verfügt über den gebundenen Zauberspruch Kopfnuss.
5-6	Die Standarte verfügt über den gebundenen Zauberspruch Jetz' geht 'z los!.

Die gebundenen Zaubersprüche besitzen Energiestufe von W6 und können einmal pro Schlacht von der Einheit eingesetzt werden. Die Energiestufe wird außerdem durch die folgenden Ereignisse modifiziert:

- Addiere +1, wenn die Einheit eine Einheitenstärke von 20 oder höher besitzt.
- Addiere +1, wenn die Einheit von einem Charaktermodell mit der Sonderregel Orkblut angeführt wird. Addiere stattdessen +2, wenn es sich dabei um ein Schwarzork-Charaktermodell handelt.
- Addiere +1, wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet.

Unbeweglich: Nachdem das Götzenbild auf dem Spielfeld platziert wurde, kann es nicht mehr bewegt werden, und da es ein gewaltiges Monument aus Stein, Exkrementen und diversen Körperteilen der zuvor gefallenden Feinde ist, gilt es als unpassierbares Gelände und nicht als Einheit, obgleich es wie eine solche vernichtet werden kann.

Vaprügält die da: Jede Orkeinheit, die ihren Stänkereitest verpatzt und sich im Umkreis von 24 Zoll vom Zentrum des Götzenbilds befindet, darf das Ergebnis ignorieren, wenn sie einen erfolgreichen Angriff auf einen Gegner ansagen kann und diesen auch angreift.

Wir sein verloren! Wird ein Götzenbild zerstört, ist dies ein furchterregender Anblick für alle Anhänger des Gork. Orks im Umkreis von 24 Zoll um ein Götzenbild müssen einen Paniktest ablegen, wenn dies zerstört wird. Bestehen Sie diesen, unterliegen sie für den Rest des Spiels der Sonderregel *Hass* (gegen alles). Andernfalls ergreifen sie vor lauter Entsetzen die Flucht.

BESTIEN DER HÜGELLANDE

Viele Hügelbewohner sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie etwa ein Steinhorn oder Lindwurm. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte, Moralwert und der Panikwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu “-“ und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

RIESENWOLF

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Riesewolf	9	3	-	3	3*	1*	3	1	3*	3*	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm

SONDERREGELN:

- Leichte Kavallerie

RIESENSPINNE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Riesenspinne	7	3	-	3	3*	1	4	1	2*	3*	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm

SONDERREGELN:

- Achtbeiniger Sturmangriff
- Geländeerfahren (Wald, Hindernisse)
- Giftattacken
- Leichte Kavallerie
- Mauerkrabblen

Achtbeiniger Sturmangriff: Dank ihrer Fähigkeit, Mauerwände zu erklimmen und sich durch enge Löcher und Spalten zu quetschen, eignen sich Riesenspinnen perfekt für den Angriff auf Gebäude. Anders als andere Kavallerieeinheiten müssen Spinnenreiter nicht absitzen, bevor sie ein Gebäude stürmen, was bedeutet, dass es auch den Riesenspinnen selbst erlaubt ist, während des Sturmangriffs zu attackieren, und sich der Rüstungswurf der Reiter entsprechend verbessert, da sie beritten sind. Ein Spinnenreiter und sein Reittier zählen als einzelnes Modell bei der Bestimmung der Anzahl der Modelle, die an einem Sturmangriff auf ein Gebäude beteiligt sind. Beachte jedoch, dass Spinnenreiter keine Gebäude bemannen dürfen.

Mauerkrabblen: Modelle mit der Sonderregel Mauerkrabblen behandeln unbemannte Gebäude hinsichtlich ihrer Bewegung als offenes Gelände. Sie dürfen ihre Bewegung allerdings nicht innerhalb oder auf einem unbemannten Gebäude beenden. Sie dürfen Geländestücke dieser Art zwar überqueren, allerdings nicht dort verweilen.

WILDSCHWEIN

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Wildschwein	7	3	-	3	4*	1*	3	1	3*	3*	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm

SONDERREGELN:

- Dickhäutig
- Hauer
- Rüstungswurf (+2)

Dickhäutig: Wildschweine besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut, die mit rauen Borsten und warzigen Auswüchsen bedeckt ist. Der Reiter eines Wildschweins erhält einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Bonus von +1 für Kavalleriemodelle.

Hauer: Ein angreifendes Wildschwein ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit spitzen Hauern und überaus miserabler Laune. Ein Wildschwein erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

SQUIG

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Squig	3W6	4	-	5	3*	1*	3	2	3*	3*	Bestie	Mittel (3)	25x50 mm

SONDERREGELN:

- Immun gegen Psychologie
- Mega-Boiing
- Plänkler
- Unausstehlich
- Zufällige Bewegung

Mega-Boiing: Gelegentlich kommt es vor, dass Squigs bei ihren Sprüngen so viel Schwung bekommen, dass sie zu rasenden, schnappenden Meteoriten werden. In jedem Spielerzug, in dem eine solche Einheit einen Pasch für ihre Bewegung erwürfelt, besitzt jeder Squig der Einheit die Sonderregel Aufpralltreffer (1).

Unausstehlich: Squigs sind unangenehme Kreaturen mit einem gemeinen Gemüt. Charaktermodelle können (und wollen) sich keiner Squigherde anschließen.

GROSSER HÖLENSQUIG

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Großer Höhlensquig	3W6	4	-	5	3	3	3	3	3	3	Monströse Bestie	Mittel (4)	40x40 mm

SONDERREGELN:

- Einzelgänge
- Immun gegen Psychologie
- Mega-Boiing
- Plänkler
- Schnella Hopsa
- Zufällige Bewegung

Einzelgänge: Große Höhlensquigs gehören zu den übelriechendsten und übellaunigsten Lebewesen der Welt und die auf ihnen reitenden Goblins gelten als „schlechte Umgang“, selbst nach Gobbo-Maßstäben. Die einzige Einheit, der sich ein Nachtgoblin-Charaktermodell auf einem Großen Höhlensquig anschließen darf, ist eine Einheit Squighoppaz. Einer solchen Einheit darf er sich anschließen, auch wenn es normalerweise nicht gestattet ist, sich an Squighoppa-Einheiten anzuschließen.

Mega-Boiing: Gelegentlich kommt es vor, dass Squigs bei ihren Sprüngen so viel Schwung bekommen, dass sie zu rasenden, schnappenden Meteoren werden. In jedem Spielerzug, in dem eine solche Einheit einen Pasch für ihre Bewegung erwürfelt, besitzt jeder Squig der Einheit die Sonderregel Aufpralltreffer (W3).

Schnella Hopsa: Ein Großer Höhlensquig, der einem Charaktermodell als Reittier dient, darf den Wurf für Zufällige Bewegung wiederholen, solange das Charaktermodell am Leben ist. Wenn das Charaktermodell einer Squighoppa-Einheit angeschlossen ist, dann darf der Wurf für die ganze Einheit wiederholt werden.

GIGANTULA

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Gigantula	7	3	-	4	4	3	4	3	7	4	Monströse Bestie	Mittel (4)	40x40 mm

SONDERREGELN:

- Achtbeiniger Sturmangriff
- Angst
- Dickhäutig
- Geländeerfahren (Hindernisse, Wald)
- Giftattacken
- Mauerkrabblen

Dickhäutig: Gigantulas sind durch dicke Chitinplatten geschützt. Ein Reiter auf einer Gigantula hat einen um +2 verbesserten Rüstungswurf, nicht den um +1 verbesserten, den er als monströse Kavallerie normalerweise hätte.

Achtbeiniger Sturmangriff: Dank ihrer Fähigkeit, Mauerwände zu erklimmen und sich durch enge Löcher und Spalten zu quetschen, eignen sich Riesenspinnen perfekt für den Angriff auf Gebäude. Anders als andere Kavallerieeinheiten müssen Spinnenreiter nicht absitzen, bevor sie ein Gebäude stürmen, was bedeutet, dass es auch den Riesenspinnen selbst erlaubt ist, während des Sturmangriffs zu attackieren, und sich der Rüstungswurf der Reiter entsprechend verbessert, da sie beritten sind. Ein Spinnenreiter und sein Reittier zählen als einzelnes Modell bei der Bestimmung der Anzahl der Modelle, die an einem Sturmangriff auf ein Gebäude beteiligt sind. Beachte jedoch, dass Spinnenreiter keine Gebäude bemanen dürfen.

Mauerkrabblen: Modelle mit der Sonderregel Mauerkrabblen behandeln unbemannte Gebäude hinsichtlich ihrer Bewegung als offenes Gelände. Sie dürfen ihre Bewegung allerdings nicht innerhalb oder auf einem unbemannten Gebäude beenden. Sie dürfen Geländestücke dieser Art zwar überqueren, allerdings nicht dort verweilen.

RHINOX

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Rhinox	7	3	-	5	5*	3*	2	3	6*	3	Monströse Bestie	Groß (5)	50x100 mm

SONDERREGELN:

- Angst
- Aufpralltreffer (W6, anstelle von Niedertrampeln)
- Dickhäutig
- Raserei
- Rüstungswurf (+3)

Dickhäutig: Rhinox besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut. Der Reiter eines Rhinox erhält einen Bonus von +3 auf seinen Rüstungswurf anstatt dem üblichen Bonus von +1 für Kavalleriemodelle.

GRUNTA

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Grunta	8	5	-	5	4	3	4	3	6	4	Monströse Bestie	Groß (5)	50x75 mm

SONDERREGELN:

- Angst
- Dickhäutig und Gepanzert (nur wenn beritten)
- Grunta-Angriff
- Hauer
- Immun gegen Psychologie
- Rüstungswurf (+3, nur wenn nicht beritten)

Dickhäutig und Gepanzert: Grunta besitzen eine ungewöhnlich dicke Haut und werden zudem noch von ihren Reitern mit massiven Panzerplatten bedeckt. Der Reiter eines Grunta erhält einen Bonus von +3 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Bonus von +1 für Kavalleriemodelle. Da die dicken Metallplatten einen Grunta jedoch minimal behindern, erhält es einen Abzug von -1 auf seine Bewegung, ebenso, wie ein Ross mit einem Rossharnisch.

Grunat-Angriff: Sogar nach den zerstörerischen Maßstäben der Schwarzorks ist ein Grunta-Angriff schrecklich anzusehen, wenn gegnerische Einheiten unter einer brüllenden, grunzenden Masse verschwinden. Ein Grunta braucht jedoch etwas Anlauf, um richtig in Fahrt zu kommen! Wenn du einen Angriff mit einer Einheit Gruntas ansagst, miss die Entfernung zur entsprechenden feindlichen Einheit. Wenn die Entfernung 8 Zoll oder mehr beträgt und der Angriff erfolgreich ist, unterliegt die Einheit der Sonderregel Niederwalzen, anstelle von Niedertrampeln.

Hauer: Ein angreifendes Grunta ist ein blutrünstiges und muskulöses Biest mit spitzen Hauern und überaus miserabler Laune. Ein Grunat erhält in dem Spielerzug, in dem es angegriffen hat, +2 auf seine Stärke.

LINDWURM

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Lindwurm	4	5	-	6	5	5	3	3	6	6	Monster	Riesig (6)	50x50 mm

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Fliegen
- Giftattacken
- Schuppenhaut (+3)

HÖHLENDRACHE

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	PW	TYP	GRÖSSE	BASE
Höhlendrache	6	6	-	6	6	6	3	5	9	7	Monster	Gigantisch (7)	105x170 mm

SONDERREGELN:

- Am Wüten
- Entsetzen
- Fliegen
- Gewaltiges Brüllen
- Höhlenartiger Schlund
- Schuppenhaut (+4)
- Schuppenpanzer
- Stärke durch Sieg
- Zerstörerische Masse

Am Wüten: Wenn die Verwundungen durch das Niederwalzen eines Höhlendrachens bewirken, dass sich keine feindlichen Modelle mehr mit ihm in Basekontakt befinden, kann er sofort eine weitere Angriffsbewegung mit bis zu 8 Zoll durchführen. Ein Höhlendrache kann bis zu 3 Angriffsbewegungen wie diese in einer Runde ausführen, solange jede dazu führt, dass alle feindlichen Modelle der angegriffenen Einheit durch sein Niederwalzen getötet werden.

Gewaltiges Brüllen: Das Brüllen eines Höhlendrachens besitzt die elementare Gewalt eines brutalen Gottes und bewegt deine Streitkräfte dazu, über den Feind zu wogen und mit Hingabe zu hacken, schlagen und stampfen. Einmal in der Schlacht kannst du zu Beginn deiner Nahkampfphase eine Ork- oder Oger-Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Höhlendrachen wählen. In dieser Phase darf jedes Modell in der Einheit (ausser Reit- oder Zugtiere ihrer Streitwagen) Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Höhlenartiger Schlund: In der Runde, wo der Höhlendrache angegriffen hat, wählst du am Ende seiner Angriffsbewegung ein feindliches Modell der Größenkategorie Mittel (4) oder kleiner in Basekontakt mit ihm und wirfst einen Würfel. Wenn das Ergebnis den Widerstandswert des gewählten Modells übersteigt oder eine 6 zeigt, wird es mit Haut und Haaren verschluckt, getötet und als Verlust aus dem Spiel entfernt. Dagegen sind keine Schutzwürfe, Regeneration oder andere Effekte erlaubt, die Verwundungen verhindern oder auf andere Modelle umleiten können.

Schuppenpanzer: Höhlendrachens besitzen einen ungewöhnlich dicken Schuppenpanzer. Der Reiter eines Höhlen erhält einen Bonus von +2 auf seinen Rüstungswurf anstatt den üblichen Bonus von +1 für berittene Modelle.

Stärke durch Sieg: Je mehr Kämpfe ein Höhlendrache gewinnt, desto stärker wird er. Jedesmal wenn ein Höhlendrache eine Attacke durchführt, die einen feindlichen Einheitenchampion, ein Charaktermodell oder ein Monster tötet, addiere für das restliche Spiel +1 zu seiner Stärke (bis zu einem

Maximum von Stärke 10).

Zerstörerische Masse: Ein Höhlendrache verursacht auf Grund seiner ungeheuren Masse beim Niederwalzen 2W6 Aufpralltreffer.



LEHREN DER WANSTMAGIE

Wenn ein Spruch der Wanstmagie in dieser Phase bereits gewirkt wurde (egal von welchem Fleischer) und ein weiterer Fleischer denselben Spruch in derselben Phase zu vollbringen versucht, wird die Komplexitätsstufe für jeden Versuch, nach dem Ersten, um je +1 erhöht. Fleischer können keine Einheit durch einen Unterstützungszauber verbessern, die nicht über die Sonderregel Ogerblut verfügt. Beachte, dass diese Unterstützungseffekte nur für Oger gelten, egal welcher Art, jedoch nie ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen. Mehrere identische Unterstützungszauber der Wanstmagie sind untereinander jedoch nicht kumulativ.

Zudem können Sprüche der Wanstmagie von anderen Modellen weder gestolen, noch kopiert werden.

ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Knochensplitter (Grundzauber)	3+
Fallender Feuermantel	4+
Blutsuppe	5+
Hirnschmalz	5+
Bullenherz	6+
Trollgedärm	6+
Fleischhappen	7+
Der Schlund	8+

KNOCHENSPLITTER (GRUNDZAUBER)

KOMPLEXITÄT 3+
GESCHOSSZAUBER

Nachdem er sich trockene Knochen in den Mund geschaufelt hat, kaut sich der Fleischer schmerzhaft seinen Weg durch Becken, Rippen und Schädel. Er zeigt auf seine Feinde und speit ihnen seinen blutigen Fluch entgegen, und plötzlich fühlen diese die Knochen in ihren Körpern bersten.

Der Fleischer erzeugt ein Geschoss mit einer Reichweite von 18 Zoll, das W6 Treffer der Stärke 2 verursacht. Dagegen sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

Der Fleischer kann sich dafür entscheiden, die Reichweite des Zauberspruchs auf 24 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 2W6 zu erhöhen. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 7+.

Alternativ kann der Fleischer die Reichweite des Zaubers auch auf 36 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 3W6 steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 11+.

Blutopfer: Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird, erleidet der Fleischer einen Treffer der Stärke 4, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

FALLENDER FEUERMANTEL

KOMPLEXITÄT 4+
DIREKTSCHADENSZAUBER
BLEIBT IM SPIEL

Der Fleischer erzeugt um sich herum einen Schild aus Feuer, der nahe Einheiten verbrennt. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, ist der Zaubernde in Flammen gehüllt. Am Ende jeder Magiephase erleidet jedes Modell, das sich mit dem Fleischer in Basekontakt befindet, einen Treffer der Stärke 4, Flammenattacke, den Fleischer und seine Verbündeten selbst eingeschlossen.

Der Fleischer kann sich dafür entscheiden, den Wirkungsbereich des Zauberspruchs auf 6 Zoll auszudehnen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität erhöht sich auf 8+.

Alternativ kann der Zauberer den Wirkungsbereich des Zauberspruchs auf 12 Zoll erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 12+.

BLUTSUPPE

KOMPLEXITÄT 5+
UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Fleischer nimmt abgetrennte Gliedmaße in den Mund und saugt Blut, Flüssigkeit und Mark in einem gigantischen Zug aus ihr hinaus, bevor er die Überreste beiseite wirft. Während er den Strom von Körperflüssigkeiten hinunterschluckt, beginnt sein Wanst vor magischen Energien zu brodeln, die entweder seine Wunden heilen oder, wenn der Schlund unzufrieden ist, seine Innereien verwüsten.

Wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 2 oder höher erhält der Fleischer W3 Lebenspunkte zurück. Bei einer 1 erleidet er jedoch einen Treffer der Stärke 5, gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind. Der Fleischer kann durch diesen Zauber die Zahl seiner Lebenspunkte nicht über den Ausgangswert erheben.

HIRNSCHMALZ

KOMPLEXITÄT 5+
FLUCHZAUBER

Der Fleischer wählt den abgetrennten Kopf eines Feindes aus der stinkenden Auswahl abgehackter Körperteile, die ihn umgeben, und genehmigt sich einen Schlück frisches, delikates Hirn. Während die graue Masse aus seinen Mundwinkeln tropft, projiziert der Fleischer die schlimmsten Albträume aus dem Gehirn seines Opfers in die Gedanken seiner Gegner.

Der Fleischer wählt eine nicht im Nahkampf befindliche gegnerische Einheit im Umkreis von 24 Zoll. Der Fleischer (inkl. der Einheit, der er sich angeschlossen hat) und die gewählte Zieleinheit müssen einen Paniktest ablegen.

BULLENHERZ

KOMPLEXITÄT 6+
UNTERSTÜTZUNGSZAUBER
BLEIBT IM SPIEL

Der Fleischer verschlingt gierig das Herz eines Rhinobullen und lässt sich das Festmahl von gesundem Blut und Muskelfleisch schmecken, während er sich und seine Kumpane mit der Stärke eines angreifenden Rhinox erfüllt.

Der Fleischer muss einen Stärketest bestehen. Wenn ihm dies gelingt, erhält eine ausgewählte Einheit in 6 Zoll Umkreis um den Fleischer +1 auf ihre Stärke, bis zu einem Maximum von 10, solange der Wanstmagiezauber im Spiel ist. Dies beeinflusst auch die Stärke der Walze dieser Einheit.

Der Fleischer kann sich dafür entscheiden, die Reichweite des Wanstmagiezauberspruchs auf 12 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität auf 10+.

Alternativ kann der Fleischer die Reichweite des Zauberspruchs auch auf 18 Zoll erhöhen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität auf 14+.

Blutopfer: Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird, erleidet der Fleischer einen Treffer der Stärke 5, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

TROLLGEDÄRM

KOMPLEXITÄT 6+
UNTERSTÜTZUNGSZAUBER
BLEIBT IM SPIEL

Der Fleischer zwingt die toxischen Innereien eines Steintrolls seine Kehle hinab. Große Mengen Säure und ätzenden Schleims wüten in seinem vielfach missbrauchten Magen, während er die übernatürlichen Fähigkeiten des Trolls auf sich und seine Kameraden transferiert.

Eine ausgewählte Einheit in 6 Zoll Umkreis um den Fleischer profitiert sowohl von Rettungswurf (+1), Magieresistenz (1) als auch von Regeneration (+2), solange dieser Wanstmagiezauber im Spiel ist.

Der Fleischer kann sich dafür entscheiden, die Reichweite des Wanstmagiezauberspruchs auf 12 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität auf 10+.

Alternativ kann der Fleischer die Reichweite des Zauberspruchs auch auf 18 Zoll erhöhen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität auf 14+.

Blutopfer: Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird, erleidet der Fleischer einen Treffer der Stärke 5, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

FELSHAPPEN

KOMPLEXITÄT 7+
UNTERSTÜTZUNGSZAUBER
BLEIBT IM SPIEL

Der Fleischer malmt sich durch einen Brocken erdverkrusteten Felsens vom Gipfel eines Berges, um sich und die seinen mit überirdischer Widerstandskraft zu erfüllen. Dies kostet den Fleischer jedoch oft mehr als nur ein paar Zähne.

Eine ausgewählte Ogereinheit in 6 Zoll Umkreis um den Fleischer erhält, solange sich dieser Wanstmagiezauber im Spiel befindet, +1 auf ihren Widerstand und gilt als unnachgiebig.

Der Fleischer kann sich dafür entscheiden, die Reichweite des Zauberspruchs auf 12 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität auf 11+.

Alternativ kann der Fleischer die Reichweite des Zaubers auch auf 18 Zoll steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 15+.

Blutopfer: Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird, erleidet der Fleischer einen Treffer der Stärke 6, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

DER SCHLUND

KOMPLEXITÄT 8+
DIREKTSCHADENSZAUBER

Indem er eine erschreckende Menge rohen Fleisches aus seinem Leib reißt und verzehrt, beschwört der Fleischer die Kraft des Großen Schlundes herauf und der Boden tut sich auf, um eine von Zähnen eingefasste, bodenlose Grube zu öffnen, die hungrig zuschnappt und knurrt.

Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine Einheit innerhalb von 24 Zoll. Diese Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 4. Wirf einen Würfel, nachdem du den Schaden abgehandelt hast. Bei 4+ mampft er erneut. Bei jedem anderen Ergebnis stößt der Schlund einen zufriedenen Rülps aus und verschwindet dann. Sollte der Schlund weiterhin nach Nahrung lechzen, verursacht er bei jedem weiteren Versuch, nach dem Ersten, nur noch W3 Treffer, jedoch der Stärke 5. Wiederhole diesen Vorgang, bis der Schlund entweder gesättigt ist oder alle Modelle der Einheit gefressen wurden!

Der Fleischer kann sich dafür entscheiden, die Reichweite des Wanstmagiezauberspruchs auf 36 Zoll zu erhöhen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität auf 12+.

Alternativ kann der Fleischer die Reichweite des Zauberspruchs auch auf 48 Zoll erhöhen. Tut er dies, erhöht sich die Komplexität auf 15+.

Blutopfer: Wenn der Spruch erfolgreich gewirkt wird, erleidet der Fleischer einen Treffer der Stärke 7, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

LEHREN DES GROSSEN WAAAGH

Die magischen Kräfte der Schamanen werden durch die positiven Energien ringsum kämpfender Orks verstärkt. Sollten in der Schlacht befindliche Orks jedoch die Flucht ergreifen, werden die Schamanen durch die dadurch verursachten negativen Energien geschwächt.

Solange sich gerade mehr befreundete Einheiten (mit Ausnahme von Einheiten mit einem Panikwert von 2 oder weniger) im Nahkampf befinden als fliehen, erhöht sich bei einem Zauber des Großen Waaagh, der einen Stärke-Wert hat oder einen Stärke-Bonus verleiht, diesen Wert bzw. diesen Bonus um +1. Außerdem darfst du unter diesen Umständen +1 auf deinen Energiewurf beim Wirken eines Zaubers aus der Lehre des großen Waaagh addieren.

Befinden sich jedoch mehr befreundete Einheiten (mit Ausnahme von Einheiten mit einem Panikwert von 2 oder weniger) auf der Flucht als im Nahkampf, musst du -1 von Stärke-Werten, Stärke-Boni und Energiewürfen beim Wirken eines Zaubers aus der Lehre des großen Waaagh abziehen.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Morks Blick	4+
1	Hirnbersta	5+
2	Gorks Fäuste	7+
3	Kopfnuss	8+
4	Gorks Hand	9+
5	Jetz'geht'z los!	11+
6	Gorks Fuß	14+

MORKS BLICK

KOMPLEXITÄT 4+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Mork (oder vielleicht Gork) verleiht dem Schamanen die Fähigkeit, mit den Augen züngelnde Energieblitze zu verschießen.

Ziehe eine gerade Linie von 4W6 Zoll Länge, die im Frontbereich des Schamanen liegt und direkt an seiner Base beginnt. Jedes Modell, dessen Base sich unter dieser Linie befindet, erleidet einen Treffer mit Stärke 4.

Der Schamane kann die Reichweite auch auf 8W6 Zoll und die Stärke auf 5 erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 8+ erhöht.

HIRNBERSTA

KOMPLEXITÄT 5+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Der Schamane fokussiert eine Welle mentaler Gewalt, funkelt das Ziel bedrohlich an und lässt dann einfach los...

Hirnbersta hat eine Reichweite von 18 Zoll, der ein einzelnes Modell zum Ziel hat. Das Ziel wird gewählt, als ob der Schamane die Sonderregel Zielsicher hätte. Das Ziel erleidet einen Treffer der Stärke 5, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Der Schamane kann die Reichweite auch auf 36 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 8+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane sich auch dazu entscheiden, die Reichweite auch auf 48 Zoll zu erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 11+ erhöht.

GORKS FÄUSTE

KOMPLEXITÄT 7+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

BLEIBT IM SPIEL

In einem Anfall wilder Kampfeswut lässt der Schamane seine Fäuste anschwellen und stahlhart werden.

Ein Schamane, der diesen Zauber wirkt, erhält +3 Attacken, +3 Stärke und einen Rettungswurf (+1), solange der Zauberspruch im Spiel ist.

KOPFNUSS

KOMPLEXITÄT 8+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Während der Schamane singt und seinen Kopf noch vorne stößt, gehen Schockwellen machtvoller grüner Energie von diesem aus und treffen feindliche Zauberer.

Die Kopfnuss hat eine Reichweite von 24 Zoll. Ein (1) feindlicher Zauberer in Reichweite erleidet einen Treffer der Stärke 4, der Multiple Lebenspunktverluste (W3) verursacht und keine Rüstungswürfe zulässt.

Der Schamane kann die Reichweite dieses Zaubers auf 36 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 11+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane sich auch dazu entscheiden, die Reichweite auch auf 48 Zoll zu erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 14+ erhöht.

GORKS HAND

KOMPLEXITÄT 9+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Die Augen des Schamanen rollen nach hinten und eine gewaltige, geisterhafte grüne Hand erscheint, greift sich einen nahen Mob und setzt ihn mitten im dichtesten Getümmel ab.

Gorks Hand hat einer Reichweite von 24 Zoll und hat eine einzelne befreundete Einheit zum Ziel, die nicht im Nahkampf befindlich ist. Entferne ein Modell aus dem ersten Glied der Einheit und platziere es mit beliebiger Ausrichtung irgendwo innerhalb von 3W6 Zoll von seiner ursprünglichen Position. Dann entfernst du den Rest der Einheit vom Schlachtfeld und positionierst sie so um das zuvor aufgestellte Modell, dass die vorherige Formation wieder hergestellt wird und jedes Modell wieder seine ursprünglichen Position innerhalb der Einheit innehat (sollte die Einheit nur ein

einziges Modell umfassen, wie bei einem Charaktermodell oder einem Streitwagen, so ist dieser Schritt überflüssig). Modelle der Einheit dürfen nicht in unpassierbarem Gelände oder innerhalb von 1 Zoll zu einer anderen Einheit aufgestellt werden.

Der Schamane kann die Distanz, um welche die Einheit bewegt werden darf, auf 5W6 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 14+ erhöht.

JETZ' GEHT'Z LOS!

KOMPLEXITÄT 11+ UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Während der Schamane sein Gebrabbel intoniert, scheint plötzlich Energie von ihm auszugehen, welche die Aggressivität und Kampfeslust der umgebenden Orkmobs steigert.

Jetzt' geht'z los! Hat eine Reichweite von 2W6 Zoll, der alle Orkeinheiten (jedweder Art) innerhalb der Reichweite zum Ziel hat, inklusive des Schamanen selbst. Die Ziele dürfen bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers Trefferwürfe im Nahkampf wiederholen.

Der Schamane kann die Reichweite auch auf 3W6 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 14+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane sich auch dazu entscheiden, die Reichweite auch auf 4W6 Zoll zu erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 17+ erhöht.

GORKS FUSS

KOMPLEXITÄT 14+ DIREKTSCHADENSZAUBER

Der Schamane hebt seine Arme und gestikuliert wild in Richtung des Himmels. Ein göttlicher grüner Fuß erscheint, um den Gegner zu zertreten und dabei unterhaltsame Knirschgeräusche zu verursachen.

Platziere die Schablone für Gorks Fuß innerhalb von 36 Zoll um den Schamanen. Die Schablone weicht anschließend W6 Zoll weit ab, wobei sie ihre Ausrichtung beibehält. Alle Modelle, die von der Schablone getroffen werden, erleiden einen Treffer der Stärke 6, der Multiple Lebenspunktverluste (W3) anrichtet.

Der Schamane kann Gorks Beteiligung an der Schlacht zu einem wahren Kriegspfad des Stampfens ausweiten. In diesem Fall erhöht sich der Zauberwert auf 18+, doch nach der Ermittlung der Folgen des Zaubers wird ein W6 geworfen und folgende Tabelle konsultiert:

W6	Ereignis
1	Gork rutscht aus und tritt auf eine eigene Einheit! Dein Gegner platziert die Schablone irgendwo auf dem Spielfeld. Sie weicht ab und verursacht Schaden, genau wie oben beschrieben. Danach endet der Zauber.
2-3	Gork wird langweilig und er wandert einfach davon. Der Zauber endet ohne weitere Folgen.
4-6	Gork zerstampft eine weitere feindliche Einheit. Platziere die Schablone erneut, so wie oben beschrieben. Du darfst auch dieselbe Einheit erneut zum Ziel bestimmen. Wenn Gork etwas zertreten will, dann zertritt er es! Nach der Ermittlung der Folgen wird erneut auf dieser Tabelle gewürfelt.

LEHREN DES KLEINEN WAAAGH

Nachdem ein Zauber des Kleinen Waaagh erfolgreich gewirkt und seine Effekte ermittelt wurden, sofern der Spruch nicht gebannt wird, wirf einen W6. Bei 4 oder weniger passiert nichts, doch bei einem Wurf von 5 oder mehr darfst du einen einzelnen Würfel aus dem Bannwürfel-Vorrat des Gegners nehmen und deinem Energiewürfel-Vorrat hinzufügen. Wenn der Gegner keinen Bannwürfel mehr besitzt, hat dieser Effekt keine Wirkung.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Fiese Stiche	4+
1	Vernichtender Blick	4+
2	Gabe des Spinnengottes	5+
3	Nachtmantel	7+
4	Gork wird´z schon richt´n	8+
5	Quälendes Jucken	11+
6	Fluch des Bö´s´n Mondes	14+

FIESE STICHE

KOMPLEXITÄT 4+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Dieser Zauber fokussiert beimtückische Energien, um sicherzustellen, dass die Hiebe und Stiche eines Mobs die Lücken der feindlichen Rüstung finden und da landen „wo's richtig wehtun tut“, insbesondere dann, wenn diese aus einer unerwarteten Richtung kommen.

Fiese Stiche hat eine Reichweite von 12 Zoll. Die Nahkampfattacken der Zieleinheit (jedoch nicht die Reit- oder Zugtiere ihrer Streitwagen) haben bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zaubernden die Sonderregel Rüstungsbrechend. Zusätzlich darf die Einheit bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers immer dann alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie einen Gegner im Nahkampf im Rücken oder in der Flanke attackiert.

Der Schamane kann die Reichweite auf 24 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 7+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane die Reichweite auch auf 36 Zoll erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 11+ erhöht.

VERNICHTENDER BLICK

KOMPLEXITÄT 4+

GESCHOSSZAUBER

Grüne Bolzen reinster Gehässigkeit schießen aus den Augen des Schamanen dem Feind entgegen. Da der Schamane sie kontrollieren kann, explodieren und platzen sie genau dann zischend, wenn sie mitten unter den Gegnern sind.

Vernichtender Blick hat eine Reichweite von 24 Zoll, der 2W6 Treffer der Stärke 3 verursacht.

Der Schamane kann den Zauber verstärken, sodass er 2W6 Treffer der Stärke 4 anrichtet, was den Zauberwert auf 8+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane den Zauber auch so weit verstärken, dass er 2W6 Treffer der Stärke 5 anrichtet, was den Zauberwert auf 13+ erhöht.

GABE DES SPINNENGOTTES

KOMPLEXITÄT 5+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Indem er zischt und die Zähne bleckt, fliebt der Schamane den Spinnengott an, ihm beizustehen. Ganz plötzlich sehen seine Kumpel etwas spinnenartig aus...

Gabe des Spinnengottes hat eine Reichweite von 12 Zoll. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers unterliegen die Attacken der Einheit der Sonderregel Giftattacken. Sollte die Einheit bereits Giftattacken besitzen, dann werden diese noch giftiger, was durch die Sonderregel *Giftattacken* (5+) dargestellt wird.

Der Schamane kann die Reichweite auf 18 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 8+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane die Reichweite auch auf 24 Zoll erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 12+ erhöht.

NACHTMANTEL

KOMPLEXITÄT 7+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Schamane wirft einen schwarzkappigen Nachtschatten-Pilz in die Luft, der platzt und eine Wolke tiefster Schwärze bildet.

Nachtmantel betrifft den Schamanen sowie jede Einheit, der er sich angeschlossen hat. Bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers gelten sie als in weicher Deckung befindlich. Jedes Modell, das durch einen Angriff mit dem Schamanen oder der Einheit, der er sich angeschlossen hat, während der Wirkungsdauer dieses Zaubers in Basekontakt gerät, muss einen Test für gefährliches Gelände ablegen.

Der Schamane darf sich auch dafür entscheiden, den Nachtmantel auf alle befreundeten Einheiten zu wirken, die sich in einem Umkreis von 12 Zoll um ihn herum befinden. Sollte er dies tun, erhöht sich der Zauberwert auf 14+.

GORK WIRD´Z SCHON RICHT´N

KOMPLEXITÄT 8+

FLUCHZAUBER

Der Schamane deutet mit einem knochigen Finger auf einen nahen Feind und verflucht ihn in Gorks Namen.

Gork wird´z schon richt´n hat eine Reichweite von 24 Zoll. Die Zieleinheit muss bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers alle Treffer-, Verwundungs- und Rüstungswürfe (bei Beschuss und Nahkampf) wiederholen, deren Wurf Ergebnis eine 6 ist.

Der Schamane kann Wurfsergebnisse von 5 oder 6 neu werfen lassen, wodurch sich der Zauberwert auf 15+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane Wurfsergebnisse von 4, 5 oder 6 neu werfen lassen, wodurch sich der Zauberwert auf 22+ erhöht.

QUÄLENDES JUCKEN

KOMPLEXITÄT 11+

FLUCHZAUBER

Der Schamane kratzt sich wie von Sinnen in den Armbeugen und kichert vor sich hin, um das unhygienische Unwohlsein und den Schmerz des Kratzens dann auf einen nahen Gegner zu übertragen.

Quälendes Jucken hat eine Reichweite von 24 Zoll. Würfle einen W6. Die Zieleinheit verringert unmittelbar und bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zaubernden ihren Bewegungs- und ihren Initiativewert um das Ergebnis dieses Wurfes (bis zu einem Minimum von 1). Einheiten mit Zufälliger Bewegung reduzieren die Anzahl der Würfel für ihre Bewegung um W3 Würfel (bis zu einem Minimum von 1W6) und die Initiative um W6 (bis zu einem Minimum von 1). Fliegende und schwebende Einheiten können nur halb so weit fliegen bzw. schweben wie normal.

Der Schamane kann die Reichweite auf 36 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 15+ erhöht.

Alternativ kann der Schamane die Reichweite auch auf 48 Zoll erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 19+ erhöht.

FLUCH DES BÖS'N MONDES

KOMPLEXITÄT 14+

MAGIEWIRBEL

BLEIBT IM SPIEL

Mit schrillum Heulen beschwört der Schamane einen großen fahlen Mond mit einem grinsenden Goblinsgesicht und langen, bauerartigen Zähnen.

Fluch des Bö's'n Mondes verwendet die „kleine“ 3-Zoll-Schablone. Sobald die Schablone platziert wurde, bestimmt der Zaubernde die Richtung, in die sie sich bewegen soll. Würfle dann 4W6 um zu bestimmen, um wie viele Zoll die Schablone bewegt wird. In folgenden Spielerzügen bewegt sich die Schablone dann 3W6 Zoll weit in eine zufällige Richtung.

Jedes Modell, das sich unter der Schablone befindet oder von ihr überquert wurde, ist verflucht und muss einen Profilwerttest bestehen oder es erleidet einen automatischen Treffer der Stärke 10. Der jeweilige Profilwert wird mit der folgenden Tabelle ermittelt. Würfle einmal in jeder Magiephase, bevor die Schablone bewegt wird. Das Resultat gilt dann für alle Modelle, die in dieser Magiephase vom Fluch betroffen sind.

W6	Profilwert
1-2	Stärke
3-4	Widerstand
5-6	Initiative

Wenn er sehr viel mehr Kraft aufwendet, dann kann der Schamane den Fluch des Bö's'n Mondes verstärken, so dass für diesen stattdessen die „große“ 5-Zoll-Schablone zum Einsatz kommt. Zusätzlich darf der Schamane, bevor die Schablone in jedem Spielerzug bewegt wird, den Profilwerttest bestimmen, den die Opfer ablegen müssen, anstatt auf der oben stehenden Tabelle zu würfeln. Entscheidet er sich dafür, beträgt der Zauberwert 21+.

GNOBLARS

Gnoblars sind kleine, snotlingartige Kreaturen und werden auf dem Charaktermodell dargestellt, das sie begleiten. Sie haben kein eigenes Base und kein eigenes Profil wie "normale" Einheiten.

GLÜCKSGNOBLAR

8 Pkt./Gnoblar

Oger kommen oft an einen Punkt, an dem sie glauben, dass besonders langlebige Schoßgnoblars Glücksbringer sind. Gelegentlich erweist sich dies sogar als wahr, denn sollte man es nicht als Glück erachten, wenn die Klinge eines Feindes den Schädel eines Gnoblars spaltet, statt die Kehle des Ogers?

Ein Oger mit einem Glücksgnoblar darf, für jeden dieser Gnoblars, einmal pro Schlacht einen eigenen Würfelwurf mit einem W6 wiederholen. Auch einzelne Würfel aus einem Wurf mit mehreren Würfeln.

SCHWERTGNOBLAR

6 Pkt./Gnoblar

Den einflussreichsten Ogern eines Stammes gelingt es oft, sich einen oder zwei Gnoblars zu sichern, die zur Abwechslung mal mehr wert sind als der Dung auf ihren übergroßen Stiefeln. Diese Gnoblars verstecken sich zwischen den Beinen ihres Meister und pieken scharfe Dinge in das Fleisch derer, die nicht aufmerksam genug sind.

Ein Oger mit Schwertgnoblars profitiert in jeder Nahkampfphase von einer zusätzlichen Attacke pro Schwertgnoblar der Stärke 3 mit dem Kampfgeschick seines Besitzers (die Aufmerksamkeit des Gegners ist irgendwie abgelenkt!). Diese Attacken werden zur gleichen Zeit durchgeführt wie die Attacken des Besitzers und müssen gegen die Einheit gerichtet sein, gegen die auch das Ogermodell seine Attacken gerichtet hat.

SPÄHGNOKLAR

25 Pkt.

Manche Gnoblar taugen nichts für den direkten Feindkontakt, haben jedoch ausgezeichnete Augen und Ohren, mit denen sie nahende Bedrohungen frühzeitig erkennen können.

Sobald ein Modell mit einem Spähgnoblar eine Verwundung durch eine Fernkampfwaffe (inkl. Kriegsmaschinen) oder einen Geschosszauber erleiden würde, wirf für jede Verwundung einen Würfel. Bei einer 5+ erkennt der betroffene Oger das warnende Kreischen des Spähgnoblar rechtzeitig und die jeweilige Verwundung wird ignoriert.

Ein einzelner Spähgnoblar kann eine ganze Einheit warnen, weswegen mehrere dieser Gnoblars in einer einzigen Einheit keine weitere Verbesserung mehr bringen.

ZAHNGNOBLAR

6 Pkt./Gnoblar

Fleischer umgeben sich für gewöhnlich mit blutbesudelten Dienern, die ihre Wünsche erfüllen und auf die eine oder andere Art für Zutaten für ihre schamanistische Magie sorgen. Diese Gnoblars wandeln auf der dünnen Linie zwischen Nützlichkeit und Schmackhaftigkeit.

Bevor ein Fleischer versucht, einen Spruch der Wanstmagie zu wirken, kann er einen Zahngnoblar (wenn er einen hat) opfern, essen oder einfach zerquetschen, um +1 auf seinen Komplexitätswurf für dieses schmackhafte Stück Magie zu erhalten. Jeder Zahngnoblar kann (aus nachvollziehbaren Gründen) nur einmal pro Schlacht genutzt werden, aber ein Fleischer mit mehreren Zahngnoblars kann, pro Magiephase bis zu drei Zahngnoblars nutzen, sogar bis zu drei (3) auf einmal und so +3 auf seinen Komplexitätswurf erhalten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Buch verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den Tactical War-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Tactical War-Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

DA SPALTA DES LETZT'N WAAAGH!

100 PUNKTE

NUR FÜR ORKS (JEDER ART)

HANDWAFFE

Dies ist ein verehrter Bestandteil des Orkmythos vom Endä des Orkiversums, wo Gorks (oder Morks) Ausgewählte Obasta Boss Ragnork durchdreht und die ganze Welt in einer Orgie aus Feuer und Blutvergießen vernichtet. Dies wird als Tag von Ragnarork vorhergesagt.

Der Träger dieser Waffe erhält einen Bonus, der dem Gliederbonus (bis zu einem Maximum von +3) seiner Einheit entspricht, auf seine Attacken und seine Stärke. Ermittle den Bonus jedesmal neu, sobald der Träger seine Attacken durchführt.

EISENKLAUES WAAAGH!-SPALTA

100 PUNKTE

NUR FÜR ORKS (JEDER ART)

HANDWAFFE

Dieses Schwert ist eine von tausenden Klingen von Gorbad Eisenfausts Trophäenbaufern und wurde unzählige Male von orkischen Schmieden „wabessat“. In seinem Kern sitzt eine kaum angelaufene Klinge, die niemals ihre Schärfe verlieren wird, wie es meistens bei exquisiter zvergischer Handwerkskunst der Fall ist.

Alle Treffer von dieser Waffe verwunden automatisch und erlauben keine Rüstungswürfe.

SPALTA DES LETZT'N WAAAGH

100 PUNKTE

NUR FÜR ORKS (JEDER ART)

HANDWAFFE

Von dieser legendären Axt munkelt man, dass sie dereinst das Ende der Welt in einer unaufhaltsamen Orgie von Feuer und Blutvergießen einläuten wird. Glaubt man den Orkmythen, dann wird dies geschehen, wenn Waaaghboss Ragna da Zerstöra, Gorks (oder vielleicht Marks) erwählter Anführer des Letzt'n Waaagh, tobsüchtig wird und mit diesem Spalta die ganze Welt zerstört. Dies wird der berühmte orkische Tag des Ragnarork sein, der Inhalt einiger der ältesten und meisterzählten Lagerfeuergerichten der Grünhäute ist. Zwar bleibt abzuwarten, ob der Spalta des Letzt'n Waaagh tatsächlich Instrument des Weltuntergangs sein wird, doch es ist unstrittig dass diese magische Waffe eine der mächtigsten der Alten Welt ist.

Wirf zu Beginn jeder Nahkampfrunde einen W6. Der Träger dieser magischen Waffe addiert das Wurf Ergebnis während dieser Nahkampfrunde zu seinen Attacken und seiner Stärke hinzu. Allerdings wird die Axt immer unkontrollierbarer, je mehr Attacken der Träger erhält. Daher wird gleichzeitig das Kampfgeschick des Trägers um die Hälfte des Wurfes gesenkt (also: 1-2 = KG -1, 3-4 = KG -2 und 5-6 = KG -3).

DONNERKEULE

55 PUNKTE

NUR FÜR TYRANNEN

ZWEIHANDWAFFE

Die Donnerkeule ist der Grundstein einer Himmelszitatele, der aus ihr herausgebrochen und mit Meteoreisen an einen langen, festen Schaft geschmiedet wurde. Wenn sie über den Kopf auf den Feind herab geschwungen wird, setzt die Waffe die gesamte Aufschlagswucht mehrerer Tonnen Gesteins vom Punkt des Auftreffens aus nach außen hin frei.

Ein Tyrann mit der Donnerkeule kann sich entscheiden, nur eine Attacke pro Nahkampfphase durchzuführen. Bei einem Treffer (verwende das höchste Kampfgeschick der Modelle in direktem Kontakt, um zu ermitteln, ob der Tyrann trifft) platzierst du die kleine Schablone so, dass sie das Base des Tyrannen berührt, aber nicht überlappt (sie darf befreundete Modelle berühren, beeinflusst sie aber nicht). Ermittle Verluste so, als ob die Einheit von einer Steinschleuder mit Stärke 4 (8) getroffen worden wäre.

In einer Herausforderung kann ein Tyrann ebenfalls die Spezialattacke benutzen. Dann wird allerdings keine Schablone verwendet, sondern er schlägt mit Stärke 8 zu, verursacht W6 Schadenpunkte und ignoriert Rüstungswürfe.

BASHAZ BLUTIGÄ BREITAXT

50 PUNKTE

NUR FÜR ORKS (JEDER ART) ZU FUSS

HANDWAFFE

Jeder Ork, der diese Axt schwang, wurde von einer unglaublichen (und für Orks total bewundernswerten) Blutlust überkommen, die nur durch den Tod des Trägers gestillt werden konnte.

Verleiht +1 Stärke in der ersten Phase eines Nahkampfes. Der Träger dieser Waffe unterliegt Raserei. Doch statt +1 zusätzliche Attacke für seine Raserei zu erhalten, erhält er W6 zusätzliche Attacken. Der Träger kann seine Raserei niemals verlieren und darf sich keinen Einheiten anschließen (seine Verbündeten sind völlig damit zufrieden, ihn aus der Entfernung zu bewundern).

SHAGAS SCHREIENDES SCHWERT

50 PUNKTE

HANDWAFFE

Diese Klinge hat eine merkwürdige Verzauberung, die ihren Träger immer stärker macht, je lauter er seine Feinde beleidigt.

Der Träger dieses Schwertes erhält für jedes feindliche Charaktermodell innerhalb von 12 Zoll +1 Stärke und +1 Attacke, bis zu einem Maximum von 10.

BASCHAZ STUMP 'N' HACKA

45 PUNKTE

HANDWAFFE

Diese Waffe ist durch die langen Jahre ihrer Nutzung ganz verkratzt und abgewetzt. Ignoriert man die zahllosen „Verbässerung ‘n“, mit denen sie verziert wurde, dann findet man in ihrem Inneren eine breite Klinge aus edlem und unbeflecktem Metall mit feiner Schneide, in der Kundige wohl eine der Waffen erkennen würden, welche die alten Runenschmiede der Zwerge auf dem Höhepunkt ihres Könnens herzustellen vermochten. Der Rest dieser klobigen Waffe ist aus vielen unterschiedlichen Metallen zusammengebämmert worden. Die Klinge schneidet mit Leichtigkeit durch Rüstungen und trifft den Gegner mit enormer Wucht. Durch die bössartigen Verzierungen der Nachtgoblins ist diese Waffe das Werkzeug mit dem sie all ihre Flüche über die verhassten Stump ‘n bringen.

Der Träger dieser Waffe erhält die Sonderregel Rüstungsbrechend und addiert im Nahkampf +1 zu seiner Stärke und seinen Attacken hinzu. Dieser Bonus verdoppelt sich, wenn sich der Träger in Basekontakt mit einem Zwerg befindet. Zusätzlich verursacht der Träger Angst bei allen Zwergen.

DER FLEISCHKLOPPER

40 PUNKTE

NUR FÜR OGER-CHARAKTERMODELLE

ZWEIHANDWAFFE

Diese aus einer Wagenachse einer Großen Karawane gefertigte mächtige doppelendige Keule ist so schwer, dass ein normaler Ogerbulle Schwierigkeiten hätte, sie auch nur hochzuheben. Die Zerstörungskraft, die in ihre beiden Enden gebunden ist, kann ihren Träger einen Felsen mit einem Schlag zerschmettern lassen.

Der Fleischklopfer verursacht Multiple Lebenspunktverluste (W6).

PORKOZ SPITZA SPIESSA

40 PUNKTE

NUR FÜR BERITTENE MODELLE

SPEER

Im Kampf durchdringt die glänzende Spitze dieser Waffe Rüstungen mit Leichtigkeit und spießt mehrere Gegner mit einem Schlag auf - „Fettich für späta“, wie Porko mit Blick auf das traditionelle Grill- und Bratfest nach jeder Schlacht zu sagen pflegte.

In dem Spielzug, in dem er angreift, erhält der Träger +1 Attacke für jedes volle Glied hinter dem Ersten in der gegnerischen Einheit (bis zu einem Maximum von +3).

FESTUNGSKNACKER

25 PUNKTE

NUR FÜR OGER

ZWEIHANDWAFFE

Festungsknacker ist eine massive, zweihändige Obsidiankeule, mit deren Hilfe sich der Tyrann Bruto Donnerbauch vor vielen tausend Jahren seinen Weg in die Himmelszädeln bahnte.

Der Festungsknacker unterliegt allen Regeln für Zweihandwaffen, erhöht aber die Stärke um +3 statt nur um +2. Beim Trefferwurf vergleichst du das Kampfgeschick des Ogers mit dem Initiativwert des Gegners (anstelle KG mit KG). Es ist unmöglich, einen Hieb des Festungsknackers zu parieren (siehe Handwaffe und Schild). Ziele ohne Initiativwert werden automatisch getroffen und erleiden W3 Schadenspunkte statt des üblichen einen (1).

BLUTBEIL

25 PUNKTE

NUR FÜR FLEISCHER

HANDWAFFE

Das Blutbeil ist eine abstoßende, blutverkrustete heilige Waffe mit der vampskesken Fähigkeit, die Lebenskraft ihrer Opfer auszusaugen und dem zuzuführen, der sie schwingt.

Jedes Mal, wenn der Fleischer mit dem Blutbeil einen nicht verhinderten Schadenspunkt verursacht (auch regenerierte Wunden), erhält er einen Lebenspunkt zurück, den er zuvor verloren hat.

GIERFAUST

25 PUNKTE

NUR FÜR OGER

EISENFAUST

Dieser uralte, beinahe intelligente Panzerhandschuh wurde so bemalt, dass er den Großen Schlund darstellt. Mit einer schwarzen Handfläche und Säbelzahn-Zähnen, die an den Fingern befestigt sind.

Wird die Gierfaust als Schild verwendet, “fressen“ erfolgreiche Schutzwürfe des Handschuhträgers die magischen Fähigkeiten der gegen ihn verwendeten Nahkampfwaffe. Die gegnerische Waffe gilt von da an bis zum Ende des Spiels als normale, nichtmagische Waffe des entsprechenden Typs. Wird die Gierfaust als zusätzliche Handwaffe verwendet, “frisst“ sie, wenn sie einen Magier erfolgreich verwundet, zusätzlich einen zufälligen Magiespruch des Magiers, der von ihm für den Rest des Spiels nicht mehr verwendet werden darf.

KLINGE DES ZORGA

25 PUNKTE

Diese gezackte Klinge ist mit uralten Glyphen beschriftet, die mit den Umrissen geheimnisvoller Bestien verwoben sind. Der Träger ist in der Lage, jedem Monster, das sich ihm in den Weg stellt, in die Augen zu starren und es mit den Worten „Mach dich platt“ oder ähnlichem zu zerschmettern.

Wenn der Träger gegnerische Bestien, Monströse Modelle oder Monster (beritten und unberitten) attackiert, verwundet er diese unabhängig von dessen Widerstand und seiner Stärke immer auf 3+.

MEUHLAZ MESSA

25 Punkte

NUR FÜR GOBLINS (NICHT FÜR NACHTGOBLINS)

HANDWAFFE

Während Orks sich mit jedem, überall und jederzeit prügeln, sind Goblins doch sehr glücklich, wenn ihr Opfer in die andere Richtung blickt.

Verleiht dem Träger Giftattacken und +1 Stärke, wenn er den Gegner in die Flanke angreift bzw. Giftattacken und +2 Stärke, wenn er den Gegner im Rücken angreift.

MARTOGS MÄCHTIGA METZLA

15 PUNKTE

HANDWAFFE

Der gute alte Waaaghboss Martog da Fetza hatte eine große Waffensammlung - die meisten hatte er ihren Besitzern gestohlen. Seine Lieblingswaffe war eine gewaltige Zwergenaxt, die ausgiebig bedeckt war mit Runen und (seit Martog sie hatte) Zwergenblut.

Der Träger dieser Waffe erhält +1 Kampfgeschick, Stärke und Initiative.

SCHÄDELPLÜCKER

15 PUNKTE

NUR FÜR OGER

EISENFAUST

Dieser schwere, mit einem Sporn besetzte Metallhandschuh wurde ursprünglich von seinem Namensgeber, dem Alten Agi Schädelplücker getragen, der eine besondere Abneigung gegen Elfen hatte und nichts mehr genoss, als ihre kleinen Feenköpfe mit diesem übel aussehenden und blutbesudelten Handschuh abzureißen.

Der Schädelplücker hat die Sonderregel Todesstoß.

WOLLOPAS EINWEGWUNDA

15 PUNKTE

NUR FÜR GOBLINS (NICHT FÜR NACHTGOBLINS)

NUR EINE ANWENDUNG

HANDWAFFE

Die Goblins erzählen sich noch immer vom rebellischen Wollopa, seiner mächtigen Wunderwaffe und seiner bemerkenswerten Fähigkeit, schneller als eine Wildsau zu rennen, wenn er sein Ziel nicht getroffen hatte (was in der Tat ziemlich oft vorkam).

Einmal pro Spiel verleiht diese Waffe dem Träger für den Verlauf der Nahkampfphase Stärke 10. Die Anwendung des Einwegwundas muss angesagt werden, bevor der Träger Trefferwürfe durchführt.

GLITZERENDA GLÜCKSDOLCH

5 PUNKTE

NUR FÜR GOBLINS (JEDER ART)

In diese Klinge ist eine ungewöhnliche Magie gebunden, die Stärker wird, je mehr magische Gegenstände sich in der Nähe befinden.

Wenn der Träger ein gegnerisches Modell im Nahkampf trifft, das einen oder mehrere magische Gegenstände besitzt, erhalten seine Treffer +1 Stärke für jeden magischen Gegenstand des attackierten Modells.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

GORKS RÜSTUNG

85 PUNKTE

NUR FÜR WAAAGHBOSSE DER ORKS (JEDER ART)

SCHWERE RÜSTUNG

Aus dem schwärzesten Metall der Tiefen und Rüstungsteilen erschlagener Stump'n geschmiedet, ist diese Rüstung sowohl dick als auch äußerst schwer. Erst durch den Segen Gorks wurde die Rüstung schließlich zu dem, was sie heute ist. Sie ist jetzt von der Brutalität und der Aggressivität des unbarmherzigsten und kampfeslustigsten der Orkgötter erfüllt und würdig von einem König unter den Waaaghbossen getragen zu werden. Gorks Rüstung wappnet nicht nur den Körper des Trägers mit Stahl, sondern verleiht ihm auch eine geradezu stählerne Entschlossenheit.

Der Träger erhält Widerstand +W3. Würfle den Bonus der Rüstung immer dann aus, wenn der Träger zum ersten Mal in einem Spielerzug getroffen wird. Das Ergebnis gilt dann bis zum Ende dieses Spielerzugs. Zusätzlich erhält der Träger die Sonderregel Niederwalzen.

GORKS RÜSTUNG

50 PUNKTE

NUR FÜR ORKS (JEDER ART)

LEICHTE RÜSTUNG

Wenn eine Rüstung mit den richtigen Ritualen gefertigt wird und nicht einfach nur herumliegende Metallstücke zusammengesammelt werden, kann sie von einem Schamanen verzaubert werden und so noch besseren Schutz bieten.

Der Träger erhält +1 Widerstand und Leben.

MASTODONRÜSTUNG

35 PUNKTE

NUR FÜR OGER

WANSTPLATTEN

Die Mastodonrüstung ist eine mächtige Kombination von Platten- und Kettenpanzer, welche die Chaoszwerge im Austausch gegen hunderte von menschlichen und Gnoblarssklaven geschmiedet haben. Sie verschiebt und verhärtet sich als Reaktion auf feindliche Attacken.

Der Träger erhält gegen alle Attacke, die nicht im Nahkampf ausgeteilt wurde, einen Rettungswurf (+4).

SCHÄDELPLATTE

35 PUNKTE

HELM

Dieser uralte, mit Symbolen bekränzte Schädel einer Höhlenbestie verströmt Zwist und Verwirrung in den Geist jener, die seinem Träger mit arkanen Künsten Böses wollen.

Jeder Zauberer, der das Charaktermodell mit der Schädelplatte oder die Einheit, in der er sich befindet, als Ziel für einen Spruch wählt, wird diesen Zauber bei einem beliebigen Pasch (Doppelzwei, Doppeldrei usw.) ebenso verpatzen wie beim üblichen Einserpasch, was bekanntlich zum Kontrollverlust führt! Die einzige Ausnahme bildet ein Zauber, der mit Totaler Energie gewirkt wurde. In diesem Fall ist der Effekt der Schädelplatte nutzlos.

SCHLUNDPLATTE

35 PUNKTE

NUR FÜR OGER

WANSTPLATTEN

In diese von etlichen Fleischer-Generationen gesegnete und von Klan zu Klan weitergegebene polierte Bronze-Wanstplatte ist ein mächtiges Silbergebiss eingearbeitet. Die von ihrem Träger im Zweikampf erschlagenen Feinde werden von der Wanstplatte verschlungen und kommen direkt in den Großen Schlund; ihre Lebenskraft wird im Gegenzug an den Träger der Platte transferiert.

Wenn ein Oger mit der Schlundplatte in einer Herausforderung einen Gegner ausschaltet, kann er sofort Lebenspunkte in Höhe der Profillebenspunktzahl seines erschlagenen Feindes wiederherstellen und dadurch sogar die Zahl seiner Profillebenspunkte entsprechend erhöhen.

SCHMETTERBAUCH

25 PUNKTE

NUR FÜR OGER

WANSTPLATTEN

Ein Schmetterbauch ist eine Wanstplatte, aus der die spitzen gebogenen Hörner einer mächtigen Höhlenbestie hervorragen. Der Boden erbebt, wenn ihr Träger zur Walze übergeht.

In jedem Spielzug, in dem der Träger angreift, besitzt er Einheitenstärke 10, und alle durch seine Walze entstehenden Aufpralltreffer gelten als rüstungsbrechend.

SCHNAPPSCHIL

25 PUNKTE

SCHILD

Der Schild hat rasiermesserscharfe Zähne, die nach unvorsichtigen Feinden schnappen und beißen und so den Träger gleichermaßen deutlich gefährlicher und amüsiertes machen.

Jeder Gegner, der eine 1 würfelt, wenn er versucht den Träger im Nahkampf zu treffen, erleidet für jeden solchen Wurf einen Treffer der Stärke 5.

SCHILD DES ZORGA

15 PUNKTE

SCHILD

Dieses stachelbestückte Schild ist mit uralten Glyphen beschriftet, die mit den Umrissen geheimnisvoller Bestien verwoben sind. Der Träger ist in der Lage, jedem Monster, das sich ihm in den Weg stellt, in die Augen zu starren und es mit den Worten „Denk nich' ma dran!“ oder ähnlichem dazu zu bringen, wimmernd davonzulaufen.

Der Träger des Schildes erhält gegen alle Verwundungen, die von Bestien, Monströsen Modellen oder Monstern (beritten und unberitten) verursacht wurden einen Rettungswurf (+3).

TALISMANE

GÖTZENBILD DES MORK

35 PUNKTE

NUR FÜR GOBLINS (JEDER ART)

Diese uralte und etwas bröckelige Statue von Mork wurde vor langer Zeit aus seinem eigenen Dung gefertigt (so sagt die Legende). In der letzten Zeit hat sie aber zweifellos einige selbstgemachte Zusätze erhalten.

Alle Nahkampfattacken gegen den Träger erleiden -1 auf den Trefferwurf.

BORKAZ BESTA BOSSHELM

30 Punkte

Dieser runenverkrustete und ziemlich verbeulte Helm gehörte einst einem Zwergenkönig, jedenfalls der Legende nach.

Verleiht dem Träger einen Rettungswurf (+2).

CATHAY-GAGAT

30 PUNKTE

NUR FÜR OGER

Dieser weit gereiste Oger ist im Besitz eines fein ziselierten Anhängers, Rings oder anderen Schmuckstücks aus Gagat. Er schützt gegen alle Formen feindseliger Magie, mit Ausnahme der im Osten als Yin und Yang bezeichneten beiligen Energien.

Das Modell erhält einen Rettungswurf (+4) gegen Schaden durch Zaubersprüche oder gebundene Zauber, mit Ausnahme von Sprüchen aus den Lehren der Weißen und Schwarzen Magie sowie eigene oder feindliche Wanstmagie.

GEMMENSPLITTER

30 PUNKTE

Dies war einmal ein wundervoll gearbeiteter Edelstein, in silberne Filigranarbeiten gefasst, zweifellos von Elfen geschaffen. Nunmehr ist er zwar nur noch ein schmutzverkrusteter, gesplittelter Schatten seiner früheren Schönheit, doch die defensiven Kräfte des Gemmensplitters aktivieren sich noch immer gelegentlich gegen mächtige Attacken.

Würfle für jeden einzelnen Lebenspunktverlust, den der Träger erleidet, mit einem W6. Wenn das Ergebnis höher ist als der Schadenswurf (vor dem Anwenden von Modifikationen), wird der Schaden ignoriert. Dieser Wurf wird durchgeführt, bevor mehrfache Schadenspunkte ermittelt werden, und wirkt nicht gegen automatische Verwundungen.

Beispiel: Der Träger erleidet einen Treffer der Stärke 10 und der daraus resultierende Schadenswurf ergibt eine 3, so müsste der Träger eine 4+ würfeln, um den Schaden abzuwenden.

SCHÜTZENDES SCHUTZSCHMUCKSTÜCK

25 Punkte

Angriff ist die beste Verteidigung und die beste Verteidigung ist die, die du von deinem Gegner „borgen“ kannst, besonders wenn sie sowieso besser ist als deine.

Wenn der Träger des Schmuckstückes einen Lebenspunkt verliert, gilt er so, als hätte er den gleichen Rüstungs- und Rettungswurf wie das Modell, das den Lebenspunktverlust verursacht hat.

MORRSSTEINKETTE

20 PUNKTE

Dieser Morrssteinsplinter stammt möglicherweise aus den Ruinen von Morthelm oder den sengenden Wüsten, die den Großen Schlund umgeben. Er wurde in ein grobes Halsband eingesetzt, wo er nun still und heimlich ruht und die Lebenskraft seines Trägers absorbiert.

Ein Modell mit diesem Gegenstand erhält einen Rettungswurf (+2, +3 gegen Attacks, die nicht im Nahkampf erfolgen). Würfle nach dem Aufstellen mit einem W6. Wenn das Ergebnis eine 1 ist, verliert der Träger einen Lebenspunkt, wogegen keine Schutzwürfe zulässig sind.

GNOBLAR-DIEBSTEIN

15 PUNKTE

NUR FÜR OGER

DEINE ARMEE DARF MEHR ALS EINEN ERHALTEN

Diebsteine wirken wie Magneten auf magische Energie. Wenn man einen über eine Leiche hält, kleben in kürzester Zeit sämtliche magischen Gegenstände von Bedeutung fest an dem Stein. Die Oger nehmen ihren Gnoblars regelmäßig diese Steine ab und hängen sie sich an einer Kette um den Hals.

Aufgrund der magischen Strömungen, die dieser Gegenstand erzeugt, haben der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, Magieresistenz (1). Jeder weitere Diebstein, den das Modell besitzt, erhöht die Magieresistenz nochmals um +1.

HALSBAND DES ZORGA

10 PUNKTE

Dieses nietenbesetzte Halsband ist mit uralten Glyphen beschriftet, die mit den Umrissen geheimnisvoller Bestien verwoben sind. Der Träger ist in der Lage, jedem Monster, das sich ihm in den Weg stellt, in die Augen zu starren und es mit den Worten „Denk nich' ma dran!“ oder ähnlichem dazu zu bringen, wimmernd davonzulaufen.

Bestien, Monströse Modelle und Monster (beritten und unberitten) erleiden -1 auf ihre Trefferwürfe, um den Träger zu treffen.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

SCHÄDELSTAB DES KALOTH

65 Punkte

NUR FÜR SCHAMANEN (JEDER ART)

Dieser erbeutete Stab gehörte einst dem Nekromanten Kaloth und faszinierte den Goblin-Schamanen Kazgi so sehr dass er stundenlang versuchte, ihm seine Geheimnisse zu entlocken und dann plötzlich verschwand. Auf den ersten Blick wirkt dieser Stab mit aufgestecktem Schädel wie ein ganz normaler Schamanenstab, doch nur bis ein unbeiliges Leuchten in den Augenhöhlen des Schädels erscheint. Dann bewegt sich dessen Kiefer plötzlich und man hört eine Stimme, so fern und düster dass die Gnadenlosigkeit der Zeit in ihr mitschwingen scheint. Die Sprache, in der sie spricht, ist längst vergessen, doch ihre Worte bergen noch immer Macht und werden instinktiv verstanden. Dem, der ihm zu nahe kommt verrät der Schädel furchtbare Geheimnisse und grausige Flüche, die das Letzte sind, was der Lauschende hört, denn diese Worte bringen den Tod.

Der Schädelstab entfesselt zu Beginn der Nahkampfphase einen Fluch gegen ein einzelnes feindliches Modell in Basekontakt mit dem Träger (nach Wahl des Stabträgers). Das Opfer muss einen Moralwerttest bestehen (mit seinem eigenen, unmodifizierten Moralwert) oder es wird sofort ausgeschaltet, ohne dass irgendwelche Schutzwürfe oder Regeneration erlaubt wären. Modelle, die immun gegen Psychologie sind, werden von diesem Effekt nicht betroffen.

Darüber hinaus verursacht der Träger des Schädelstabs Entsetzen.

URGOKS URHORN

40 PUNKTE

GEBUNDENER ZAUBERSPRUCH (ENERGIESTUFE: 2W6)

Um die Wahrheit zu sagen, die meisten von Urgoks Siegen können dem schrecklichen Klang seines verzauberten Horns zugeschrieben werden, statt seinen Führungsqualitäten.

Wenn das Horn erklingt, erhalten alle befreundeten Einheiten in 24 Zoll +1 auf ihren Moralwert (bis zu einem Maximum von 10) und alle gegnerischen Einheiten erleiden -1 auf ihren Moralwert, bis zum Ende des Spielzugs des ins Horn stoßenden Spielers. Würfle nach jeder Anwendung einen W6. Bei einer 1 erleidet der Träger einen Treffer der Stärke 5, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind, da die Macht des Horns den Träger erschallen lässt statt umgekehrt.

BRAHMIR-STATUE

35 PUNKTE

Dieses vermutlich aus irgendeinem brennenden Tempel im weit entfernten Ind gerettete Götzenbild ist einem der tausend Götter geweiht, die dort von Mensch und Menschenartigem angebetet werden. Aus unbekanntem Gründen löst das vierarmige Ding unter den Anbetern der Dunklen Götter besonderen Schrecken aus.

Bei allen Psychologietests, die durch den Träger oder die Einheit, in der er sich befindet, verursacht werden, ist der Moralwert feindlichen Einheiten um -1 modifiziert. Einheiten des Chaos oder der Verstoßenen erleiden sogar einen Malus von -2.

DÄMONENBLUT

35 PUNKTE

NUR FÜR TYRANNEN

Die im Osten gejagten Chaosdämonen lässt man in Bleigefäße ausbluten. Talentierte Fleischer zahlen gut für diesen ätzenden Schleim und wissen ihn als Kriegsbemalung zu nutzen. Auf diese Weise wird einiges von der Wildheit und Grausamkeit des Dämonen auf ihre Tyrannen übertragen und verleiht ihnen eine wahrhaft schreckliche Erscheinung.

Der Tyrann und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, verursacht Entsetzen.

EISNEBER

35 PUNKTE

NUR FÜR ORKS

WILDSCHWEIN

Dieses Schwein ist eine bizarre mechanische Kreation der Chaoszwerge. Es wiegt mehr als seine lebenden Vettern und ist genauso schlecht gelaunt.

Wenn es angreift, verursacht dieses Reittier W6 Aufpralltreffer der Stärke 5, zusätzlich zu seinen normalen Attacken.

SILBERRÜCKENPELZ

35 PUNKTE

NUR FÜR JÄGER, TYRANNEN UND WHAAAGHBOSSE

Dieser silbrige Pelz ist alles, was von einem gebäuteten Yheti-Silberrücken übrig blieb, den der Träger gejagt und erlegt hat. Er überträgt etwas von der Macht der Eiskreatur auf seinen Besitzer

Ein Modell mit dem Silberrückenpelz und die Einheit, der es sich angeschlossen hat, dürfen sich durch schwieriges Gelände bewegen, als ob es offenes Gelände sei. Feinde erhalten einen Malus von -1 auf ihre Nahkampftrefferwürfe gegen den Träger. In einer Armee, die ein Modell mit dem Silberrückenpelz enthält, dürfen keine Yhetis eingesetzt werden.

PILZSPOREN

30 PUNKTE

NUR FÜR NACHTGOBLINS

GEBUNDENER ZAUBER (ENERGIESTUFE: W6)

Die fanatischsten aller Nachtgoblinschamanen wagen es gar, die von den Snufflers gesammelten Wahnbutpilze zu "veredeln".

Fluchzauber. Wenn der gebundene Zauber nicht gebannt wird, wähle eine (1) feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um den Träger der Pilzsporen, die für ihn sichtbar ist. Ziehe bis zu deiner nächsten Magiephase -1 von Trefferwürfen für alle Attacken (im Nah- und Fernkampf) der gewählten Einheit ab und ziehe außerdem -1 von allen Schutzwürfen ab, welche die gewählte Einheit ablegen muß.

FERDAMMNISFEIFEN

25 PUNKTE

NUR FÜR NACHTGOBLINS

NUR EINE ANWENDUNG

Diese besonders Furcht erregende Ansammlung an Squiefeifen kann, wenn gespielt, durch ihr heulendes Kreischen Kavallerie in die Flucht schlagen, da sie versucht, diesem schrecklichen Jaulen zu entkommen.

Die Pfeifen können zu Beginn der Schussphase gespielt werden. Jede feindliche Bestieneinheit, Kavallerieeinheit, Monströse Einheit, Monster und Streitwagen innerhalb von 24 Zoll muss einen Paniktest ablegen.

JADELÖWE

25 PUNKTE

Die Jadelöwen werden für ihren Mut und ihren kühlen Kopf verehrt. Gelegentlich kann man einen Oger oder Ork finden, der das Abbild einer dieser Kreaturen als Amulett trägt. Solche Artefakte enthalten immer noch etwas von ihrer Macht; die Magie geht jedoch verloren, sollte der Träger Feigheit zeigen.

Der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, dürfen verpatzte Moralwerttests wiederholen. Flieht die Einheit jedoch einmal aus irgendeinem Grund, geht diese Fähigkeit für immer verloren.

DIEBISCHES DINGSDA

20 PUNKTE

NUR FÜR GOBLINS (JEDER ART)

Wenn es etwas gibt, was Goblins mehr bassen als einen fairen Kampf dann ist es ein fairer Kampf bei dem der Gegner magischen Krimskrams hat, der ihn vor einem absolut berechtigten Stich in den Rücken schützt.

Modelle (Freund oder Feind) in direktem Kontakt mit dem Träger dürfen keine Rettungswürfe durchführen.

AAAAARGH-PILZE

15 PUNKTE

NUR FÜR NACHTGOBLINS

Viele Pilzarten wachsen in den dunklen und feuchten Höhlen der Nachtgoblins und zu diesen gehören auch die seltenen und kostbaren Aaaaargh!-Pilze. Ein kleiner Teil von ihnen kommt in das tödliche Gebräu, das die Fanatics herumwirbeln lässt, wirklich nur ein kleiner Teil. Wenn sie einen ganzen Pilz bekommen, drehen sie richtig durch.

Wenn sich das Charaktermodell in einer Einheit Nachtgoblins befindet, kann es, wenn die Fanatics losgelassen werden, jedem von ihnen einen Aaaaargh!-Pilz geben, bevor sie davonwirbeln. In dem Spielzug, in dem sie losgelassen werden, dürfen sie sich zusätzliche W6 Zoll bewegen und wenn sie eine Einheit (Freund oder Feind) treffen, dürfen sie den Wurf für die Trefferanzahl wiederholen.

SCHWEFELSTEIN

15 PUNKTE

NUR FÜR GOBLINS (JEDER ART)

Dieser Edelstein wurde bei einem verkohlten Korsaren der Dunkelfelfen gefunden und entfesselt gewaltige magische Energien gegen jeden, der dumm genug ist, seinen Träger erschlagen zu wollen.

Wenn der Träger ausgeschaltet wird, erleiden alle Einheiten (Freund oder Feind) in direktem Kontakt W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Wenn sich der Träger im Nahkampf befindet, zählen alle verursachten Lebenspunktverluste zum Kampfergebnis. Wenn der Träger flieht, hat dieser Gegenstand keinen Effekt.

HAND VOLL LORBEERKRÄNZE

10 PUNKTE.

NUR FÜR OGERCHARAKTERMODELLE

NUR EINE ANWENDUNG

Oger glauben nicht wirklich an das Darstellen ihrer Führungskraft durch derartigen Krimskrams, aber das heißt nicht, dass sie sich zu fein wären, ihn den Leichen ihrer Beute abzunehmen...

Ein Charaktermodell mit diesem Gegenstand sowie die Einheit, in der es sich befindet, dürfen einen einzigen verpatzten Aufriebstest wiederholen.

HYPO-PILZE

10 PUNKTE

NUR FÜR NACHTGOBLINS

NUR EINE ANWENDUNG

Die hypnotisierende Wirkung der meisten Pilze ist den erfahrenen Pilzsammlern der Nachtgoblins bekannt und sie wissen sehr wohl, diese gezieht für ihre Zwecke einzusetzen.

Der Träger der Hypo-Pilze und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, können diese zu Beginn einer beliebigen Bewegungsphase selbst einnehmen oder an eine befreundete Einheit der Orks & Goblins (jeder Art) innerhalb von 3 Zoll, die für den Träger sichtbar ist, weiterreichen, welche diese dann an seiner Stelle einnehmen. Die die Hypo-Pilze einnehmende Einheit besteht bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase jeden Moralwerttest, für den sie keinen Pasch würfelt. Würfelt die Einheit während der Wirkungsdauer jedoch einen Pasch (inkl. Doppel-Eins) für einen ihren Moralwerttests, so misslingt dieser nicht nur, sondern die Einheit verfällt dem Wahn, welche durch die hypnotische Wirkung der Pilze hervorgerufen wird und verstreut sich in alle Winde, als würde sie im Nahkampf aufgegeben und wird augenblicklich als Verlust aus dem Spiel entfernt.

STEINAUGE

10 PUNKTE

NUR FÜR OGER

Ein Oger mit dem Steinauge hat eines seiner eigenen Augen in den Großen Schlund geschleudert. Ein grober Gesteinsbrocken, von der verbrannten Erde um den Schlund herum genommen und in die leere Augenhöhle gehämmert, verleiht ihm die Macht des Zweiten Gesichts.

Zu Beginn des Spielzugs des Modells mit dem Steinauge wählst du eine Einheit aus, zu der es eine Sichtlinie ziehen kann. Der gegnerische Spieler muss die Anwesenheit aller eventuell darin verborgenen Modelle (Fanatics, Assassinen usw.) sowie in der Einheit vorhandene magische Gegenstände aufdecken. Er muss allerdings nicht verraten, wer welche Gegenstände hat.

WAHNWURTZ WANDERKARTÄ

5 PUNKTE

NUR FÜR MODELLE ZU FUSS

Wahnwurtz war ein Goblidentecker ohne gleichen, der viele unverzeichnete Pässe im Weltrandgebirge entdeckte - an manchen Tagen sogar mehrmals die gleichen.

Wirf vor der Aufstellung einen W6. Bei 2-6 kann der Träger als Kundschafter aufgestellt werden. Bei einem Wurf von 1 hat er sich allerdings verlaufen und wird normal aufgestellt.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

GLÜCKBRINGENDA SCHRUMPFKOPF

50 PUNKTE

NUR FÜR SCHAMANEN DER WILDORKS

Dieser kleine und schrumpelte Kopf, der an ein Stück Dörrobst erinnert, ist alles, was von einem einst mächtigen Gegner geblieben ist. Nur wenige Talismane sind so mächtig und durch die richtigen Rituale, Tänze und Gesänge wird der Schrumpfkopf noch mächtiger. Orks nutzen diese Art von Magie schon so lange wie es Orks überhaupt gibt. Viele haben sie vergessen, doch die Wildorks nutzen sie noch immer. Wenn die grobe Nadt, die den Mund verschließt, zittert und die lange geschlossenen Lieder flackern, dann funktioniert der Zauber. Dies ist nicht irgendein Glücksbringer, sondern ein Glückbringenda Schrumpfkopf! Die alten Wege sind einfach da besten.

Der Glückbringenda Schrumpfkopf verbessert den Rettungswurf durch die Kriegsbemalung, die der Träger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, um +1.

KABUMMZ STAB

50 PUNKTE

Kabumm war ein rebellischer Wildorkschamane, der mit mehr rober Waaagh!-Energie herumexperimentierte, als gut für seine Gesundheit war. Sein verkohlter Stab hat noch immer eine Aura der Energie und des Pechs.

Jedes Mal, wenn der Träger versucht, einen Zauber zu wirken, addiert er W6 zum Zauberwurf hinzu. Dieser Würfel zählt nicht als Energiewürfel und kann daher keine totale Energie oder einen Patzer verursachen.

HÖLLENHERZ

35 PUNKTE

NUR FÜR FLEISCHER

NUR EINE ANWENDUNG

Der Fleischer besitzt das schleimtriefende Herz einer abscheulichen Chaosbrut, die in der nördlichen Tundra erlegt wurde. Das Organ ist noch immer von den launenhaften Energien der Chaosgötter besessen, und indem er es seine Speiseröhre hinab zwingt, mag es dem Fleischer gelingen, einen Wirbel magischer Anarchie zu erzeugen.

Der Fleischer kann diesen Gegenstand zu Beginn der gegnerischen Magiephase verwenden, wobei er einen automatischen Treffer der Stärke 4 erleidet, wogegen kein Rüstungswurf erlaubt ist. Für den Rest dieser Magiephase verursachen nicht nur Einserpaschs, sondern jede Form von Pasch Zauberpatzer. Wenn ein Zauber mit Totaler Energie gewirkt wird, ermittelt ihr seine Auswirkungen normal und würfelt dann auf der Zauberpatzertabelle. Ganz so, als sei er mit Totaler Energie und einem Zauberpatzer zugleich gewirkt worden, obgleich dies unter normalen Umständen unmöglich erscheint.

MAGISCHÄ MÜNZÄ

35 Punkte

NUR FÜR ORKS (JEDER ART)

Mork liebt nichts mehr als Orks, die ihre Feinde in einem blutigen Handgemenge zu Boden prügeln. Es ist daher keine Überraschung, das diese Münze ihrem Träger mehr Energie gibt, wenn der Waaaghl Schädel einschlägt und sie ihm nimmt, wenn die Grünhäute fliehen.

Zu Beginn der Magiephase des kontrollierenden Spielers, fügt die Magischä Münzä für jede Einheit mit der Sonderregel Orkblut die aus 15 oder mehr Modellen, die sich im Nahkampf innerhalb von 24 Zoll um den Träger befindet, dem Energiepool des Spielers einen Würfel hinzu. Jedoch entfernt es einen Würfel aus dem Energiepool für jede befreundete Einheit mit der Sonderregel Orkblut aus 15 oder mehr Modellen die sich innerhalb von 24 Zoll um den Träger auf der Flucht befindet.

GRUTS SICHEL

30 PUNKTE

Grut der Blutdürstige wurde von den Mitgliedern seines Stammes gelyncht und gefressen, die genug davon hatten, von ihm als Suppenzutaten missbraucht zu werden. Doch etwas von seiner Bösartigkeit scheint in seiner rostigen Sichel weiterzuleben.

Nachdem er die Energiewürfel für einen Zauber geworfen hat, kann ein Zauberer mit der Sichel beschließen, dass die Einheit, der er sich angeschlossen hat, einen Lebenspunkt verliert und er dadurch einen weiteren Energiewürfel erhält (der sein normales Limit übersteigen kann). Dieser zusätzliche Würfel wird sofort geworfen und zum Gesamtergebnis des Komplexitätswurfs hinzugerechnet. Dadurch kann wie normal Totale Energie oder ein Zauberpatzer entstehen. Diese Fähigkeit kann in derselben Magierphase nur einmal pro Zauberspruch angewendet werden. Durch die Sichel verursachte Schadenspunkte können nicht auf irgendeiner Weise durch Schutzwürfe, Regeneration oder andere Effekte verhindert werden.

HALBLING-KOCHBUCH

25 PUNKTE

NUR FÜR FLEISCHER

Das Halbling-Kochbuch, welches gerüchteleise einst Skrag dem Schlächter gehört haben soll, ist das einzige Überbleibsel der Halblingkriege. Die Fleischer behalten es in Reichweite, wenn sie sich den unappetitlicheren Aspekten der Magie widmen.

Ein Fleischer mit dem Halbling-Kochbuch darf neu würfeln, wenn er nach dem erfolgreichen Wirken eines Wanstmagiezaubers einen Schadenswurf ablegen muss. Außerdem erhält er einen Rettungswurf (+3) gegen Verwundungen seiner eigenen Wanstmagiesprüche.

KNALLSTAB

25 PUNKTE

GEBUNDENER ZAUBER (ENERGIESTUFE: W6)

Bannaga, der ursprüngliche Eigentümer des Knallstabs, war ein hitzköpfiger und ziemlich tauber Fleischer der weite Reisen nach Cathay und Ind unternahm. Er war berühmt für die Lautstärke seiner Stimme und die völlige Missachtung der Leben sämtlicher Gnoblars in seiner Nähe.

Geschosszauber mit 24 Zoll Reichweite, das W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 4 verursacht. Die nötige Sichtlinie kann durch beliebige befreundete, nicht im Nahkampf gebundene, befreundete Einheiten gezogen werden, die dann genau wie das Ziel W6 rüstungsbrechende Treffer der Stärke 4 erleiden. Wird die Sichtlinie vom Träger des Stabs selbst ermittelt, entfällt diese Einschränkung.

ZAUBERZOCKENDES ZEPTER

25 PUNKTE

NUR FÜR GOBLINS (JEDER ART)

Goblins sind berüchtigt dafür, dass sie das Eigentum anderer als ihr eigenes betrachten, und diese Eigenschaft überträgt sich sogar auf einige ihrer magischen Gegenstände - wie diesen augenscheinlich aus Zwergenband stammende, Stab beweist.

Zu Beginn jeder Magiephase deines Gegners darfst du einen Würfel aus seinem Energiepool nehmen und ihn deinem Bannpool hinzufügen.

SCHÄDELMASKE

20 PUNKTE

Nach einem bedeutenden Sieg mag ein Zauberer der Hügelwacht einen Beutel voller Köpfe sammeln und sie in Löschkalk kochen. In stundenlangem sorgfältiger Arbeit mit einem Skalpgnobl oder zweien verbindet er Seile, Holz, Haare, Eisennägel und Haut zu einer grässlichen Ritualmaske, die mit den Ängsten seiner erschlagenen Gegner vollgesogen ist.

Feindliche Einheiten, die aufgrund des Trägers mit der Schädelmaske oder der Einheit, der er sich angeschlossen hat, irgendeinen Test auf ihren Moralwert (inklusive Panik- und Aufriebstests) ablegen müssen, erleiden einen Malus von -1 auf ihren Moralwert.

WAAAGH!-FARBÄ

10 PUNKTE

NUR FÜR ORKS (JEDER ART)

Die primitiven Orkgyphen, mit denen der Schamane seinen Körper bemalt hat, schreien nach der Gunst von Gork und Mork, helfen ihm aber nur dann, wenn der Schamane im Blut der Feinde badet.

Wenn sich der Schamane zu Beginn der Magiephase im Nahkampf befindet, erhält er +2 auf seine Komplexitätswürfe.

ZAUBAPILZÄ

10 PUNKTE ODER 25 PUNKTE FÜR 3 PILZE

NUR FÜR NACHTGOBLINS

NUR EINE ANWENDUNG

Die beliebtesten Pilze sind die, die in den dunkelsten und tiefsten Höhlen wachsen und in einem unbeimlichen, grünen Licht leuchten. Wenn sie von einem Schamanen verspeist werden, können sie seine Verbindung mit dem Großen Grün vergrößern. Sie können aber auch etwas schreckliches mit seinen Innereien anstellen. Oder beides.

Ein Schamane darf zusätzlich zu seinen Aaaaarghpilzän auch noch einen oder mehrere Zaubapilzä verspeisen, um jeweils W6 auf den Komplexitätswurf für einen einzelnen Zauberspruch zu addieren. Entscheide dich, nachdem du den Komplexitätswurf durchgeführt hast und addiere dann das Wurfresultat auf das Ergebnis des Komplexitätswurfs. Wenn einer dieser „Zaubapilz-Würfel“ allerdings eine 1 zeigt, ist der Spruch automatisch ein Zauberputzer. Ein Schamane darf eine beliebige Anzahl Zaubapilzä haben, bis zu seiner maximalen Beschränkung für magische Gegenstände. Einen oder mehrere Zaubapilzä zu kaufen gilt nicht als Erwerb eines Arkanen Artefaktes.

MAGISCHE STANDARTEN

MORKS KRIEGBANNA

100 PUNKTE

NUR FÜR ORKS (JEDER ART)

Nach dem Durchführen mächtiger Rituale und einer ordentlichen Menge schamanistischen Hokuspokus ließ man dieses Banner an ein Götzenbild des Mork gelebt zurück. Unter dem steinernen Blick des Totems absorbierte das Banner ein wenig von der Macht und der Unbezwingbarkeit des großen Mork. Dieser große grüne Segen strömt nun aus dem Banner hervor und legt sich schützend über alle, die unter ihm marschieren. Die lächerlichen Hexereien feindlicher Zauberer verpuffen geradezu angesichts von Marks „Klevaness“. Morks Macht ist so groß, dass sogar die magischen Waffen des Gegners vor ihm Angst haben. Guta alta Mork.

Eine Einheit mit Morks Kriegsbanna hat Magieresistenz (W6). Ermittle die Magieresistenz des Banners immer dann, wenn die Einheit in diesem Spielerzug das erste Mal einen gegen sie gerichteten Zauber bannen muss. Das Ergebnis gilt dann auch für alle weiteren Zaubersprüche, die diese Einheit in diesem Spielerzug zum Ziel haben. Zusätzlich sind alle magischen Gegenstände, die ein feindliches Modell trägt, wirkungslos, solange es sich in Basekontakt mit dem Träger des Banner befindet (sollte ein feindliches Modell in Basekontakt einen Gegenstand haben, der die Wirkung des Banners verhindert, werden beide Effekte negiert und die Gegenstände wie normale, unmagische Gegenstände ihrer Art behandelt – das Kriegsbanna ist dann immernoch eine Standarte).

DAS HALBMONDBANNA

55 PUNKTE

NUR FÜR NACHTGOBLINS

Wenn das grinsende, gelbe Gesicht auf dem Halbmondbanner in die Höhe gereckt wird werden alle Nachtgoblins mit einer irrsinnigen Mischung aus Wagemut und kämpferischem Wahn erfüllt. Nabe des Banners scheint die Luft selbst zu tintiger Schwärze zu gerinnen. In dieser Düsternis strahlt der angebetete Mond vermeintlich umso heller und boshafter. Wenn das Licht zu weichen beginnt, jubeln und kreischen die Nachtgoblins geradezu vor Freude. Für alle Umstehenden wirkt es so, als würde die Welt dunkler und die Luft drückender, ganz so als befände man sich plötzlich in einem tiefen Tunnel. All dies erfüllt die Herzen der Nachtgoblins mit Tapferkeit. Oder zumindest mit so etwas ähnlichem.

Nachtgoblinmodelle in einer Einheit mit dem Halbmondbanna erhalten +1 auf ihren Moralwert und sind unnachgiebig. Zusätzlich hüllt das Halbmondbanna den Standartenträger und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, in Dunkelheit. Der Träger und die Einheit, in der er sich befindet, gelten als in weicher Deckung befindlich. Jedes Modell, das im Zuge eines Angriffs in Basekontakt mit dem Träger oder der Einheit, deren Teil er ist, kommt, muss einen Test für gefährliches Gelände ablegen.

DRACHENHAUT

50 PUNKTE

Die dem noch fast lebenden Körper von Jaugrel, dem durch Speckus Goldzahn erschlagenen Eisdrachen, abgezogene Drachenhaut stinkt immer noch nach Verwesung; etwas von der legendären Wildheit ihres früheren Besitzers strahlt auf ihre momentanen Träger aus.

In dem Spielzug, in dem sie angreifen, dürfen Modelle in einer Einheit mit der Drachenhaut alle Treffer-, Verwundungs- und Rüstungswürfe von 1 wiederholen. Außerdem ist eine Einheit mit der Drachenhaut immun gegen Flammenattacken.

GROTTZ' REBELLENBANNA

50 PUNKTE

NUR FÜR GOBLINS (JEDER ART)

Das Rebellenbanna gehörte der auführerischen Grünhaut Grott. Grott war ein dreister Goblinboss, der eine Revolte von Goblins und Snotlings gegen Größere und Bessere anführte.

Alle Goblins innerhalb von 12 Zoll um diese Standarte sind unnachgiebig und dürfen misslungene Panik- und Aufriebstests wiederholen.

MORKS GEISTATOTEM

45 PUNKTE

NUR FÜR ORKS

Morks Geistatotem ist manchmal eine Flagge, aber noch viel öfter eine Statue des großen Gottes Mork. Durch die Augen des Totems wacht er über die Grünhäute und schützt sie vor bösen Energien und der unorkigen Magie feindlicher Zauberer

Diese magische Standarte fügt dem Bannpool eine Anzahl Würfel hinzu, die dem Gliederbonus (maximal +3 Würfel) der Einheit entspricht.

SPINNENBANNA

45 Punkte

NUR FÜR GOBLINS (KEINE NACHTGOBLINS)

Mit Schädeln und den eingesponnenen, vertrockneten Überresten zahlloser Opfer behangen, scheint dieses Banner eine geradezu bösertige Aura zu verströmen. Aus der großen netzartigen Leere des Banners starren viele Augen auf das Schlachtfeld hinab, in deren Schwärze sich das Gemetzel widerspiegelt. Wenn Wind aufkommt, dann flattert das Banner völlig lautlos, so wie Spinnweben. Allerdings kann man gelegentlich leise Krabbelgeräusche oder das Klackern und Schaben von eisenbarten Mandibeln vernehmen. Die göttlichen Segnungen des Spinnengottes liegen auf diesem Banner und von jenen, die unter ihm marschieren, trieft ein schwarzes und tödliches Gift herab.

Modelle in einer Einheit (einschließlich Reit- oder Zugtiere ihrer Streitwagen) mit dem Spinnenbanna, inklusive des Trägers, erhalten die Sonderregel Giftattacken. Modelle, die bereits Giftattacken besitzen, erhalten Giftattacken (5+).

LUMPENBANNER

35 PUNKTE

Der Name des Lumpenbanners täuscht über den Stolz hinweg, mit dem es getragen wird, denn es ist grob aus Bannern jedes sterblichen Volkes zusammengeflickt, das dem Stamm begegnete... und nachfolgend als sein Abendessen endete.

Bevor die tragende Einheit einen Paniktest ablegt, kann der Standartenträger die Macht des Lumpenbanners anrufen. Die Einheit darf nun einen zusätzlichen Würfel werfen und einen Würfel ihrer Wahl ignorieren.

KANNIBALENTOTEM

25 PUNKTE

Das Kannibalentotem ist vom Großen Schlund gesegnet und beschenkt jene mit seinen Kräften, die unter den Augen ihres Gottes die Starken verzehren.

Wenn sie sich in direktem Kontakt mit irgendwelchen feindlichen Modellen mit derselben Größenkategorie oder kleiner wie sie selbst befinden, dürfen die Modelle in der Einheit mit dem Kannibalentotem in der ersten Phase eines Nahkampfes verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen. Nutzen sie diese Fähigkeit, so dürfen sie nicht überrennen, müssen aber verfolgen.

NOGGS BLUTRAUSCHBANNER

25 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Noggs berühmtes Blutauschbanner existiert schon so lange, dass es sich geradezu mit Orkigkeit vollgesogen hat, ganz zu schweigen von gewaltigen Mengen Blut.

Alle Modelle in der Einheit haben in dem Spielzug, in dem das Banner angewendet wird, +1 Attacke. Im Fall von berittenen Modellen erhalten nur die Reiter diesen Bonus, nicht jedoch ihre Reittiere.

GORKS WAAAGHBANNER

20 PUNKTE

NUR EINE ANWENDUNG

Am Vorabend der Schlacht beschwören die Schamanen der Grünhäute den Geist des großen Gottes Gork vor dem mächtigen Waaaghbanner. Das Banner wird dann mit gewaltigen Mengen Orkdung, Speichel und Blut beschmiert, damit es die Kampfeslust von Gork absorbiert.

Die Einheit addiert W6 Zoll zu ihrer Angriffsbewegung. Sage erst den Angriff an und würfle dann. Wenn der Angriff misslingt, bewegt sich die Einheit ihre normale Bewegungsdistanz nach vorne.

RITUNOXSTANDARTE

20 PUNKTE

NUR FÜR OGER

Die Rhinoxstandarte wird von einer mächtigen Wanstplatten gewaltigen gebogenen Hörnern gekrönt. Sie verleiht den Ogern, die unter ihr in die Schlacht ziehen, die Kraft eines angreifenden Rhinox.

Oger in einer Einheit mit der Rhinoxstandarte dürfen alle verpatzten Verwundungswürfe wiederholen, die aus den Aufpralltreffern ihrer Walze entstehen.

RUNENSCHLUND

20 PUNKTE

Auf dieser Standarte thronen mächtige Kiefer, und aus Zwergenstädten geraubte Runengegenstände hängen daran herab. Der Runenschlund gibt beständig ein leises Grollen von sich, das sich zu einem raubtierhaften Brüllen steigert, wenn es Magie wahrnimmt, die es dann mit einem lauten Rülpsen wieder ausspuckt.

Wenn ein gegnerischer Zauber erfolgreich gegen die Einheit mit dem Runenschlund gewirkt wurde, wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 3 oder mehr kann der Spieler der Einheit mit dem Runenschlund den Zauber gegen eine beliebige, befreundete Einheit in 6 Zoll Umkreis um diese Einheit umleiten, egal ob sie ursprünglich ein gültiges Ziel war oder nicht.

SCHABLONE FÜR GORKS FUSS & GEFALLENE RIESEN





Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wollli).