

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

ORCS & GOBLINS



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

EINLEITUNG

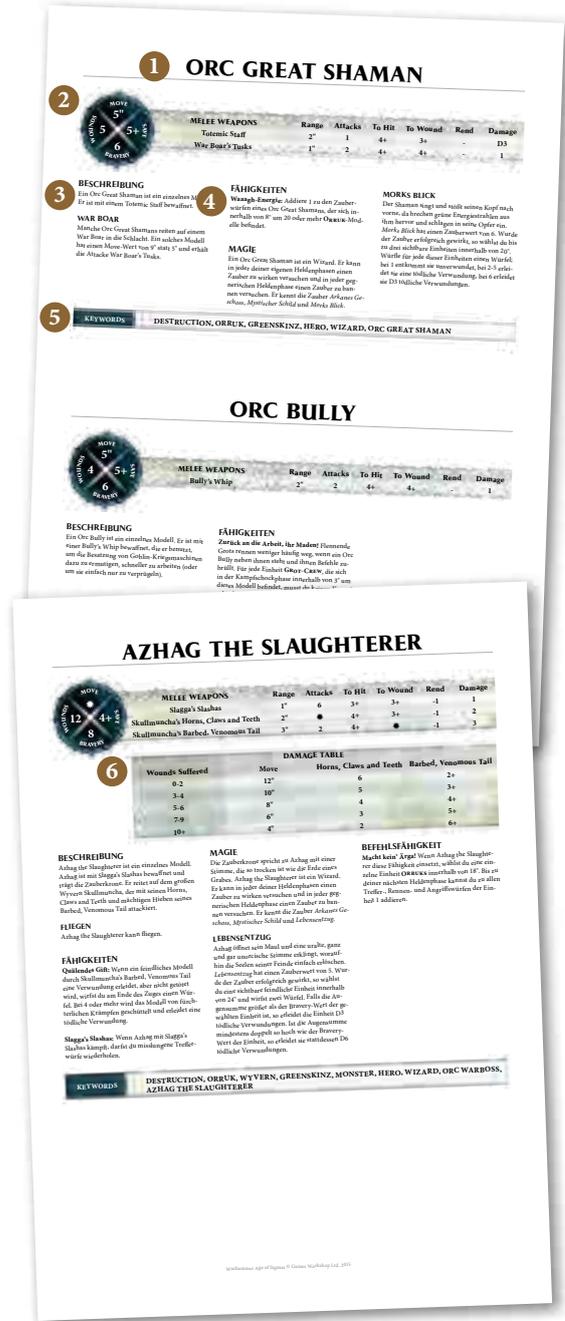
Nichts zaubert so schnell ein Grinsen auf das Gesicht einer Grünhaut, wie schön ein paar Dinge zu zerschlagen. Ob grobschlächtige Orruks oder fiese Grots, betrunkene Gargants oder dumme Troggoths, alle leben nur für den einen Tag, an dem der Große Waaagh ausgerufen wird.

Der Große Waaagh ist teils heiliger Kreuzzug, teils anarchischer Aufstand und feigt durch die Reiche, wobei er alles auf seinem Weg zerstört. Auf diese Weise verehren die Grünhäute Gorkamorka, durch völlige Zerstörung und wahllose Gewalt.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.



GORBAD IRONCLAW



MELEE WEAPONS

Morglor the Mangler
Gnarla's Giant Tusks

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	5	3+	3+	-2	D3
1"	2	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Gorbada Ironclaw ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer mächtigen Axt bewaffnet, die Morglor the Mangler heißt. Er reitet auf Gnarla, einem War Boar, der für seine Größe und seine Ausdünstungen berüchtigt ist und Gegner mit seinen Giant Tusks zerfleischt.

FÄHIGKEITEN

Grünä sin' da Best'n: Für GREENSKINZ-Einheiten deiner Armee, die in der Nahkampfphase attackieren und sich dabei innerhalb von 6" von Gorbada Ironclaw befinden, darfst du Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Da Obaboss: Wenn Gorbada Ironclaw diese Fähigkeit einsetzt, addieren alle anderen GREENSKINZ deiner Armee 2 zu ihrem Bravery-Wert, solange sie sich innerhalb von 16" um ihn befinden. Zusätzlich kannst du mit diesen Einheiten Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren und sich innerhalb von 16" um ihn befinden. Diese Fähigkeit wirkt bis zu deiner nächsten Heldenphase.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, ORC WARBOSS, GORBAD IRONCLAW

AZHAG THE SLAUGHTERER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slagga's Slashes	1"	6	3+	3+	-1	1
Skullmuncha's Horns, Claws and Teeth	2"	☀	4+	3+	-1	2
Skullmuncha's Barbed, Venomous Tail	3"	2	4+	☀	-1	3

Wounds Suffered	Move	DAMAGE TABLE	
		Horns, Claws and Teeth	Barbed, Venomous Tail
0-2	12"	6	2+
3-4	10"	5	3+
5-6	8"	4	4+
7-9	6"	3	5+
10+	4"	2	6+

BESCHREIBUNG

Azhag the Slaughterer ist ein einzelnes Modell. Azhag ist mit Slagga's Slashes bewaffnet und trägt die Zauberkrone. Er reitet auf dem großen Wyvern Skullmuncha, der mit seinen Horns, Claws and Teeth und mächtigen Hieben seines Barbed, Venomous Tail attackiert.

FLIEGEN

Azhag the Slaughterer kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Quälendes Gift: Wenn ein feindliches Modell durch Skullmuncha's Barbed, Venomous Tail eine Verwundung erleidet, aber nicht getötet wird, wirfst du am Ende des Zuges einen Würfel. Bei 4 oder mehr wird das Modell von fürchterlichen Krämpfen geschüttelt und erleidet eine tödliche Verwundung.

Slagga's Slashes: Wenn Azhag mit Slagga's Slashes kämpft, darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

MAGIE

Die Zauberkrone spricht zu Azhag mit einer Stimme, die so trocken ist wie die Erde eines Grabes. Azhag the Slaughterer ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Lebensentzug*.

LEBENSENTZUG

Azhag öffnet sein Maul und eine uralte, ganz und gar unorcische Stimme erklingt, woraufhin die Seelen seiner Feinde einfach erlöschen. *Lebensentzug* hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24" und wirfst zwei Würfel. Falls die Augensumme größer als der Bravery-Wert der gewählten Einheit ist, so erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Ist die Augensumme mindestens doppelt so hoch wie der Bravery-Wert der Einheit, so erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Macht kein' Ärga! Wenn Azhag the Slaughterer diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine einzelne Einheit **ORRUKS** innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du zu allen Treffer-, Rennen- und Angriffswürfen der Einheit 1 addieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, WYVERN, GREENSKINZ, MONSTER, HERO, WIZARD, ORC WARBOSS, AZHAG THE SLAUGHTERER

ORC WARBOSS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boss Choppa	1"	6	3+	3+	-1	1
Massive Choppa	1"	3	4+	3+	-2	D3
Great Waaagh! Banner	2"	4	4+	4+	-	1
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Orc Warboss ist ein einzelnes Modell. Manche Orc Warbosses sind mit einem Boss Choppa und einem Boss-Schild bewaffnet, andere führen ein Paar Boss Choppas. Wieder andere ziehen mit einem einzelnen Massive Choppa oder einem Great Waaagh! Banner in die Schlacht.

WAR BOAR

Manche Orc Warbosses reiten auf einem War Boar in die Schlacht. Ein solches Modell hat einen Move-Wert von 9" statt 5" und erhält die Attacke War Boar's Tusks.

FÄHIGKEITEN

Choppa-Boss: Orc Warbosses können sich durch noch mehr Feinde hacken, wenn sie ein Paar Boss Choppas führen. Ein so ausgerüsteter Warboss führt 8 Attacken durch statt 6.

Great Waaagh! Banner: Ein Orc Warboss mit einem Great Waaagh! Banner erhält das Schlüsselwort (Keyword) **TOTEM**. Für alle **ORRUK**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 16" um ein Great Waaagh! Banner befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren, darfst du Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Boss-Schild: Für einen Orc Warboss mit Boss-Schild darfst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Waaagh! Wenn ein Orc Warboss diese Fähigkeit einsetzt, toben alle **ORRUK**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 12" um ihn befinden, wenn sie in deiner nächsten Nahkampfphase attackieren. Jedes Modell in diesen Einheiten führt mit jeder seiner Nahkampfwaffen (Melee Weapons) 1 zusätzliche Attacke durch.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, ORC WARBOSS

ORC WARBOSS AUF WYVERN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boss Choppa	1"	6	3+	3+	-1	1
Wyvern's Horns, Claws and Teeth	2"	☼	4+	3+	-1	2
Wyvern's Barbed, Venomous Tail	3"	2	4+	☼	-1	3

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Horns, Claws and Teeth	Barbed, Venomous Tail
0-1	12"	5	2+
2-3	10"	4	3+
4-5	8"	3	4+
6-7	6"	2	5+
8+	4"	1	6+

BESCHREIBUNG

Ein Orc Warboss auf Wyvern ist ein einzelnes Modell. Der Orc Warboss ist mit einem Boss Choppa und einem Boss-Schild bewaffnet. Er reitet auf einem Wyvern, der mit seinen Horns, Claws and Teeth und Hieben seines mächtigen Barbed, Venomous Tails attackiert.

FLIEGEN

Ein Orc Warboss auf Wyvern kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Quälendes Gift: Wenn ein feindliches Modell durch den Barbed, Venomous Tail des Wyverns eine Verwundung erleidet, aber nicht getötet wird, wirfst du am Ende des Zuges einen Würfel. Bei 4 oder mehr wird das Modell von fürchterlichen Krämpfen geschüttelt und erleidet eine tödliche Verwundung.

Boss-Schild: Für einen Orc Warboss auf Wyvern darfst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Waaagh! Wenn ein Orc Warboss auf Wyvern diese Fähigkeit einsetzt, toben alle **ORRUK**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 12" um ihn befinden, wenn sie in deiner nächsten Nahkampfphase attackieren. Jedes Modell in diesen Einheiten führt mit jeder seiner Nahkampfwaffen (Melee Weapons) 1 zusätzliche Attacke durch.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, WYVERN, GREENSKINZ, MONSTER, HERO, ORC WARBOSS

ORC GREAT SHAMAN



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Totemic Staff	2"	1	4+	3+	-	D3
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Orc Great Shaman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Totemic Staff bewaffnet.

WAR BOAR

Manche Orc Great Shamans reiten auf einem War Boar in die Schlacht. Ein solches Modell hat einen Move-Wert von 9" statt 5" und erhält die Attacke War Boar's Tusks.

FÄHIGKEITEN

Waaagh-Energie: Addiere 1 zu den Zauberwürfen eines Orc Great Shamans, der sich innerhalb von 8" um 20 oder mehr **ORRUK**-Modelle befindet.

MAGIE

Ein Orc Great Shaman ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Morks Blick*.

MORKS BLICK

Der Shaman singt und stößt seinen Kopf nach vorne, da brechen grüne Energiestrahlen aus ihm hervor und schlagen in seine Opfer ein. *Morks Blick* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du bis zu drei sichtbare Einheiten innerhalb von 20". Würfle für jede dieser Einheiten einen Würfel; bei 1 entkommt sie unverwundet, bei 2-5 erleidet sie eine tödliche Verwundung, bei 6 erleidet sie D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, WIZARD, ORC GREAT SHAMAN

ORC BULLY



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bully's Whip	2"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Orc Bully ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Bully's Whip bewaffnet, die er benutzt, um die Besatzung von Goblin-Kriegsmaschinen dazu zu ermutigen, schneller zu arbeiten (oder um sie einfach nur zu verprügeln).

FÄHIGKEITEN

Zurück an die Arbeit, ihr Maden! Flennende Grots rennen weniger häufig weg, wenn ein Orc Bully neben ihnen steht und ihnen Befehle zu-brüllt. Für jede Einheit **GROT-CREW**, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, musst du keinen Kampfschocktest ablegen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, HERO, ORC BULLY

ORCS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Choppa	1"	1	4+	4+	-1	1
Pigstikka Spear	2"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Orcs besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten aus Orcs sind entweder mit Choppas oder Pigstikka Spears bewaffnet und tragen Waaagh-Schilde. Einige Einheiten Orcs sind stattdessen mit einem Paar Choppas bewaffnet.

ORC BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Orc Boss. Ein Orc Boss führt 2 Attacken durch statt 1.

WAAAGH-TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Waaagh-Trommler sein. Du darfst 2 zu den Angriffswürfen einer Einheit addieren, die mindestens einen Waaagh-Trommler enthält – allerdings nur, wenn du beim Angriffswurf „Waaagh!“ brüllst.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Standartenträger tragen entweder ein Orc-Banner oder eine Schädel-Ikone.

FÄHIGKEITEN

Orc-Banner: Solange eine Einheit mindestens ein Orc-Banner enthält und sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden, darfst du 2 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit addieren.

Schädel-Ikone: Wenn ein Modell einer Einheit, die mindestens eine Schädel-Ikone enthält, flieht, wirfst du einen Würfel. Bei einer 6 blüht der Ikonenträger dem feigen Orc wieder Mut ein – das Modell kehrt in den Kampf zurück und flieht nicht.

Choppas: Mit zwei Choppas erhöhen sich die Chancen eines Orcs, sein Ziel zu treffen. Für ein Modell, das mit zwei Choppas attackiert, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Grüner Mob: Wenn ihre Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, so führt jeder Orc mit seiner Nahkampfwaffe (Melee Weapon) 1 zusätzliche Attacke durch.

Waaagh-Schild: Für eine Einheit mit Waaagh-Schilden darfst du in der Nahkampfphase Schutzwürfe wiederholen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORCS

ORC ARRER BOYZ



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Orc Bow	18"	1	5+	4+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cutta	1"	1	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Orc Arrer Boyz besteht aus 3 oder mehr Modellen. Einheiten aus Orc Arrer Boyz sind mit Orc Bows und Cuttas bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Achtung, Jungz! Zielen! Feuer! Wenn sich eine Einheit, die Orc Bows einsetzt, in ihrer vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat und mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist, darfst du 1 zu den Trefferwürfen der Orc Bows addieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORC ARRER BOYZ

ORC BOAR BOYZ



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Choppa	1"	1	4+	4+	-1	1
Pigstikka Spear	2"	1	4+	4+	-	1
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Orc Boar Boyz besteht aus 5 oder mehr Modellen. Eine Einheit ist entweder mit Choppas oder mit Pigstikka Spears bewaffnet und trägt Hauer-Schilde. Die Orcs reiten auf übellaunigen War Boars, die den Feind mit ihren scharfen Tusks zerfleischen.

ORC BOAR BOY BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Orc Boar Boy Boss. Ein Orc Boar Boy Boss führt mit seinem Choppa oder Pigstikka Spear 2 Attacken durch statt 1.

GLYPHENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Glyphenträger sein. Solange eine Einheit mindestens einen Glyphenträger enthält und sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden, darfst du 2 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit addieren.

WAAAGH-HÖRNER

Modelle in dieser Einheit dürfen Waaagh-Hörner tragen. Du darfst 2 zu den Angriffswürfen einer Einheit addieren, die mindestens ein Waaagh-Horn enthält – allerdings nur, wenn du beim Angriffswurf „Waaagh!“ brüllst.

FÄHIGKEITEN

Hauer-Angriff: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen, wenn du mit den War Boar's Tusks attackierst.

Hauer-Schild: Für eine Einheit mit Hauer-Schilden darfst du in der Nahkampfphase Schutzwürfe wiederholen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORC BOAR BOYZ

ORC BOAR CHARIOTS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Pigstikka Spears	2"	2	4+	4+	-	1
War Boars' Tusks	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Orc Boar Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Streitwagen hat eine Besatzung aus Orcs, die mit Pigstikka Spears bewaffnet sind. Die grob zusammengeschnittenen Streitwagen haben Sensenräder und werden von War Boars in den Kampf gezogen, die den Feind beißen und mit ihren scharfen Tusks ausweiden.

FÄHIGKEITEN

Sensenräder: Wirf einen Würfel, nachdem ein Orc Boar Chariot in seinem Zug erfolgreich angegriffen hat. Bei 4 oder mehr verursacht er bei einer feindlichen Einheit innerhalb von 1" D3 tödliche Verwundungen.

Hauer-Angriff: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen, wenn du mit den War Boars' Tusks attackierst.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, ORC BOAR CHARIOTS

RUGLUD'S ARMoured ORCS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Orc Crossbow	12"	1	5+	3+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Cutta	1"	1	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ruglud's Armoured Orcs sind eine Einheit aus 10 oder mehr Modellen. Sie sind mit Orc Crossbows und Cuttas bewaffnet.

RUGLUD

Der Anführer dieser Einheit ist Ruglud. Ruglud hat einen Wounds-Wert von 3 statt 1 und führt mit seinem Cutta 2 Attacken durch statt 1, die auf 3+ verwunden statt auf 5+.

MAGGOT

Der Götzenbildträger dieser Einheit ist der Glückspilz Maggot. Addiere 1 zum Bravery-Wert aller Modelle einer Einheit, die Maggot enthält. Wirf einen Würfel, wann immer Maggot eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei 4 oder mehr wird sie negiert.

WAAAGH-TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Waaagh-Trommler sein. Du darfst 2 zu den Angriffswürfen einer Einheit addieren, die mindestens einen Waaagh-Trommler enthält – allerdings nur, wenn du beim Angriffswurf „Waaagh!“ brüllst.

FÄHIGKEITEN

Nochma' schieß'n, Jungz! Solange Ruglud am Leben ist, darfst du mit dieser Einheit zweimal schießen, wenn sie mehr als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist und sich in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, GREENSKINZ, RUGLUD'S ARMoured ORCS

GRIMGOR IRONHIDE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gitsnik	1"	4	3+	3+	-2	2
Almighty 'Eadbutt	1"	1	3+	4+	-	D3

BESCHREIBUNG

Grimgor Ironhide ist ein einzelnes Modell. Er ist mit seiner Axt Gitsnik bewaffnet und kann seine Feinde mit einem Almighty 'Eadbutt niederstrecken.

FÄHIGKEITEN

Ich bin da Bestä: Wenn sich Grimgor Ironhide in der Nahkampfphase innerhalb von 10" um einen anderen **ORRUK-HERO** deiner Armee befindet, darfst du 1 zu Grimgors Trefferwürfen addieren.

Da Oba-Hart'n: Wenn du Grimgor Ironhide innerhalb von 3" um eine Einheit **BLACK ORCS** aufstellst, ist diese Einheit Da Oba-Hart'n. Wenn du mit Da Oba-Hart'n attackierst, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Jeder kämpft – oder sonst! Wenn Grimgor Ironhide diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu allen Trefferwürfen für **ORRUK**-Modelle deiner Armee addieren, die sich innerhalb von 10" um Grimgor befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, IRONJAWZ, HERO, BLACK ORC BIG BOSS, GRIMGOR IRONHIDE

BLACK ORC BIG BOSS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Deff Choppa	1"	6	3+	3+	-1	1
Slaughter-choppa	1"	3	3+	3+	-2	D3

BESCHREIBUNG

Ein Black Orc Big Boss ist ein einzelnes Modell. Einige Black Orc Big Bosses sind mit Deff Choppa und Hauer-Schild bewaffnet, während andere ein Paar Deff Choppas führen. Manche Black Orc Big Bosses ziehen stattdessen mit einem einzelnen Slaughter-choppa in den Kampf.

FÄHIGKEITEN

Hauer-Schild: Für einen Black Orc Big Boss mit Hauer-Schild darfst du in der Nahkampfphase Schutzwürfe wiederholen.

Ich bin da Bestä: Du darfst 1 zu den Trefferwürfen eines Black Orc Big Bosses addieren, wenn er sich in der Nahkampfphase innerhalb von 10" um einen anderen **ORRUK-HERO** deiner Armee befindet.

Hack, hack, hack: Black Orc Big Bosses können sich durch noch mehr Feinde hacken, wenn sie ein Paar Deff Choppas tragen. Ein solcher Boss führt jedes Mal 1 zusätzliche Attacke durch, wenn er bei einem Trefferwurf eine 6 würfelt.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ordnung wahren: Wenn ein Black Orc Big Boss diese Fähigkeit einsetzt, erleidet jede **IRONJAWZ**-Einheit deiner Armee, der innerhalb von 5" um ihn ein Kampfschocktest misslingt, 1 tödliche Verwundung, sie wird dann aber behandelt, als habe sie den Test bestanden. Diese Fähigkeit wirkt bis zu deiner nächsten Heldenphase.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, IRONJAWZ, HERO, BLACK ORC BIG BOSS

BLACK ORCS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Array of Kill-choppas	1"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Black Orcs besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie sind bis an die Zähne bewaffnet mit einer Menge ihrer Lieblingswaffen, die kollektiv als Array of Kill-choppas bezeichnet werden.

WAAAGH-TROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Waaagh-Trommler sein. Du darfst 2 zu den Angriffswürfen einer Einheit addieren, die mindestens einen Waaagh-Trommler enthält – allerdings nur, wenn du beim Angriffswurf „Waaagh!“ brüllst.

BLACK ORC BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Black Orc Boss. Er führt 3 Attacken durch statt 2.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Standartenträger tragen entweder ein Orc-Banner oder eine Ikone des Mork (oder vielleicht Gork).

FÄHIGKEITEN

Orc-Banner: Solange eine Einheit mindestens ein Orc-Banner enthält und sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden, darfst du 2 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit addieren.

Ikone des Mork (oder vielleicht Gork): Wenn ein Modell einer Einheit, die mindestens eine dieser Ikonen enthält, flieht, wirfst du einen Würfel. Bei einer 6 bläut der Ikonenträger dem feigen Orc wieder Mut ein – das Modell kehrt in den Kampf zurück und flieht nicht.

Wir sin' da Best'n: Wenn sich diese Einheit in der Nahkampfphase innerhalb von 6" um mindestens einen **BLACK ORC BIG BOSS** deiner Armee befindet, darfst du zu den Trefferwürfen ihrer Modelle 1 addieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, IRONJAWZ, BLACK ORCS

WURRZAG, DA GREAT GREEN PROPHET



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Baleful Mask	12"	2D6	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Bonewood Staff	2"	2	4+	3+	-	D3

BESCHREIBUNG

Wurrzag, da Great Green Prophet, ist ein einzelnes Modell. Er trägt den Bonewood Staff und die Baleful Mask, aus der grüne Blitze des tiefsten Hasses schießen. Wurrzag wird zusätzlich von einem Kläffersquig begleitet.

FÄHIGKEITEN

Kriegsbemalung: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Wurrzag eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung negiert.

Kläffersquig: Dieses seltsame Geschöpf war einst ein Schamane, der von Wurrzag verwandelt wurde. Du darfst zu allen Zauber- und Bannwürfen Wurrzags 1 addieren.

MAGIE

Wurrzag ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wurrzags Rache*.

WURRZAGS RACHE

Mit finsterner Miene und einem Fingerschnippen verwandelt Wurrzag seine Rivalen in squigähnliche Wesen. *Wurrzags Rache* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du einen **WIZARD** innerhalb von 12" und wirfst einen Würfel. Bei 1 erleidet der **WIZARD** eine tödliche Verwundung, bei 2-5 erleidet er D3 tödliche Verwundungen, bei 6 erleidet er D6 tödliche Verwundungen. Wenn ein **WIZARD** durch *Wurrzags Rache* getötet wird, darfst du ihn durch einen einzelnen **CAVE SQUIG** unter deiner Kontrolle ersetzen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, HERO, WIZARD, WURRZAG

SAVAGE ORC WARBOSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Granite Choppa	1"	7	4+	3+	-1	1
Stonecleava	2"	4	4+	3+	-2	D3
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Savage Orc Warboss ist ein einzelnes Modell. Manche Savage Orc Warbosses sind mit einem einzelnen gewaltigen Stonecleava bewaffnet. Andere ziehen mit einem Granite Choppa und einem Knochenschild in den Kampf. Wieder andere führen ein Paar Granite Choppas.

WAR BOAR

Manche Savage Orc Warbosses reiten auf einem War Boar in die Schlacht. Ein solches Modell hat einen Move-Wert von 9" statt 5" und erhält die Attacke War Boar's Tusks.

FÄHIGKEITEN

Kriegsbemalung: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Savage Orc Warboss eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung negiert.

Granite Choppas: Zwei Waffen zu führen verschafft einem Savage Orc Warboss eine höhere Wahrscheinlichkeit, einen Treffer zu landen. Für einen Savage Orc Warboss, der mit zwei Granite Choppas attackiert, darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Knochenschild: Für einen Warboss mit Knochenschild darfst du alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Zerhackt se! Wenn ein Savage Orc Warboss diese Fähigkeit einsetzt, darfst du eine **BONESPLITTAS**-Einheit innerhalb von 14" um ihn wählen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darf jedes Modell der Einheit, das bei einem Trefferwurf eine 6 würfelt, sofort eine zusätzliche Attacke mit derselben Waffe durchführen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, HERO, SAVAGE ORC WARBOSS

SAVAGE ORC SHAMAN



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Totemic Bone-staff	2"	1	4+	3+	-	D3
War Boar's Tusks	1"	2	4+	2+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Savage Orc Shaman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Totemic Bone-staff bewaffnet.

WAR BOAR

Manche Savage Orc Shamans reiten auf einem War Boar in die Schlacht. Ein solches Modell hat einen Move-Wert von 9" statt 5" und erhält die Attacke War Boar's Tusks.

FÄHIGKEITEN

Waaagh-Energie: Addiere 1 zu den Zauberwürfen eines Savage Orc Shamans, der sich innerhalb von 8" um 20 oder mehr **ORRUK**-Modelle befindet.

Kriegsbemalung: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Savage Orc Shaman eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung negiert.

MAGIE

Ein Savage Orc Shaman ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gorks Fuß*.

GORKS FUSS

Gorks Fuß hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18"; diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wirf dann einen Würfel. Bei 4 oder mehr tritt Gork noch einmal zu; verursache erneut D3 tödliche Verwundungen bei der Einheit.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, HERO, WIZARD, SAVAGE ORC SHAMAN

SAVAGE ORCS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Feral Bow	18"	1	5+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stone Choppa	1"	1	4+	4+	-1	1
Flint Spear	2"	1	4+	4+	-	1
Bone Shiv or Gnarled Fist	1"	1	4+	5+	-	1
Big Stabba	2"	2	4+	3+	-1	3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Savage Orcs besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten Savage Orcs kämpfen mit Stone Choppas, andere mit Flint Spears. Dazu tragen diese Einheiten entweder Bone Shivs, um noch mehr austeilen zu können, oder Grobe Schilde für dringend benötigten Schutz im Nahkampf.

Einige Einheiten Savage Orcs sind stattdessen mit Feral Bows bewaffnet. Diese Einheiten sind auch entweder mit Stone Choppas ausgerüstet, um den Feind im Nahkampf zu zerhacken, oder mit *mehr Pfeilän*, um noch mehr schießen zu können. Savage Orcs mit *mehr Pfeilän* schlagen einfach mit ihren Gnarled Fists nach dem Feind.

Für je zehn Savage Orcs in der Einheit dürfen zwei gemeinsam einen Big Stabba tragen.

BIG STABBA

Die zwei Savage Orcs, die einen Big Stabba tragen, zählen als ein Modell mit Wounds-Wert 2.

SAVAGE ORC BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Savage Orc Boss. Addiere 1 zu seinen Trefferwürfen.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Solange eine Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält und sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden, darfst du 2 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit addieren.

SCHÄDELKLOPPER

Modelle in dieser Einheit dürfen Schädelklopper sein. Du darfst 2 zu den Angriffswürfen einer Einheit addieren, die mindestens einen Schädelklopper enthält – allerdings nur, wenn du beim Angriffswurf „Waaagh!“ brüllst.

FÄHIGKEITEN

Mehr Pfeilä: Für Savage Orcs mit *mehr Pfeilän* darfst du in der Fernkampfphase 1 zum Trefferwurf addieren, sofern sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um ihre Einheit befinden und sie sich in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt haben.

Grober Schild: Für eine Einheit mit Groben Schilden darfst du in der Nahkampfphase Schutzwürfe wiederholen.

Rasender Mob: Für eine Einheit Savage Orcs, die aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

Kriegsbemalung: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Savage Orc eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung negiert.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, SAVAGE ORCS

SAVAGE ORC BOAR BOYZ



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crude Choppa	1"	1	4+	4+	-1	1
Flint Spear	2"	1	4+	4+	-	1
War Boar's Tusks	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Savage Orc Boar Boyz besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einheiten sind entweder mit Crude Choppas oder Flint Spears bewaffnet und tragen dazu Grobe Schilde. Manche Einheiten tragen stattdessen ein Paar Crude Choppas. Sie reiten auf War Boars, die mit scharfen Tusks attackieren.

SAVAGE ORC BOAR BOY BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Savage Orc Boar Boy Boss. Addiere 1 zu den Trefferwürfen dieses Modells.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Solange eine Einheit mindestens einen Ikonenträger enthält und sich feindliche Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden, darfst du 2 zum Bravery-Wert aller Modelle der Einheit addieren.

STAMMESTROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Stammestrommler sein. Du darfst 2 zu den Angriffswürfen einer Einheit addieren, die mindestens einen Stammestrommler enthält – allerdings nur, wenn du beim Angriffswurf „Waaagh!“ brüllst.

FÄHIGKEITEN

Grober Schild: Für eine Einheit mit Groben Schilden darfst du in der Nahkampfphase Schutzwürfe wiederholen.

Crude Choppas: Mit zwei Waffen hat ein Savage Orc Boar Boy bessere Chancen, einen Treffer zu landen. Für ein Modell, das mit zwei Crude Choppas attackiert, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Hauer-Angriff: Wenn diese Einheit im selben Zug angegriffen hat, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen, wenn du mit den War Boar's Tusks attackierst.

Kriegsbemalung: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Savage Orc Boar Boy eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung negiert.

KEYWORDS

DESTRUCTION, ORRUK, BONESPLITTAS, SAVAGE ORC BOAR BOYZ

GROM THE PAUNCH



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Axe of Grom	1"	3	3+	3+	-1	D3
Niblet's Slasha	1"	2	5+	5+	-	1
Giant Wolves' Slavering Jaws	1"	6	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Grom the Paunch ist ein einzelnes Modell. Grom ist mit der Axe of Grom bewaffnet, sein Gehilfe Niblet kämpft mit seinem Slasha und trägt das Glücksbanner. Grom und Niblet fahren auf einem großen Streitwagen in die Schlacht, der von drei Giant Wolves gezogen wird, die mit ihren Slavering Jaws attackieren.

FÄHIGKEITEN

Fett durch Trollfleisch: Als Grom eine Portion rohes Trollfleisch aß, gewann er die Fähigkeit der Regeneration. Wirf in jeder deiner Heldenphasen einen Würfel. Bei 4 oder mehr heilt Grom eine einzelne Verwundung.

Das Glücksbanner: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn Grom the Paunch eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung negiert.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Groms Waaagh: Wenn Grom the Paunch diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für GITMOB-Einheiten deiner Armee misslungene Trefferwürfe wiederholen, wenn sie sich innerhalb von 10" um Grom befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, HERO, GOBLIN WARBOSS, GROM THE PAUNCH

GOBLIN WARBOSS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Git-cutta	1"	5	3+	4+	-	1
Git-slicer	1"	3	3+	4+	-1	D3
Giant Wolf's Slaving Jaws	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Goblin Warboss ist ein einzelnes Modell. Viele Goblin Warbosses sind mit einem Git-cutta und einem Git-Schild bewaffnet, während andere ein Paar Git-cuttas tragen. Manche Goblin Warbosses ziehen auch mit einem einzelnen Git-slicer in den Kampf.

GIANT WOLVES

Goblin Warbosses ziehen oft auf Giant Wolves in die Schlacht. Ein solcher Warboss hat einen Move-Wert von 12" statt 5" und erhält die Attacke Giant Wolf's Slaving Jaws.

FÄHIGKEITEN

Klävva (oder nur Glück): Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Goblin Warboss eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet und sich eine andere Einheit deiner Armee innerhalb von 3" um ihn befindet. Bei 5 oder mehr darfst du die Verwundung oder tödliche Verwundung ignorieren, dafür erleidet aber die nächste Einheit deiner Armee eine tödliche Verwundung.

Git-Schild: Für einen Goblin Warboss mit Git-Schild darfst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Git-cuttas: Mit zwei Waffen kann ein Goblin Warboss häufiger Treffer landen. Für ein Modell, das mit zwei Git-cuttas attackiert, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ich sag, wo's langgeht, nun schnappt 'se euch! Wenn ein Goblin Warboss diese Fähigkeit einsetzt, darfst du eine **GITMOB**-Einheit innerhalb von 10" wählen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase addierst du 1 zum Bravery-Wert und 1 zum Attacks-Wert aller Nahkampfwaffen (Melee Weapons) der Einheit.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, HERO, GOBLIN WARBOSS

GOBLIN SHAMAN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Shaman Stick	2"	1	4+	4+	-1	D3
Giant Wolf's Slaving Jaws	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Goblin Shaman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Shaman Stick bewaffnet.

GIANT WOLVES

Manche Goblin Shamans ziehen auf Giant Wolves in die Schlacht. Ein solcher Shaman hat einen Move-Wert von 12" statt 5" und erhält die Attacke Giant Wolf's Slaving Jaws.

FÄHIGKEITEN

Klävva (oder nur Glück): Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Goblin Shaman eine Verwundung erleidet und sich eine befreundete Einheit innerhalb von 3" um ihn befindet. Bei 5 oder mehr darfst du die Verwundung ignorieren; wenn du dich dafür entscheidest, dies zu tun, erleidet die nächste befreundete Einheit eine tödliche Verwundung.

MAGIE

Ein Goblin Shaman ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fiese Stiche*.

FIESE STICHE

Fiese Stiche hat einen Zauberwert von 7. Würde der Zauber erfolgreich gewirkt, so darfst du eine **GITMOB**-Einheit innerhalb von 16" wählen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase treffen ihre Waffen immer die Schwachstellen der Feinde, wenn sie attackieren: addiere 1 zum Verwundungswurf und verbessere den Rend-Wert ihrer Waffen um 1 (d. h. „-“ wird zu -1, -1 zu -2 und so weiter).

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, HERO, WIZARD, GOBLIN SHAMAN

GOBLINS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Goblin Bow	16"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slasha	1"	1	5+	5+	-	1
Jabbin' Spear	2"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Goblins besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einige Einheiten Goblins sind mit Jabbin' Spears und Gobbo-Schilden ausgerüstet, andere ziehen mit Goblin Bows und Slashas in den Kampf.

GOBLIN BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Goblin Boss. Wenn ein Goblin Boss mit einem Goblin Bow oder einem Jabbin' Spear kämpft, führt er 2 Attacken durch statt 1.

FAHNENSCHWINGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Fahnen-schwinger sein. Du darfst 2 zum Bravery-Wert aller Modelle einer Einheit mit mindestens einem Fahnen-schwinger addieren, solange sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Addiere 2 zu den Rennenwürfen einer Einheit mit mindestens einem Hornbläser.

FÄHIGKEITEN

Gobbo-Schild: Wenn eine Einheit mit Gobbo-Schilden aus 10 oder mehr Modellen besteht, hat sie einen Schutzwurf von 5+.

Pöbelnder Haufen: Wenn eine Einheit Goblins aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu all ihren Trefferwürfen addieren. Besteht die Einheit aus 30 oder mehr Modellen, darfst du stattdessen 2 zu all ihren Trefferwürfen addieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, GOBLINS

GOBLIN WOLF RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wolf Bow	16"	2	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1
Pokin' Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Giant Wolf's Slaving Jaws	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Goblin Wolf Riders besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten sind mit Slittas und Wolf Bows ausgerüstet, andere tragen Pokin' Spears. Sie reiten auf Giant Wolves, die ihre Beute mit Slaving Jaws beißen. Einige Einheiten Goblin Wolf Riders ziehen auch mit Plündera-Schilden in die Schlacht.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Addiere 2 zu den Rennenwürfen einer Einheit mit mindestens einem Hornbläser.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standarten-träger sein. Du darfst 2 zum Bravery-Wert aller Modelle einer Einheit mit mindestens einem Standarten-träger addieren, solange sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden.

GOBLIN WOLF RIDER BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Goblin Wolf Rider Boss. Ein Goblin Wolf Rider Boss führt mit seinem Pokin' Spear oder Slitta 2 Attacken durch statt 1.

FÄHIGKEITEN

Pokin' Spear: Wenn ein Goblin Wolf Rider im selben Zug angegriffen hat, darfst du 1 zu seinen Verwundungswürfen mit seinem Pokin' Spear addieren.

Anspringen: Goblin Wolf Riders können bis zu 6" nachrücken statt bis zu 3".

Plündera-Schild: Wenn eine Einheit mit Plündera-Schilden aus 5 oder mehr Modellen besteht, hat sie einen Schutzwurf von 4+.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, GOBLIN WOLF RIDERS

GOBLIN WOLF CHARIOTS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Wolf Bow	16"	2	5+	5+	-	1

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Giant Wolves' Slaving Jaws	1"	4	4+	4+	-	1
Crew's Slittas	1"	3	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Goblin Wolf Chariots besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Jeder Streitwagen hat eine Besatzung aus Goblins, die mit einem Wolf Bow, Slittas und einer Wolfsikone ausgerüstet sind. Die Streitwagen ziehen Giant Wolves, die mit ihren Slaving Jaws attackieren.

FÄHIGKEITEN

Weite Schritte: Wenn du ermittelst, wie weit diese Einheit rennt oder angreift, darfst du den Wurf wiederholen.

Kampfplattform: Diese Einheit kann auch dann in der Fernkampfphase attackieren und angreifen, wenn sie in der Bewegungsphase gerannt ist.

Wolfsikone: GOBLIN WOLF RIDERS und GROT-HEROES auf Giant Wolves aus deiner Armee haben die Fähigkeit *Weite Schritte*, solange sie sich innerhalb von 8" um mindestens einen Goblin Wolf Chariot befinden.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, GOBLIN WOLF CHARIOTS

GOBLIN SPEAR CHUKKA

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Chukkin' Spear

Range

36"

Attacks

☀

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

D3

WAR MACHINE CREW TABLE

Crew within 1"

Move

Chukkin' Spear

3 models

4"

2

2 models

3"

2

1 model

2"

1

No models

0

0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

Range

1"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Goblin Spear Chukka besteht aus einer Kriegsmaschine (War Machine) und Einheit, die aus einer Besatzung (Crew) von 3 Grots besteht, welche mit Improvised Weapons im Nahkampf kämpfen können. (Gewiss würden sie den Feind lieber vorher erschießen.) Die Kriegsmaschine feuert Chukkin' Spears auf den Feind ab.

FÄHIGKEITEN

Grot-Kriegsartillerie: Ein Spear Chukka kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" um ihn befindet. Wenn sich seine **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" um ihn befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

Zielt auf den mit dem großen Hut: Wenn du einen Spear Chukka abfeuerst und das Ziel ein **HERO** ist, darfst du 1 zum Trefferwurf addieren.

Besser, ihr trefft, ihr Kümmerlinge! Goblin Spear Chukkas werden oft von Orc-Aufsehern kommandiert, die dafür sorgen, dass die Besatzung zielt und trifft. Befindet sich ein **ORC BULLY** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine), so darfst du misslungene Trefferwürfe für Chukkin' Spears wiederholen.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DESTRUCTION, WAR MACHINE, GOBLIN SPEAR CHUKKA

CREW

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, CREW

GOBLIN ROCK LOBBER

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Big Rock

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6-40"	1	☀	3+	-2	3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Big Rock
4 models	4"	3+
3 models	3"	4+
2 models	2"	4+
1 model	1"	5+
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Goblin Rock Lobber besteht aus einer katapultartigen Kriegsmaschine (War Machine) und einer Einheit, die aus einer Besatzung (Crew) aus 4 Grots besteht, welche mit Improvised Weapons im Nahkampf kämpfen können. (Gewiss würden sie den Feind lieber vorher erschießen.) Die Kriegsmaschine kann große Felsbrocken (Big Rocks) über das Schlachtfeld werfen, die den Feind zu blutigem Brei zerquetschen.

FÄHIGKEITEN

Grot-Kriegsartillerie: Ein Rock Lobber kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" um ihn befindet. Wenn sich seine **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" um ihn befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

Macht se platt: Diese Kriegsmaschine (War Machine) kann auf feindliche Einheiten schießen, die für sie nicht sichtbar sind. Zusätzlich darfst du 1 zum Trefferwurf addieren, wenn das Ziel eine Einheit aus 10 oder mehr Modellen ist.

Nochmal laden! Goblin Rock Lobbers werden oft von Orc-Aufsehern kommandiert, die dafür sorgen, dass die Besatzung so schnell wie möglich nachlädt und schießt. Wenn du für den Trefferwurf eines Big Rocks eines Goblin Rock Lobbers 6 oder mehr würfelst und sich ein **ORC BULLY** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine) befindet, darfst du sofort eine weitere Big-Rock-Attacke gegen dasselbe Ziel durchführen.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DESTRUCTION, WAR MACHINE, GOBLIN ROCK LOBBER

CREW

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, CREW

DOOM DIVER CATAPULT

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Divin' Gobbo

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
* 1	1	3+	3+	-1	D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Divin' Gobbo
4 models	4"	6-50"
3 models	3"	6-40"
2 models	2"	6-30"
1 model	1"	6-20"
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Improvised Weapons

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Doom Diver Catapult besteht aus einer mit Muskelkraft betriebenen, katapultähnlichen Kriegsmaschine (War Machine) und einer Einheit, die aus einer Besatzung (Crew) aus 4 Grots besteht, welche mit Improvised Weapons im Nahkampf kämpfen können. (Gewiss würden sie den Feind lieber vorher erschießen.) Das Katapult kann Divin' Gobbos über das Schlachtfeld schießen.

FÄHIGKEITEN

Grot-Kriegsartillerie: Ein Doom Diver Catapult kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" um ihn befindet. Wenn sich seine **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" um ihn befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die **CREW** Deckung.

Gobbo-Flugkörper: Diese Kriegsmaschine (War Machine) kann feindliche Einheiten beschießen, die für sie nicht sichtbar sind. Wenn du mit einer Divin'-Gobbo-Attacke verfehlst, wirfst du einen Würfel. Bei 4 oder mehr ist es dem wackeren Grot geglückt, seine Flugbahn zu beeinflussen. Du darfst eine andere feindliche Einheit innerhalb von 10" um das ursprüngliche Ziel wählen – der Divin' Gobbo trifft stattdessen dieses neue Ziel.

Du da, Dicker, du bist der Nächste: Doom Diver Catapults werden oft von Orc-Aufsehern kommandiert, die dafür sorgen, dass die größten und schwersten Grots auf den Feind geschleudert werden, um möglichst viel Schaden anzurichten. Wenn sich ein **ORC BULLY** deiner Armee innerhalb von 1" um die Kriegsmaschine (War Machine) befindet, hat die Divin'-Gobbo-Attacke einen Damage-Wert von D6 statt D3.

WAR MACHINE

KEYWORDS

DESTRUCTION, WAR MACHINE, DOOM DIVER CATAPULT

CREW

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, CREW

NASTY SKULKERS



MELEE WEAPONS

Back Stabbas

Range

1"

Attacks

2

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-1

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Nasty Skulkers besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Sie sind mit fiesen Back Stabbas bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Überraschung! Anstatt diese Einheit normal aufzustellen, kannst du sie zur Seite legen und ansagen, dass sie versteckt aufgestellt ist. Wenn du dies tust, notiere dir verdeckt eine deiner Goblins-Einheiten, in der sich diese Einheit versteckt. Zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase darfst du die Nasty Skulkers enthüllen; stelle sie innerhalb von 1" um die Einheit auf, in der sie sich versteckt hatten. Die Nasty Skulkers dürfen dann nachrücken und attackieren, selbst wenn dein Gegner an der Reihe ist, eine Einheit zu wählen, die attackiert. Wenn die Einheit,

in der sich die Nasty Skulkers verbergen, vernichtet wird, bevor sie enthüllt wurden, sind die Nasty Skulkers ebenfalls zerstört.

Dorthin wo's wehtut: Wenn du mit dem Back Stabba eines Nasty Skulkers beim Trefferwurf 6 oder mehr würfelst, hat er den Gegner genau da getroffen, wo es echt wehtut. Führe für diesen Treffer keinen Verwundungswurf durch; stattdessen erleidet das Ziel eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, GITMOB, NASTY SKULKERS

SKARSNIK, WARLORD OF THE EIGHT PEAKS



MISSILE WEAPONS

Skarsnik's Prodder

Range

14"

Attacks

D6

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

MELEE WEAPONS

Skarsnik's Prodder

Range

2"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

Gobbla's Gaping Maw

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Skarsnik, Warlord of the Eight Peaks, ist ein einzelnes Modell. Er trägt Skarsnik's Prodder, der hasserfüllte Energiegeschosse auf den Feind schießen kann. Skarsnik wird von seinem Schoßtier begleitet, einem riesigen, wilden Giant Cave Squig namens Gobbla, der seine Beute mit seinem Gaping Maw verschlingt.

FÄHIGKEITEN

Listige Pläne, gemeine Fallen: Wenn sich Skarsnik oder eine MOONCLAN-Einheit deiner Armee innerhalb von 10" um ihn zurückzieht, wirfst du einen Würfel, bevor du die Modelle bewegst. Bei 4 oder mehr hat die sich zurückziehende Einheit eine fiese Falle hinterlassen und eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 3" erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen.

Mit einem Happs: Wenn du für Gobbla's Gaping Maw beim Verwundungswurf 6 oder mehr würfelst, hat die Attacke einen Damage-Wert von D6 statt D3.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herrscher der Acht Gipfel: Wenn Skarsnik diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine MOONCLAN-Einheit innerhalb von 10". Diese Einheit darf in deiner nächsten Nahkampfphase zweimal nachrücken und attackieren statt einmal. Zusätzlich muss diese Einheit in deiner nächsten Kampfschockphase keine Kampfschocktests ablegen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, NIGHT GOBLIN WARBOSS, SKARSNIK

NIGHT GOBLIN WARBOSS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-cutta	1"	5	3+	4+	-	1
Moon-slicer	1"	3	3+	4+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Ein Night Goblin Warboss ist ein einzelnes Modell. Einige Night Goblin Warbosses sind mit einem gekrümmten Moon-cutta und einem Git-Schild ausgerüstet, andere führen ein Paar Moon-cuttas. Manche Night Goblin Warbosses kämpfen auch mit einem zweihändigen Moon-slicer.

FÄHIGKEITEN

Git-Schild: Für einen Night Goblin Warboss mit Git-Schild darfst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Moon-cuttas: Durch zwei Waffen fällt es einem Night Goblin Warboss leichter, Treffer zu landen. Für ein Modell, das mit zwei Moon-cuttas attackiert, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

Fiesä Tricks (oder nur Glück): Feindliche Einheiten, die einen Night Goblin Warboss als Ziel für eine Attacke wählen, behandeln alle Trefferwürfe von 6 stattdessen als 1.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Ich bin da Boss, jetz' stecht se ab! Wenn ein Night Goblin Warboss diese Fähigkeit einsetzt, darfst du eine **MOONCLAN**-Einheit innerhalb von 20" wählen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase verursachen alle Verwundungswürfe dieser Einheit, die 6 oder mehr betragen, doppelten Schaden (Damage).

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, NIGHT GOBLIN WARBOSS

NIGHT GOBLIN WARBOSS AUF GREAT CAVE SQUIG



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Moon-cutta	1"	5	3+	4+	-	1
Night Stabba	2"	5	4+	4+	-	1
Fang-filled Gob	1"	4	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Night Goblin Warboss auf Great Cave Squig ist ein einzelnes Modell. Der Night Goblin Warboss ist entweder mit einem Moon-cutta oder einem Night Stabba bewaffnet und trägt einen Git-Schild. Er reitet auf einem Great Cave Squig, der seine Beute mit seinem Fang-filled Gob attackiert.

FÄHIGKEITEN

Git-Schild: Für einen Night Goblin Warboss auf Great Cave Squig darfst du misslungene Schutzwürfe wiederholen..

Schnella Hopsa: Wenn ein Night Goblin Warboss auf Great Cave Squig für seine Angriffsbewegung einen Pasch würfelt, verursacht sein Fang-filled Gob in der darauf folgenden Nahkampfphase doppelten Schaden (Damage).

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Noch viel mehr Boing: Wenn ein Night Goblin Warboss diese Fähigkeit einsetzt, dürfen sich alle **MOONCLAN**-Einheiten deiner Armee, die sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 10" um ihn befinden, 1" zusätzlich bewegen und 1" zusätzlich rennen. Einheiten aus **NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPERS**, die sich zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 10" um ihn befinden, bekommen sogar noch mehr Boing; für sie darfst du die Würfe wiederholen, wie weit sie sich in der Phase bewegen oder rennen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, NIGHT GOBLIN WARBOSS

NIGHT GOBLIN SHAMAN



MELEE WEAPONS

Moon Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

D3

BESCHREIBUNG

Ein Night Goblin Shaman ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Moon Staff bewaffnet und trägt einen Vorrat an Wahnpilzen.

FÄHIGKEITEN

Wahnpilze: Wenn ein Night Goblin Shaman einen Zauber zu wirken versucht, darf er einen Wahnpilz essen. Wenn er dies tut, wirft er einen Würfel. Bei 2 oder mehr addierst du 2 zum Zauberwurf. Bei einer 1 war der Pilz schlecht und der Shaman kann bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht handeln, da er halluziniert.

MAGIE

Ein Night Goblin Shaman ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner eigenen Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fluch des Bös'n Mondes*.

FLUCH DES BÖS'N MONDES

Mit einem unheimlichen Heulen beschwört der Shaman einen großen, bleichen Mond herauf. Der Mond hat ein grinsendes Goblingsicht und stoßzahnartige Fänge, mit denen er den Feind attackiert. *Fluch des Bös'n Mondes* hat einen Zauberwert von 8. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du ein sichtbares Modell innerhalb von 18". Die Einheit des Modells erleidet D3 tödliche Verwundungen. Dann wirfst du einen Würfel für jede andere Einheit innerhalb von 6" um das Zielmodell (würfle, bevor Verluste entfernt werden); bei 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit ebenfalls D3 tödliche Verwundungen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, HERO, WIZARD, NIGHT GOBLIN SHAMAN

NIGHT GOBLINS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Night Bow	16"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Barbed Net	2"	3	4+	5+	-	1
Stabba	1"	1	4+	4+	-	1
Pokin' Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Night Goblins besteht aus 10 oder mehr Modellen. Einheiten sind entweder mit Pokin' Spears oder Stabbas bewaffnet und tragen Mondschilde. Einige Einheiten sind stattdessen mit Night Bows und Slittas ausgerüstet. Einige wenige Night Goblins tragen ein fieses Barbed Net, um ihre Feinde zu fangen.

NIGHT GOBLIN BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Night Goblin Boss. Du darfst 1 zu allen Trefferwürfen eines Night Goblin Bosses addieren.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Standartenträger dürfen entweder eine Goblinflagge oder eine Ikone des Bösen Mondes tragen.

GONGSCHLÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Gongschläger sein. Addiere 2 zu den Rennenwürfen einer Einheit, die mindestens einen Gongschläger enthält.

FÄHIGKEITEN

Mondschild: Wenn eine Einheit mit Mondschilden aus 10 oder mehr Modellen besteht, so hat sie einen Schutzwurf von 5+.

Meuchelnder Mob: Es ist viel einfacher, den Feind von hinten abzustechen, wenn er von den eigenen Kameraden umzingelt ist. Wenn eine Einheit Night Goblins aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu allen ihren Verwundungswürfen in der Nahkampfphase addieren. Wenn die Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht, darfst du stattdessen 2 zu diesen Verwundungswürfen addieren.

Ikone des Bösen Mondes: Wenn eine Einheit Night Goblins mindestens eine Ikone des Bösen Mondes enthält, darfst du 1 zu all ihren Schutzwürfen in der Fernkampfphase addieren, denn das grinsende gelbe Gesicht saugt sämtliches Licht auf und hüllt die Goblins in schützende Dunkelheit.

Goblinflagge: Du darfst 2 zum Bravery-Wert aller Modelle einer Einheit mit mindestens einer Goblinflagge addieren, solange sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden.

Netzgitz: Wenn sich ein Modell deines Gegners innerhalb von 2" um mindestens einen Night Goblin mit Barbed Net befindet, muss es in der Nahkampfphase 1 von seinen Trefferwürfen abziehen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLINS

NIGHT GOBLIN FANATICS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ball and Chain	1"	D6	4+	3+	-2	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Night Goblin Fanatics besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Ihre Waffen sind wirbelnde Balls and Chains und ein charakteristischer Mangel an Selbsterhaltungstrieb.

FÄHIGKEITEN

Fanatics loslassen: Anstatt diese Einheit normal aufzustellen, kannst du sie zur Seite legen und erklären, dass sie versteckt aufgestellt ist. Wenn du dies tust, notiere dir verdeckt eine dei-

ner Night-Goblins-Einheiten, in der sich diese Einheit versteckt. Zu Beginn einer beliebigen Angriffsphase darfst du die Fanatics loslassen; stelle sie innerhalb von 1" um die Einheit auf, in der sie sich versteckt hatten. Dann dürfen die Fanatics angreifen, selbst wenn es nicht ihre Angriffsphase ist.

Wenn die Einheit, in der sich die Fanatics verbergen, vernichtet wird, bevor sie losgelassen wurden, sind die Fanatics ebenfalls zerstört.

Außer Kontrolle, matsch! Wenn du beim Ermitteln der Bewegungsreichweite der Night Goblin Fanatics einen Pasch würfelst, erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung, denn einer der Fanatics ist mit einem Baum, Felsen oder anderen Fanatic zusammengestoßen, was dem Wirbel ein jähes Ende bereitet.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLIN FANATICS

NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPERS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Slitta	1"	1	5+	5+	-	1
Massive Gob Full of Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Night Goblin Squig Hoppers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Die Reiter sind mit Slittas bewaffnet. Sie reiten auf Squigs mit einer Extraportion Boing, die ihre Beute mit einem Massive Gob Full of Teeth attackieren.

FÄHIGKEITEN

Boing! Boing! Boing! Gelegentlich passiert es, dass Squigs durch ihre federnden Schritte so viel Schwung bekommen, dass sie wie Me-teore mit einem riesigen Gebiss einschlagen. Wenn eine Einheit Night Goblin Squig Hoppers für ihre Angriffsbewegung einen Pasch würfelt, darf jedes Modell der Einheit in der darauf folgenden Nahkampfphase mit seinem Massive Gob Full of Teeth 4 Attacken durchführen statt 2.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLIN SQUIG HOPPERS

NIGHT GOBLIN SQUIG HERDERS



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noisemaker	1"	2	5+	6+	-	1
Squig Prodder	2"	1	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Night Goblin Squig Herders besteht aus 2 oder mehr Modellen. Jedes Modell ist entweder mit einem Squig Prodder oder einem Noisemaker bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Näher ran, benutzt se als Deckung: Solange sich ein Night Goblin Squig Herder innerhalb von 5" um **CAVE SQUIGS** deiner Armee befindet, muss dein Gegner 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die den Squig Herder zum Ziel haben.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, NIGHT GOBLIN SQUIG HERDERS

MANGLER SQUIGS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Fangs	2"	6	✱	3+	-1	2
Balls and Chains	2"	✱	4+	3+	-2	3
Night Goblins' Bashin' Sticks	1"	4	5+	5+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Massive Fangs	Balls and Chains
0-2	3D6"	2+	2D6
3-4	3D6"	3+	2D6
5-6	2D6"	4+	D6
7-8	2D6"	5+	D6
9+	D6"	6+	D3

BESCHREIBUNG

Mangler Squigs sind ein einzelnes Modell. Sie kauen mit ihren Massive Fangs und verursachen mit ihren Balls and Chains ungeheure Zerstörung. Eine Gruppe Night Goblins, die sich verzweifelt an den Squigs festklammert, schwingt ihre Bashin' Sticks nach dem Feind.

FÄHIGKEITEN

Garg-matsch! Wenn du beim Ermitteln der Angriffreichweite der Mangler Squigs einen Pasch würfelst, darfst du bis zum Ende des Zuges 1 zu den Trefferwürfen des Modells addieren, wenn es mit seinen Balls and Chains attackiert.

Passt auf! Mangler Squigs können selbst im Tod durch ihr wildes Hüpfen noch fürchterlichen Schaden anrichten. Wenn dieses Modell getötet wird, wirf einen Würfel für jede Einheit (Freund und Feind) innerhalb von 6" um die Mangler Squigs, bevor das Modell entfernt wird. Bei 4 oder mehr erleidet die jeweilige Einheit D3 tödliche Verwundungen. Nachdem etwaige Schäden abgehandelt wurden, entfernst du die Mangler Squigs.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, MOONCLAN, MONSTER, MANGLER SQUIGS

CAVE SQUIGS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Gob Full of Teeth	1"	1	5+	3+	-1	D3

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Cave Squigs besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit einem Massive Gob Full of Teeth (und echt mieser Laune).

FÄHIGKEITEN

Squig-Amok: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Cave Squig flieht, bevor er entfernt wird. Bei 4 oder mehr erleidet die nächste Einheit innerhalb von 6" (Freund wie Feind) 1 tödliche Verwundung, da der Squig Amok läuft. Bei der Ermittlung der nächsten Einheit werden die Einheit des Cave Squigs und alle **MOONCLAN**-Einheiten ignoriert, da diese eine Menge Übung darin haben, aus dem Weg zu springen. Bei 3 oder weniger oder wenn der Squig Amok gelaufen ist, wird das Modell entfernt.

Ihr macht se sauer: Solange sich seine Einheit innerhalb von 5" um **NIGHT GOBLIN SQUIG HERDERS** deiner Armee befindet, darfst du 1 zu allen Trefferwürfen eines Cave Squigs addieren.

Da geht'z lang! Wenn sich Cave Squigs innerhalb von 5" um Night Goblin Squig Herders deiner Armee befinden, während du für die Rennen- oder Angriffsbewegung der Cave Squigs würfelst, so darfst du den Wurf wiederholen.

KEYWORDS

DESTRUCTION, MOONCLAN, CAVE SQUIGS

GOBLIN BIG BOSS AUF GIGANTIC SPIDER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Swamp Spear	2"	4	4+	4+	-1	1
Gigantic Spider's Fangs	1"	4	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Goblin Big Boss auf Gigantic Spider ist ein einzelnes Modell. Der Goblin Big Boss ist mit einem Swamp Spear und einem Boss-Schild bewaffnet. Die Gigantic Spider kämpft mit ihren Gigantic Spider's Fangs.

FÄHIGKEITEN

Boss-Schild: Für einen Goblin Big Boss auf Gigantic Spider darfst du misslungene Schutzwürfe wiederholen.

Spinnengift: Wenn du beim Trefferwurf für die Attacke Gigantic Spider's Fangs 6 oder mehr würfelst, wird für die Attacke kein Verwundungswurf durchgeführt; stattdessen verursacht sie beim Ziel 1 tödliche Verwundung.

Mauerkraabler: Ein Goblin Big Boss auf Gigantic Spider darf sich entscheiden, sich über Gelände hinwegzubewegen, als existiere es nicht.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Segen des Spinnengottes: Wenn ein Goblin Big Boss auf Gigantic Spider diese Fähigkeit einsetzt, haben bis zu deiner nächsten Heldenphase alle **SPIDERFANG**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 8" um dieses Modell befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren, den Segen des Spinnengottes. Wenn diese Einheiten attackieren, verursacht ihr *Spinnengift* bereits bei einem Trefferwurf von 5 oder mehr eine tödliche Verwundung statt bei 6 oder mehr.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, HERO, GOBLIN BIG BOSS

FOREST GOBLIN SPIDER RIDERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Spider-bow	16"	2	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crooked Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Giant Spider's Fangs	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Forest Goblin Spider Riders besteht aus 5 oder mehr Modellen. Die Reiter sind mit Crooked Spears und Waldgobbo-Schilden ausgerüstet. Sie reiten auf Giant Spiders, die ihre Beute mit giftigen Fangs attackieren. Manche Reiter sind auch mit Spider-bows bewaffnet.

SPIDER RIDER BOSS

Der Anführer dieser Einheit ist ein Spider Rider Boss. Ein Spider Rider Boss führt mit seinem Crooked Spear 2 Attacken durch statt 1.

IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Du darfst 2 zum Bravery-Wert aller Modelle einer Einheit mit mindestens einem Ikonenträger addieren, solange sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um die Einheit befinden.

KNOCHENTROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Knochentrommler sein. Addiere 2 zu den Rennenwürfen einer Einheit mit mindestens einem Knochentrommler.

FÄHIGKEITEN

Waldgobbo-Schild: Wenn eine Einheit mit Waldgobbo-Schilden aus 5 oder mehr Modellen besteht, hat sie einen Schutzwurf von 5+.

Spinnengift: Wenn du beim Trefferwurf für die Attacke Giant Spider's Fangs 6 oder mehr würfelst, wird für die Attacke kein Verwundungswurf durchgeführt; stattdessen verursacht sie beim Ziel 1 tödliche Verwundung.

Mauerkrabblere: Forest Goblin Spider Riders dürfen sich entscheiden, sich über Gelände hinwegzubewegen, als existiere es nicht.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, FOREST GOBLIN SPIDER RIDERS

ARACHNAROK SPIDER



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Flinger		18"	1	4+	3+	-	D3
Forest Goblin Crew's Spider-bows		16"	4	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Forest Goblin Crew's Crooked Spears		2"	4	5+	4+	-	1
Chitinous Legs		2"	*	4+	3+	-1	1
Monstrous Fangs		1"	4	*	3+	-1	D3

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Chitinous Legs	Monstrous Fangs
0-3	8"	8	3+
4-6	6"	6	3+
7-9	5"	5	4+
10-12	4"	4	4+
13+	3"	2	5+

BESCHREIBUNG

Eine Arachnarok Spider ist ein einzelnes Modell. Sie attackiert ihre Beute mit giftigen Monstrous Fangs und ihren schweren Chitinous Legs.

FOREST GOBLINS

Viele Arachnarok Spiders tragen Plattformen mit Forest Goblins in die Schlacht. Diese Forest Goblins attackieren Feinde unter sich mit Spider-bows und Crooked Spears. Auf der Plattform kann außerdem entweder ein Flinger – eine Art primitive Netzschleuder – angebracht werden oder ein Spinn'netzschrein, ein magisches Artefakt, das ein Forest Goblin Shaman hütet.

FÄHIGKEITEN

Spinnengift: Wenn du beim Trefferwurf für die Monstrous Fangs einer Arachnarok Spider 6 oder mehr würfelst, wird für die Attacke kein Verwundungswurf durchgeführt; stattdessen verursacht sie beim Ziel D3 tödliche Verwundungen.

Mauerkrabber: Eine Arachnarok Spider darf sich entscheiden, sich über Gelände hinwegzubewegen, als existiere es nicht.

MAGIE

Eine Arachnarok Spider mit Forest Goblin Shaman ist ein Wizard und erhält das Schlüsselwort (Keyword) **WIZARD**. Aufgrund des Spinn'netzschreins darf er in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Der Forest Goblin Shaman kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Gabe des Spinnengottes*.

GABE DES SPINNENGOTTES

Mit einem Zischen erlebte der Shaman den finsternen Beistand des Spinnengottes. *Gabe des Spinnengottes* hat einen Zauberwert von 4. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine **SPIDERFANG**-Einheit innerhalb von 8". Bis zu deiner nächsten Heldenphase verdoppelst du die Anzahl der tödlichen Verwundungen, die die Fähigkeit *Spinnengift* der Einheit verursacht.

ARACHNAROK SPIDER

KEYWORDS

DESTRUCTION, SPIDERFANG, MONSTER, ARACHNAROK SPIDER

ARACHNAROK SPIDER CARRYING FOREST GOBLINS

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, MONSTER, ARACHNAROK SPIDER

ARACHNAROK SPIDER CARRYING FOREST GOBLINS AND FOREST GOBLIN SHAMAN

KEYWORDS

DESTRUCTION, GROT, SPIDERFANG, HERO, WIZARD, MONSTER, ARACHNAROK SPIDER

SNOTLINGS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Explodin' Spores	6"	4	5+	6+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Pokin' Sticks	1"	5	5+	6+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Snotlings besteht aus 2 oder mehr Modellen. Snotlings sind mit Pokin' Sticks bewaffnet und können Explodin' Spores auf den Feind schleudern.

FÄHIGKEITEN

Begeisterte Angeber: Wenn sich ORRUKS deiner Armee innerhalb von 6" um die Snotlings befinden, darfst du 1 zu den Trefferwürfen der Pokin' Sticks addieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GITMOB, SNOTLINGS

SNOTLING PUMP WAGONS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Explodin' Spores	6"	4	5+	6+	-1	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Pokin' Sticks	1"	5	5+	6+	-	1
Ram Spikes and Scythed Wheels	1"	D6	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Snotling Pump Wagons besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Mit seinen Ram Spikes and Scythed Wheels speißt ein Snotling Pump Wagon seine Feinde auf oder mäht sie nieder. Jede dieser grob zusammengesetzten Vorrichtungen wird von einem Haufen übermotivierter Snotlings bemannt, die mit ihren Pokin' Sticks attackieren und Explodin' Spores auf den Feind schleudern.

FÄHIGKEITEN

Begeisterte Angeber: Wenn sich ORRUKS deiner Armee innerhalb von 6" um den Snotling Pump Wagon befinden, darfst du 1 zu den Trefferwürfen seiner Crew's Pokin' Sticks addieren.

Kurbelt schnell, Jungz! Wenn du für die Bewegung oder Angriffsbewegung einen Pasch würfelst, ist diese Einheit bis zum Ende des Zuges aufgedreht. Eine aufgedrehte Einheit bewegt sich bei der Bewegung und beim Angriff zusätzliche 6" weit und führt mit ihren Ram Spikes and Scythed Wheels 2D6 Attacken durch statt D6.

KEYWORDS

DESTRUCTION, SNOTLING, GITMOB, WAR MACHINE, PUMP WAGONS

TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Troll Club	2"	3	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Trolls besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie sind mit Troll Clubs bewaffnet und können ihre Feinde mit abstoßendem Noxious Vomit anspeien.

FÄHIGKEITEN

Regeneration: Wirf in jeder deiner Heldenphasen für jeden Troll einen Würfel. Bei 2 oder mehr heilt das Modell D3 Verwundungen.

Zu blöd zum Sterben: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Troll getötet wird. Bei 4 oder mehr wird der Troll nicht getötet, sondern bleibt mit 1 Wound auf dem Schlachtfeld.

KEYWORDS

DESTRUCTION, TROGGOTH, SOUBREATH, TROLLS

STONE TROLLS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Boulderbasher	2"	3	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Stone Trolls besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie sind mit Boulderbashers bewaffnet und können ihre Feinde mit abstoßendem Noxious Vomit anspeien.

FÄHIGKEITEN

Regeneration: Wirf in jeder deiner Heldenphasen für jeden Stone Troll einen Würfel. Bei 2 oder mehr heilt das Modell D3 Verwundungen.

Magieresistent: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn eine Einheit Stone Trolls eine Verwundung oder tödliche Verwundung durch einen Zauber oder einen **WIZARD** erleidet. Bei einer 6 wird die Verwundung oder tödliche Verwundung ignoriert.

KEYWORDS

DESTRUCTION, TROGGOTH, ROCKGUT, STONE TROLLS

RIVER TROLLS



MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Noxious Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3

MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Creek Club	2"	3	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit River Trolls besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie sind mit stachel- und zahnbesetzten Creek Clubs bewaffnet und können ihre Feinde mit abstoßendem Noxious Vomit anspeien.

FÄHIGKEITEN

Regeneration: Wirf in jeder deiner Heldenphasen für jeden River Troll einen Würfel. Bei 2 oder mehr heilt das Modell D3 Verwundungen.

Grässlicher Gestank: Dein Gegner muss 1 von allen Trefferwürfen all seiner Modelle abziehen, die in der Nahkampfphase einen River Troll attackieren.

KEYWORDS

DESTRUCTION, TROGGOTH, FELLWATER, RIVER TROLLS

GIANT



MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Massive Club	3"	☼	3+	3+	-1	1
'Eadbutt	1"	1	4+	3+	-3	☼
Mighty Kick	2"	1	3+	3+	-2	D3

DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Massive Club	'Eadbutt
0-2	8"	3D6	D6
3-4	6"	2D6	D6
5-7	5"	2D6	D3
8-9	4"	D6	D3
10+	3"	D6	1

BESCHREIBUNG

Ein Giant ist ein einzelnes Modell. Giants sind mit Massive Clubs bewaffnet und können Feinde auch durch einen krachenden 'Eadbutt oder einen Mighty Kick töten.

FÄHIGKEITEN

Baum fällt! Wenn ein Giant getötet wird, werfen beide Spieler je einen Würfel. Wer höher würfelt, entscheidet, in welche Richtung der Giant umfällt (bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Modell befehligt). Lege den Giant seitlich in die Richtung, in die er fällt. Jede Einheit (Freund wie Feind), auf der er landet, erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wenn alle etwaigen Schäden durch den fallenden Körper abgehandelt wurden, wird der Giant aus dem Spiel genommen.

Inne Tasche stopf'n: Unmittelbar bevor ein Giant in der Nahkampfphase attackiert, wählst du ein feindliches Modell innerhalb von 1" und wirfst einen Würfel. Ist das Ergebnis mindestens doppelt so hoch wie der Wounds-Profilwert des Modells, wird es gepackt und „für später“ in die Tasche des Giants gestopft. Das Modell gilt als getötet.

Betrunkenes Torkeln: Wenn du beim Angriffswurf für einen Giant einen Pasch würfelst, fällt er sofort um, anstatt die Angriffsbewegung durchzuführen. Ermittle die Richtung, in die der Giant fällt und etwaige Schäden, als ob der Giant getötet worden wäre (siehe *Baum fällt!*), aber anstatt dass der Giant nach dem Abhandeln etwaiger Schäden aus dem Spiel genommen wird, steht er trunken wankend wieder auf.

KEYWORDS

DESTRUCTION, GARGANT, ALEGUZZLER, MONSTER, GIANT

ORCS & GOBLINS

IRONJAWZ BIG MOB

ORGANISATION

Ein Ironjawz Big Mob besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Black Orc Big Boss
- 3 Einheiten Black Orcs
- 1 Giant

FÄHIGKEITEN

Das Recht des Stärkeren: Nur die größten und gemeinsten Kämpfer können als Krieger in diesem Mob überleben. Du darfst zu allen Verwundungswürfen der Modelle eines Ironjawz Big Mobs 1 addieren.

Schnapp se dir, Boss: Der Black Orc Big Boss eines Ironjawz Big Mobs ist der härteste der Harten, und wann immer er einen feindlichen Champion zu einem echten Kampf herausfordert und ihm eine ordentliche Abreibung verpasst, jubeln seine Jungs ihm zu. Wenn dieser Black Orc Big Boss für alle seine Attacken in der Nahkampfphase einen **HERO** oder ein **MONSTER** als Ziel wählt, darfst du für ihn alle Trefferwürfe wiederholen, allerdings nur, wenn du eine für einen Orc angemessene, prahlerische Herausforderung rufst (Beispiele: „Komm her, du flenn’da Kümmaling!“; „Gleich wirste eingestampft!“; „Ich werd’ dich spalt’n!“; „Waaagh!“).

ORCS & GOBLINS

GREENSKINZ BIG MOB

ORGANISATION

Ein Greenskinz Big Mob besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Orc Warboss oder Orc Warboss auf Wyvern
- 1 Orc Great Shaman
- 1 Einheit Orc Boar Boyz oder Orc Boar Chariots
- 3 Einheiten Orcs oder Orc Arrer Boyz (in beliebiger Kombination)

FÄHIGKEITEN

Jetz’ geht’z los! Jetz’ geht’z los! Jetz’ geht’z los! Greenskinz Big Mobs stürmen immer auf den Feind zu, um zu kämpfen. Einheiten in diesem Battalion dürfen im selben Zug rennen und angreifen oder rennen und schießen.

Da Großä Waaagh: Einmal pro Spiel darf der Orc Warboss eines Greenskinz Big Mobs in deiner Heldenphase einen Großän Waaagh ausrufen. Wenn er dies tut, toben alle Einheiten seines Big Mobs, die sich innerhalb von 9" um ihn befinden, bis zum Ende deiner nächsten Nahkampfphase. Jedes Modell in diesen Einheiten führt mit allen seinen Nahkampfwaffen (Melee Weapons) je 1 zusätzliche Attacke durch. Ist dieser Orc Warboss dein General, so führt jedes tobende Modell stattdessen mit jeder seiner Nahkampfwaffen 2 zusätzliche Attacken durch. (Dein General darf seine Befehlsfähigkeit *Waaagh!* und diese Fähigkeit nicht im selben Zug einsetzen.)

ORCS & GOBLINS

BONESPLITTAS BIG MOB

ORGANISATION

Ein Bonesplittas Big Mob besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Savage Orc Warboss
- 1 Savage Orc Shaman
- 1 Einheit Savage Orc Boar Boyz
- 3 Einheiten Savage Orcs

FÄHIGKEITEN

Obamagische Kriegsbemalung: Die Modelle eines Bonesplittas Big Mobs tragen Kriegsbemalung mit ganz viel zusätzlicher Magie. Addiere 1 zu allen Würfeln für die Fähigkeit *Kriegsbemalung* dieser Modelle.

Rasender Big Mob: Savage Orcs sind eigentlich immer wütend, aber wenn sich ein großer Haufen von ihnen zusammenrottet, macht ihre kollektive Wut sie zu brüllenden und heulenden Irren. Das erste Mal, wenn jede Einheit eines Bonesplittas Big Mobs eine Angriffsbewegung durchführt, toben alle Modelle der Einheit bis zum Ende deiner nächsten Nahkampfphase. Wenn diese Modelle attackieren, führen sie mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) je eine zusätzliche Attacke durch.

ORCS & GOBLINS

GREAT GITMOB

ORGANISATION

Ein Great Gitmob besteht aus den folgenden Einheiten

- 1 Goblin Warboss
- 1 Goblin Shaman
- 1 Einheit Goblin Wolf Chariots oder Goblin Wolf Riders
- 3 Einheiten Goblins
- 1-3 Einheiten Nasty Skulkers

FÄHIGKEITEN

Plündernde Horden: Goblins ziehen es vor, den Feind nur dann anzugreifen, wenn sie sich gewaltig in der Überzahl befinden. Wenn ein Modell eines Great Gitmobs attackiert, darfst du 1 zu seinen Trefferwürfen addieren, wenn seine Einheit aus mehr Modellen besteht als die Zieleinheit. Ist die Einheit der feindlichen Einheit zahlenmäßig sogar mindestens zwei zu eins überlegen, so darfst du auch 1 zu den Verwundungswürfeln addieren.

Da Boss kommt voran in da Wält: Goblin Warbosses sind mehr für ihre Grausamkeit und ihre Boshaftigkeit bekannt als für ihre Akte des Mutes und des Heldentums in der Schlacht. Wenn der Goblin Warboss des Great Gitmobs einen **HERO** oder ein **MONSTER** tötet, sind daher alle anderen Einheiten dieses Battalions so verblüfft und von Ehrfurcht erfüllt, dass sie für den Rest des Spiels keine Kampfschocktests ablegen müssen.

ORCS & GOBLINS

GREAT MOONCLAN

ORGANISATION

Ein Great Moonclan besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Night Goblin Warboss oder Night Goblin Warboss auf Great Cave Squig
- 1 Night Goblin Shaman
- 1 Einheit Night Goblin Squig Hoppers oder Mangler Squigs, oder je 1 Einheit Cave Squigs und Night Goblin Squig Herders
- 3 Einheiten Night Goblins
- 1-3 Einheiten Night Goblin Fanatics

FÄHIGKEITEN

Pilzgebräu: Vor der Schlacht trinken die Goblins eines Great Moonclans Unmengen von Pilzgebräu, was sie in eine Horde mit Fistelstimmen kreischender Psychopathen verwandelt. Die Modelle eines Great Moonclans haben +1 Bravery. Jedes Mal, wenn du für eine Waffe eines dieser Modelle beim Trefferwurf 6 oder mehr würfelst, darf das Modell sofort mit derselben Waffe eine zusätzliche Attacke durchführen.

Kapuzenfiesling Der Warboss eines Great Moonclans ist ein wirklich sehr gemeiner Bösewicht, der mit roten Augen unter seiner Kapuze hervorstarrt, ehe er attackiert. Wenn dieser Warboss attackiert, darfst du beliebige Trefferwürfe wiederholen, allerdings nur wenn du entweder eine Kapuze trägst oder deinen Gegner vor dem Würfeln in einem Blickduell besiegen kannst (wer zuerst blinzelt oder wegschaut hat verloren).

ORCS & GOBLINS

SPIDERFANG VENOM MOB

ORGANISATION

Ein Spiderfang Venom Mob besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Goblin Big Boss auf Gigantic Spider
- 3 Arachnarok Spiders
- 3 Einheiten Forest Goblin Spider Riders

FÄHIGKEITEN

Potent Gift: Alle Spinnen eines Spiderfang Venom Mobs, von der bescheidensten Giant Spider bis hin zu der gewaltigen Arachnarok, zählen zu den finstersten, giftigsten ihrer achtbeinigen Art. Wenn eines dieser Modelle attackiert, darfst du 1 zu den Verwundungswürfen der Fangs der Spinne addieren.

Inkarnation des Spinnengottes: Die Arachnarok Spiders dieses Spiderfang Venom Mobs werden von den Forest Goblins als lebendige Verkörperungen des allmächtigen Spinnengottes verehrt. Einheiten eines Spiderfang Venom Mobs müssen keine Kampfschocktests ablegen, wenn sie sich innerhalb von 8" um mindestens eine ihrer Arachnarok Spiders befinden.

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Wurrzag auf War Boar	Savage Orc Shaman auf War Boar
Orc Warboss auf Orc Boar Chariot	Orc Boar Chariot
Black Orc Warboss	Black Orc Big Boss
Black Orc Big Boss mit Army Standard.	Orc Warboss mit Great Waaagh! Banner
Black Orc Warboss auf Orc Boar Chariot	Orc Boar Chariot
Black Orc Big Boss auf War Boar	Orc Warboss auf War Boar
Black Orc Warboss auf Wyvern	Orc Warboss auf Wyvern
Goblin Warboss auf Giant Spider	Goblin Big Boss auf Gigantic Spider
Goblin Warboss auf Wolf Chariot	Goblin Wolf Chariot
Goblin Warboss auf Gigantic Spider	Goblin Big Boss auf Gigantic Spider
Orc Great Shaman auf Wyvern.	Azhag the Slaughterer
Orc Great Shaman auf Orc Boar Chariot	Orc Boar Chariot
Savage Orc Great Shaman	Savage Orc Shaman
Savage Orc Great Shaman auf Wyvern	Azhag the Slaughterer
Savage Orc Great Shaman auf Orc Boar Chariot	Orc Boar Chariot
Goblin Great Shaman	Goblin Shaman
Goblin Great Shaman auf Wolf Chariot	Goblin Wolf Chariot
Night Goblin Great Shaman	Night Goblin Shaman
Gitilla Da Hunter.	Goblin Warboss auf Giant Wolf
Snagla Grobspit	Goblin Big Boss auf Giant Spider
Orc Big Boss	Orc Warboss
Savage Orc Big Boss.	Savage Orc Warboss
Savage Orc Big Boss mit Army Standard.	Orc Warboss mit Great Waaagh! Banner
Savage Orc Warboss auf Wyvern	Orc Warboss auf Wyvern
Goblin Big Boss	Goblin Warboss
Goblin Big Boss auf Giant Spider	Goblin Big Boss auf Gigantic Spider
Goblin Big Boss auf Wolf Chariot	Goblin Wolf Chariot
Goblin Big Boss mit Army Standard	Goblin Flag Waver (siehe Goblins-Warscroll)
Night Goblin Big Boss	Night Goblin Warboss
Night Goblin Big Boss auf Great Cave Squig	Night Goblin Warboss auf Great Cave Squig
Night Goblin Big Boss mit Army Standard.	Night Goblin Flag Waver (siehe Night-Goblins-Warscroll)
Orc Shaman	Orc Great Shaman
Goblin Shaman auf Wolf Chariot.	Goblin Wolf Chariot