

ARMEEREGEL

Der berühmte Schlachtruf der Orks ist in der gesamten Galaxis bekannt und gefürchtet. Wenn er aus Hunderten oder gar Tausenden Grünhautkehlen über das Schlachtfeld tönt, geraten selbst die mutigsten Krieger angesichts der nahenden Woge der Gewalt ins Wanken.

WAAAGH!

Wenn die Fraktion deiner Armee **ORKS** ist, kannst du einmal pro Schlacht zu Beginn der Schlachtrunde einen Waaagh ausrufen. Wenn du dies tust, gilt bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde:

- **ORK**-Einheiten deiner Armee kommen in einem Zug, in dem sie vorgerückt sind, zum Ansagen eines Angriffs infrage.
- Addiere 1 auf die Werte Stärke und Attacken von Nahkampfwaffen, mit denen **ORK**-Modelle deiner Armee ausgerüstet sind.
- **ORK**-Modelle deiner Armee haben einen Rettungswurf von 5+.



ORKS – WAAAGHSTAMM

KONTINGENTSREGEL

Wenn die Fraktion deiner Armee **ORKS** ist, kannst du diese Waaaghstamm-Kontingentsregel verwenden.

HAUT DRAUF!

Wenn ein Ork erst ins Handgemenge gelangt ist, wird er die meisten Feinde durch seine schiere Wildheit überwältigen.

Nahkampfwaffen, mit denen **ORK**-Modelle deiner Armee ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]**.



ORKS – WAAAGHSTAMM

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Waaaghstamm-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Waaaghstamm-Gefechtsoptionen verwenden.



RUMMS!

WAAAGHSTAMM – HELDENTAT

Wenn sein Fahrzeug erst auf dem letzten Loch pfeift, würde jeder Ork, der sein Lenkard wert ist, seine lodemde Karre in die nächste Feindballung lenken. Die daraus resultierende Explosion ruft stets begeisterten Beifall bei nahen Ork-Zuschauern hervor.

WANN: In einer beliebigen Phase, unmittelbar nachdem eine **ORK-FAHRZEUG**-Einheit deiner Armee mit der Fähigkeit *Gefährliches Ende* zerstört wurde

ZIEL: Jene zerstörte **ORK-FAHRZEUG**-Einheit, wenn du eine 6 für ihre Fähigkeit *Gefährliches Ende* gewürfelt hast. Du kannst diese Gefechtsoption auf diese Einheit anwenden, obwohl sie gerade zerstört wurde.

EFFEKT: Bevor ihre Fähigkeit *Gefährliches Ende* abgehandelt wird und bevor etwaige Einheiten an Bord einen Notausstieg ausführen, kann deine Einheit eine normale Bewegung oder eine Rückzugsbewegung ausführen. Bei dieser Bewegung kann sich deine Einheit über feindliche Einheiten (ausgenommen **MONSTER** und **FAHRZEUGE**) bewegen, als wären diese nicht da.

1 BP



ORKS VALIER'N NIEMALS NICH

WAAAGHSTAMM – HELDENTAT

Die Physiologie der Orks ist so widerstandsfähig – und die Orks selbst sind so begriffstutzig –, dass sogar tödliche Verletzungen oft erst nach einer Weile bemerkt werden.

WANN: Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **ORK**-Einheit deiner Armee, die als Ziel für mindestens eine Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase entfernst du jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit zerstört wird, jenes Modell noch nicht aus dem Spiel, sofern es in dieser Phase noch nicht gekämpft hat. Das zerstörte Modell kann kämpfen, nachdem die Einheit des attackierenden Modells attackiert hat, danach wird es aus dem Spiel entfernt.

2 BP



UNGEZÜGELTES GEMETZEL

WAAAGHSTAMM – KAMPFTAKTIK

Wenn Orks im Nahkampf kämpfen, ist der Anblick der Verwüstung äußerst erhebend – nun ja, jedenfalls für andere Orks.

WANN: Nahkampfphase

ZIEL: Eine **ORK**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Kämpfen gewählt wurde

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase verursacht jede Nahkampfattacke eines **ORK**-Modells deiner Einheit bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 5+ einen kritischen Treffer.

1 BP



ORKS – WAAAGHSTAMM

GEFECHTSOPTIONEN

Wenn du die Waaaghstamm-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Waaaghstamm-Gefechtsoptionen verwenden.



ZÄH WIE SQUIGLEDA

WAAAGHSTAMM – KAMPFTAKTIK

Selbst der geringste Ork hält unverhältnismäßig viel Schaden aus, bevor er schließlich in die Knie geht.

WANN: Fernkampfphase deines Gegners oder Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

ZIEL: Eine **ORK**-Einheit deiner Armee, die als Ziel für mindestens eine Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

EFFEKT: Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit 1 vom Verwundungswurf ab.

EINSCHRÄNKUNGEN: Für diese Gefechtsoption kannst du keine **FAHRZEUG**- oder **GROT**-Einheit wählen.



1 BP



GRÜNER MOB

WAAAGHSTAMM – KAMPFTAKTIK

Je mehr Orks sich an einem Ort versammeln, desto mehr Waaagh-Energie wird fließen und desto furchtloser werden sie.

WANN: Deine Befehlsphase

ZIEL: Eine **MOB**-Einheit deiner Armee, die mindestens 10 Modelle enthält und nicht unter halber Sollstärke ist

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase können befreundete **ORK-Infanterie**-Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um jene **MOB**-Einheit befinden, auch dann als Ziel für deine Gefechtsoptionen gewählt werden, wenn sie erschüttert sind.

1 BP



JETZ' GEHT'S LOS

WAAAGHSTAMM – KAMPFTAKTIK

Selbst die massigen Orks können zu überraschenden Geschwindigkeitsausbrüchen neigen, wenn die Aussicht auf eine ordentliche Schlägerei besteht. Wenn eine Horde der Orks erst einen Feind zu Gesicht bekommt, lässt sie sich durch praktisch nichts aufhalten.

WANN: Beginn deiner Bewegungsphase

ZIEL: Eine **ORK-Infanterie**-Einheit deiner Armee

EFFEKT: Addiere bis zum Ende des Zuges 2 auf Vorrücken- und Angriffswürfe für deine Einheit.

1 BP



ORKS – WAAAGHSTAMM

VERBESSERUNGEN

Wenn du die Waaaghstamm-Kontingentsregel verwendest, kannst du diese Waaaghstamm-Verbesserungen verwenden.

MIR NACH, JUNGS!

Dieser Ork ist immer an der Spitze des Angriffes zu finden, denn nichts liebt er mehr, als sich vor allen anderen in den Kampf zu werfen.

Nur für ein **ORK**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, addiere 2 Zoll auf den Bewegungswert der Modelle jener Einheit.

KOPPDRESCHAS KILLASPALTA

Das Letzte, was man von Chefobaboss Koppdrescha und seinem Stamm sah, war ihr furchtloser Vorstoß in eine Horde aus Dämonen des Khorne. Doch die Legende berichtet von einem blutverschmierten Spalta, der gelegentlich in den Händen eines Orks auftaucht. Diese Waffe mag normal aussehen, doch man sagt, dass eine finstere Stimme im Verstand des Trägers flüstert und ihn zu immer wahnsinnigeren Gewalttaten antreibt.

Nur für ein **ORK**-Modell. Nahkampfwaffen, mit denen der Träger ausgerüstet ist und die nicht die Fähigkeit **[ZUSATZATTACKEN]** haben, haben die Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**.

KLÄVVA, ABA BRUTAL

Diese gerissene Grünhaut täuscht Schwäche vor, um den Feind nah heranzulocken, bevor sie in einem plötzlichen Gewaltausbruch einen brutalen Schlaghagel niedergehen lässt.

Nur für ein **ORK**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, kommt jene Einheit in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen.

SUPA-CYBORK-KÖRPA

Der ursprüngliche Besitzer dieses einzigartigen Endoskeletts machte alle Waaaghbosse im weiteren Umkreis noch grüner vor Neid, als sie es ohnehin schon waren. Daher ist es wenig verwunderlich, dass er recht schnell von einem größeren Rivalen getötet und ausgenommen wurde. Seitdem wechselte der Supa-Cybork-Körpa mehrmals den Besitzer und erfüllte seinen neuen Träger mit großem Selbstbewusstsein, erhabener Widerstandskraft und der wohl vergeblichen Hoffnung, dass die Doks die Teile vor dem Verpflanzen mal oberflächlich gereinigt haben.

Nur für ein **ORK**-Modell. Der Träger hat die Fähigkeit Verletzungen ignorieren 4+.





KAMPFPANZA

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	16	7+	5



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
➤	Kanone – Fragmentgeschoss [EXPLOSIV]	36"	W6	5+	5	0	1
➤	Kanone – Massivgeschoss	36"	1	5+	9	-2	W6
	Panzakanone	24"	W6+3	5+	9	-2	2
	Schleuda [EXPLOSIV, INDIKTES FEUER]	48"	W6	5+	5	0	1
	Zzapwumme [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	36"	1	5+	2W6	-3	3

⚔️	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Abrissbirne [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	4+	10	0	W6
	Megagreifa [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	3+	8	-2	2
	Räda un' Kett'n	Nahkampf	6	4+	8	0	1
	Todeswalze	Nahkampf	6	3+	9	-1	2

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, KAMPFPANZA

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6, Feuerplattform 22**

FRAKTION: **Waaagh!**

Schrottreif, aber massiv: Verschlechtere den Durchschlagswert jeder diesem Modell zugewiesenen Attacke um 1.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Panzawanne: Erhöhe den Widerstandswert des Trägers um 2, aber er hat nicht länger die Fähigkeit *Feuerplattform*.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS



KAMPFPANZA

Keine zwei Kampfpanza sind gleich, denn die Meks, die sie bauen, können einfach nicht anders, als sie mit zusätzlichen Panzerplatten, Rammstacheln, einer Auswahl an Dakka und anderem willkürlichen Tech-Krempel zu pflastern. Alle Kampfpanza sind jedoch massive Transportfahrzeuge, die einen ganzen Haufen wütender Orks in die Schlacht tragen können, während sie dem brutalsten Beschuss standhalten, den der Feind ihnen entgegenschleudert.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Kanone
 - 1 Panzakanone
 - 1 Zzapwumme
- Dieses Modell kann mit der folgenden Option ausgerüstet sein:
 - 1 Schleuda
- Dieses Modell kann mit bis zu 4 Fetten Wummen ausgerüstet sein.
- Die Rāda un' Kett'n dieses Modells können durch 1 Todeswalze ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit beliebigen der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Panzawanne
 - 1 Megagreifa
 - 1 Abrissbirne

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Kampfpanza

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Rādan un' Kett'n.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 22 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Wenn dieses Modell mit einer Panzakanone ausgerüstet ist, hat es eine Transportkapazität von 12 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein. Ist dieses Modell nicht mit einer Panzawanne, einer Kanone, einer Panzakanone oder einer Zzapwumme ausgerüstet, kann es 1 **GHAZGHKULL THRAKA** transportieren. **GHAZGHKULL THRAKA** nimmt den Platz von 18 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, KAMPFPANZA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

VIECHJÄGA

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	5	5+	1	7+	2
6"	5	5+	2	7+	2

VIECHJÄGA

JÄGABOSS



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
Sprengknarre [EXPLOSIV]	18"	W3	5+	6	0	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energieschere	Nahkampf	4	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	5	0	1
Spalta	Nahkampf	3	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+

FRAKTION: Waaagh!

Monsterjäger: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit kannst du den Treffwurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, MOB, LINIENTRUPPEN, VIECHFÄNGA, VIECHJÄGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

VIECHJÄGA

Viechjäga sind groß, brutal und kampflustig – eine Macht auf dem Schlachtfeld, mit der man rechnen muss. Mit ihren Sprengknarren verschießen sie Geschosse von der Größe einer Kanonenkugel und ihre Spalta sind mit Widerhaken besetzt. All dies hilft ihnen dabei, ihre Beute niederzuringen, um sie in Stücke zu schlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 10 Modelle in dieser Einheit können Knarre und Spalta von 1 Viechjäga durch 1 Sprengknarre und 1 Handwaffe ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Jägaboss
- 9-19 Viechjäga

Der Jägaboss ist ausgerüstet mit: Energieschere; Knarre.

Jeder Viechjäga ist ausgerüstet mit: Knarre; Spalta.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, MOB, LINIENTRUPPEN, VIECHFÄNGA, VIECHJÄGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

VIECHBOSS

B

6"

W

5

RW

4+

LP

5

MW

6+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Wumme [SCHNELLFEUER 1]	18"	2	4+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Viechfängakralle [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	4	3+	10	-2	2
Viechspalta [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	6	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 6+, Anführer

FRAKTION: Waaagh!

Viechboss: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addieren bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Wütend wie'n Squig: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung ausführt, haben Nahkampfwaffen, mit denen es ausgerüstet ist, bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, WAAAGHBOSS, VIECHBOSS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

VIECHBOSS

Um eine Horde aus Viechfängen anzuführen, braucht es einen besonders übel-launigen und brutalen Ork. Viechbosse haben diese Eigenschaften im Überfluss. Sie sind vollgestopft mit kybernetischen Verbesserungen, mit Zielsquigs verdrahtet und mit einem mörderischen Waffenarsenal ausgerüstet – diese brüllenden Monster können selbst der größten Beute von Angesicht zu Angesicht gegenüberreten und sie zu Fall bringen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Viechboss

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Wumme; Viechspalta; Viechfängakralle.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- VIECHJÄGA

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, WAAAGHBOSS, VIECHBOSS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

VIECHBOSS AUF SQUIGOSAURUS

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	9	6+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
Sprenghnarre [EXPLOSIV]	18"	W3	5+	6	0	2
⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Squigosauruskiefa [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	4+	7	-2	3
Viechspalta [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	6	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 4+**

FRAKTION: **Waaagh!**

Jetz' geht's los (Aura): Solange sich eine befreundete **VIECHFÄNGA**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, kannst du Angriffswürfe für jene Einheit wiederholen.

Zielstrebiges Raubtier: Du kannst die Gefechtsoption Heroische Intervention für 1 BP mit dieser Einheit als Ziel einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: **MONSTER, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, VIECHBOSS AUF SQUIGOSAURUS**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ORKS**

VIECHBOSS AUF SQUIGOSAURUS

Ein Squigosaurus ist ein zielstrebiges Raubtier, dessen Biss Adamantium durchdringt und das Feindfeuer so leicht abschüttelt, als wäre es mit Panzerplatten bedeckt. Diese Monster fressen alles, was ihnen zwischen die Kiefer gerät. Wenn ein Viechboss auf einem solchen Ungeheuer reiten möchte, muss er es zunächst so ziemlich totprügeln, um sich seinen Respekt zu verdienen – nach Möglichkeit sollte ihm dies gelingen, ohne dabei selbst gefressen zu werden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Sprengknarre ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Viechboss auf Squigosaurus

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Viechspalta; Squigosauruskiefä.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, VIECHBOSS AUF SQUIGOSAURUS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKBOSS IN MEGARÜSTUNG

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	6	2+	5	7+	1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Megablasta [RISKANT]	24"	3	5+	9	-2	W6
Aufgemotzte Wumme [SCHNELLFEUER 2]	18"	4	5+	4	0	1
Kombischieße [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	5+	4	0	1
Telleporta-Blasta [EXPLOSIV]	12"	3	5+	8	-1	3

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekrallen	Nahkampf	4	3+	9	-2	2
Killlasäge	Nahkampf	3	4+	12	-3	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Waaagh!

Mehr Dakka: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Fernkampfattacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1 wiederholen.

Rüstung zusamm'tackern: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du jener Einheit in deiner Befehlsphase 1 zerstörtes Leibwächter-Modell wieder hinzufügen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Spezialkraftfeld: Solange der Träger eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 4+ gegen Fernkampf-attacken.

Schmiergrot: Einmal pro Schlacht kann am Ende der Bewegungsphase ein Modell in der Einheit des Trägers W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurückerhalten.

Anmerkung: Platziere einen Schmiergrot-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MEKBOSS IN MEGARÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKBOSS IN MEGARÜSTUNG

Megarüstungen mögen so schwer sein, dass man genauso gut einen Kampfpanzer tragen könnte, aber sie verleihen auch ungeheuerliche Widerstandskraft. Mekbosse bauen und tragen sie häufig selbst, wobei sie sie mit instabilen aufgemotzten Waffen, Kraftfeldprojektoren, vernichtenden Krallen oder sogar Telleporta-Blasten ausstatten, die ihre Opfer töten, indem sie ihre Einzelteile über einen weiten Bereich teleportieren, was die Orks ziemlich witzig finden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Aufgemotzte Megablasta dieses Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Killasäge
 - 1 Kombischieße
 - 1 Aufgemotzte Wumme
- Dieses Modell kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Telleporta-Blasta
 - 1 Spezialkraftfeld
- Dieses Modell kann mit 1 Schmiergrot ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Mekboss in Megarüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Aufgemotzta Megawumme; Energiekralle.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- MEGABOSSE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MEKBOSS IN MEGARÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKBOSS MIT SPEZIALKRAFTFELD

B

6"

W

5

RW

4+

LP

4

MW

7+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]		12"	1	5+	4	0	1
NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Spalta		Nahkampf	4	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Waaagh!**

Mehr Dakka: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Fernkampfattacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1 wiederholen.

Spezialkraftfeld: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 5+ gegen Fernkampfattacken. Einmal pro Schlacht kann dieses Modell sein Spezialkraftfeld zu Beginn einer beliebigen Phase überladen. Wenn es das tut, verbessert sich dieser Rettungswurf bis zum Ende jener Phase auf 4+.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Grothelfa: Einmal pro Schlacht kann der Träger sein Spezialkraftfeld ein zusätzliches Mal überladen.

Anmerkung: Platziere einen Grothelfa-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, MEKBOSS MIT SPEZIALKRAFTFELD



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKBOSS MIT SPEZIALKRAFTFELD

Das Spezialkraftfeld wird in einer wirren Masse sich drehender Teile generiert, die alarmierend viele Funken versprühen, und breitet sich als knisternde Energieblase aus, die den Mekboss und nahe Grünhäute einhüllt. Feindfeuer prasselt harmlos gegen das instabile Kraftfeld und ermöglicht dem Mekboss und seinen Kumpels den unbeirren Vormarsch.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Grothelfa ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Mekboss mit Spezialkraftfeld

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Knarre, Spalta.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BOYS
- BRENNÄ
- PANZAKNACKA
- PLÜNDERA
- BOSSE

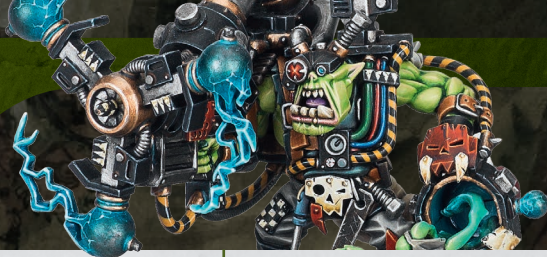
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN,
MEKBOSS MIT SPEZIALKRAFTFELD



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKBOSS MIT SCHOCKZOGGA

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	5	4+	5	7+	1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Schockzogga [EXPLOSIV, SCHWER]	60"	W6+1	5+	9	-4	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	4	3+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Waaagh!**

Mehr Dakka: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Fernkampfattacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1 wiederholen.

Irrwitzige Rotzlingattacke: Nachdem dieses Modell in der Fernkampfphase geschossen hat, wähle eine feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde; jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Grotassistent: Einmal pro Schlacht kannst du, nachdem du für die Anzahl der Attacken des Schockzoggas des Trägers gewürfelt hast, jenen Wurf wiederholen.

Anmerkung: Platziere einen Grotassistent-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

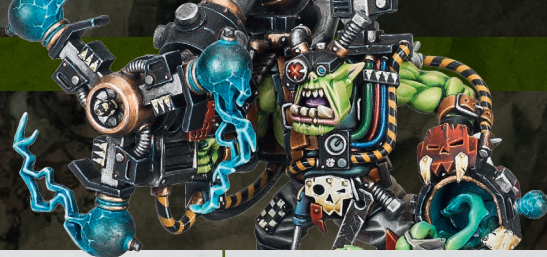
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, MEKBOSS MIT SCHOCKZOGGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

MEKBOSS MIT SCHOCKZOGGA

Der Schockzogga öffnet einen Tunnel durch den Warp direkt ins Innere seines Ziels, durch den kreischende Rotzlinge gejagt werden. Die winzigen Grünhäute materialisieren sich auf der anderen Seite des Tunnels als vor Angst wahnsinnige, bissige und wild um sich schlagende Horde. Es erübrigt sich zu erwähnen, dass die Folgen katastrophal sind, sollte dies in einem Motor, einem Transportabteil oder schlimmstenfalls in einem lebendigen Körper geschehen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Grotassistenten ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Mekboss mit Schockzogga

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Handwaffe, Schockzogga.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BOYS
- PLÜNDERA
- MEKWUMMEN

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN,
MEKBOSS MIT SCHOCKZOGGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEGAKOPP-BOSSBUNKA

B	W	RW	LP	MW	MK
-	10	3+	12	7+	0



🎯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
➤	Gorks Glotza – Blinzeln [TREFFERHAGEL W3]	18"	1	5+	12	-4	3
➤	Gorks Glotza – Starren [EXPLOSIV, TREFFERHAGEL W3]	24"	W6	5+	5	0	1

➤ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, FAHRZEUG, TRANSPORTER,
MEGAKOPP-BOSSBUNKA

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 11**

FRAKTION: Waaagh!

Schrottreife Deckung: Jedes Mal, wenn einem Modell, das durch diese **BEFESTIGUNG** nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, eine Fernkampfatacke zugewiesen wird, profitiert jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung.

Brüllstange (Aura): Solange sich eine befreundete **ORK**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese **BEFESTIGUNG** befindet, verbessere den Moralwert der Modelle jener Einheit um 1.

Befestigung: Solange sich eine feindliche Einheit nur in Nahkampfreichweite um mindestens eine **BEFESTIGUNG** deiner Armee befindet:

- kann jene Einheit immer noch als Ziel für Fernkampfatacken gewählt werden, aber du musst bei jeder solchen Attacke 1 vom Trefferwurf abziehen, es sei denn, sie wird mit einer Pistole ausgeführt.
- müssen die Modelle jener Einheit keinen Fluchttest ausführen, wenn sie erschüttert ist und sich zurückzieht, mit Ausnahme jener Modelle, die sich dabei über feindliche Modelle bewegen.



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEGAKOPP-BOSSBUNKA

Es ist nicht bloß ein spitzenmäßiges Statussymbol für einen Boss, den abgetrennten Kopf eines Garganten als Machtsitz zu nutzen; der Megakopp-Bossbunka bietet auch eine Operationsbasis mit einem bemerkenswert orkigen Arsenal, etwa dem machtvollen Glotza von Gork, der in ein Auge eingelassen ist, oder die Brüllstange, die das Geschrei des Bosses noch weiter verstärkt, sodass seine Befehle überall gehört werden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit bis zu 3 zusätzlichen Fetten Wummen ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Megakopp-Bossbunka

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fetta Wumme; Gorks Glotza.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 11 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, FAHRZEUG, TRANSPORTER,
MEGAKOPP-BOSSBUNKA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BLITZABOMBA

B

20+''

W

9

RW

3+

LP

12


MW


7+

MK

0



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36''	3	5+	5	0	1
Zwillingsupawumme [SCHNELLFEUER 2, TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	4	5+	6	-1	1

 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Waaagh!**

Bumm-Bombe: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung beendet, kannst du eine feindliche Einheit wählen, über die es sich bei jener Bewegung bewegt hat, und einen W6 werfen: bei 4+ erleidet jene Einheit W6 tödliche Verwundungen.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, BLITZABOMBA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BLITZABOMBA

Ein Blitzabomba mag nicht so viel um sich schießen wie ein Dakkajet, aber dafür schleppt er unter seinen Flügeln enorme Bumm-Bomben in den Kampf. In wahnwitzigen Sturzflugmanövern fährt der Blitzabomba auf den Feind herab und klinkt seine übergroßen Geschosse aus, bevor er (hoffentlich) hochzieht und kreischend davonsaust, während in seinem Schatten mächtige Feuerbälle aufblühen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Blitzabomba

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fetta Wumme; Zwillingssupawumme; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, BLITZABOMBA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BUMMDAKKA-PROTZKARRE

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	7	4+	9	7+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Donnabüchse [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
Mek-Spezial [STURM, SCHNELLFEUER 4, TREFFERHAGEL 1]	24"	12	5+	5	-1	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Stachelräder	Nahkampf	4	4+	7	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Waaagh!**

Rauchfahnen (Aura): Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, ziehe bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, GRANATEN, BUMMDAKKA-PROTZKARRE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BUMMDAKKA-PROTZKARRE

Die Bummdakka-Protzkarre ist Hochgeschwindigkeitsanarchie auf vier Rädern. Dieses Fahrzeug ist vollgestopft mit Dakka und johlenden Grünhäuten. So bepackt rast es in einem Sturm aufgewirbelter Rauchwolken, umherpeifender Patronen, feuriger Brennaflasch'n und schockierend unflätiger Ausdrucksweise vorüber, bevor es mit quietschenden Reifen zur nächsten Runde ansetzt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bummdakka-Protzkarre

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fetta Wumme; Donnabüchse; Mek-Spezial; Stachelrädern.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, GRANATEN, BUMMDAKKA-PROTZKARRE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSS SNIKROT

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	5	5+	6	6+	1



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Knarre [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Morks Zähne [PRÄZISION, SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	6	2+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Anführer, Tarnung

FRAKTION: Waaagh!

Rotschäd'lkommandos: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, profitieren die Modelle jener Einheit von Deckung.

Listig infiltrier'n: Einmal pro Schlacht kannst du die Einheit dieses Modells in deiner Bewegungsphase vom Schlachtfeld entfernen, statt eine normale Bewegung mit ihr auszuführen, und sie irgendwo auf dem Schlachtfeld und horizontal weiter als 9 Zoll entfernt von allen feindlichen Modellen aufstellen.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, EPISCHER HELD, BOSS SNIKROT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSS SNIKROT

Boss Snikrot ist ein dunkler Geist, dessen Besessenheit von Guerilla-Kriegsführung dafür sorgte, dass er die List anderer Blood Axes schnell überflügelte und nahezu übernatürliche Fähigkeiten erlangt hat. Wenn seine verängstigten Feinde erkennen, dass Snikrot über sie gekommen ist, schneidet er bereits ihre Kehlen mit seinen gezackten Klingen auf.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss Snikrot – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Morks Zähnen.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- KOMMANDOS

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, EPISCHER HELD, BOSS SNIKROT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSS ZAGSTRUK



B	W	RW	LP	MW	MK
12"	5	4+	6	6+	1

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Da Geiakrall'n und Spalta	Nahkampf	6	2+	8	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen, Verletzungen ignorieren 6+, Anführer

FRAKTION: Waaagh!

Drill-Boss: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

In freiem Fall: In einem Zug, in dem sie aus der Reserve auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, kannst du Angriffswürfe für die Einheit dieses Modells wiederholen.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, BOSS ZAGSTRUK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

BOSS ZAGSTRUK

Boss Zagstruk stürzt sich an der Spitze der berühmten Geia aus seinem aufgemotzten Kampfbomben und trifft den Feind mit der Wucht einer zweihundert Kilo schweren Düsenbetriebenen Rakete, die von kriegslüsterem Hass erfüllt ist. Das Tosen seiner Triebwerke und das Knirschen der Knochen unter seinen Cyborg-Fußkrallen macht das blutige Spektakel komplett.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss Zagstruk – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Da Geiakrall'n und Spalta; Knarre.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- DÜS'NSPRINGA

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, BOSS ZAGSTRUK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOYS

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	5	5+	1	7+	2	BOY
6"	5	5+	2	7+	2	BOSS



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bazooka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
Kombischieße [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	5+	4	0	1
Wumme [SCHNELLFEUER 1]	18"	2	5+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekrallen	Nahkampf	3	4+	9	-2	2
Fetta Spalta	Nahkampf	3	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1
Spalta	Nahkampf	3	3+	4	-1	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Köpfe einschlag'n: Solange diese Einheit von einem WAAAGH-BOSS-Modell angeführt wird, kannst du in deiner Befehlsphase, wenn für diese Einheit das erste Mal in jener Phase ein Erschütterungstest misslingt und sie in Reichweite eines Missionszielmarkers ist, entscheiden, ein paar Köpfe einzuschlagen. Wenn du dies tust, wird 1 Leibwächter-Modell dieser Einheit zerstört und du kannst jenen Test wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, MOB, GRANATEN, BOYS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOYS

Orkboys schwappen unter Führung übellauziger Bosse in großen und lärmenden Mobs voller grobschlächtiger Spezialwaffen in den Kampf. Die meisten Mobs stampfen einfach geradlinig in die Feindlinien und verlassen sich auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit und ihre natürliche Zähigkeit, um die volle Wirkung zu entfalten. Andere klammern sich an Lasta und Kampfpanza, um noch schneller ins Getümmel zu gelangen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Fette Spalta des Bosses kann durch 1 Energiekralle ersetzt werden.
- Der Fette Spalta und die Knarre des Bosses können durch 1 Kombischieße und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Knarre und Spalta beliebiger Boys können jeweils durch 1 Wumme ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle dieser Einheit können Knarre und Spalta von 1 Boy durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Fette Wumme und 1 Handwaffe
 - 1 Bazzukka und 1 Handwaffe

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss
- 9-19 Boys

Der Boss ist ausgerüstet mit: Knarre; Fettem Spalta.

Jeder Boy ist ausgerüstet mit: Knarre, Spalta.

LEIBWÄCHTER

Wenn diese Einheit eine Sollstärke von 20 hat, können sich ihr bis zu zwei Anführer-Einheiten anschließen statt einer (aber nur, wenn es sich bei einer davon um ein **WAAAGHBOSS**-Modell handelt). Wenn du dies tust und diese Einheit zerstört wird, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, MOB, GRANATEN, BOYS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BRENNA

B

6"

W

5

RW

5+

LP

1

MW

7+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzta Megablasta [RISKANT]	24"	3	5+	9	-2	W6
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
Gitbrenna [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	4	0	1
Schneidbrenna	Nahkampf	2	4+	4	-2	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Waaagh!**

Pyromanen: Wiederhole bei jeder Fernkampfattacke eines Modells dieser Einheit mit einem Gitbrenna gegen eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll einen Verwundungswurf von 1. Wenn sich das Ziel der Attacke zudem in Reichweite eines Missionszielmarkers befindet, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, BRENNA**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BRENNA

Das als Brenna bezeichnete Gerät ist ein krudes Schneidwerkzeug, das eigentlich für das Zerlegen von Schlachtfeldschrott konzipiert wurde. Es ist ein erfreulicher Zufall für die Orks, dass es sich auch toll eignet, um die Rüstung eines Feindes im Nahkampf zu knacken. Wenn man an einem Regler dreht, kann der Brenna zudem eine lodernde Flammenzunge speien. Es erübrigt sich zu sagen, dass die meisten pyromanisch veranlagten Orks beides fantastisch finden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Fette Wumme beliebiger Schrauba kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Aufgemotzte Megablasta
 - 1 Bazzukka

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Schrauba*
- 4-12 Brenna

**Diese Einheit muss für je 4 Brenna 1 Schrauba enthalten.*

Jeder Schrauba ist ausgerüstet mit: Handwaffe; Fetta Wumme.

Jeder Brenna ist ausgerüstet mit: Gitbrenna; Schneidbrenna.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, BRENNNA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BRENNABOMBA

B

20+''

W

9

RW

3+

LP

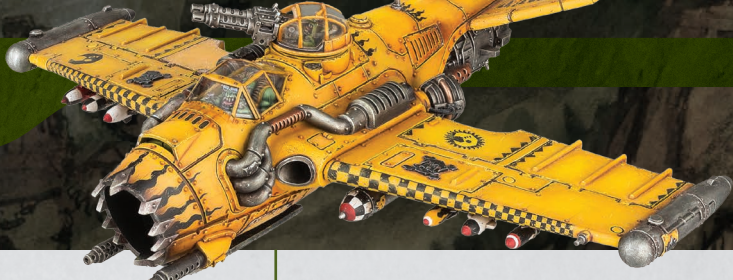
12

MW

7+

MK

0



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fette Zwillingssumme [SCHNELLFEUER 2, SYNCHRONISIERT]	18''	3	5+	5	0	1
Zwillingssupawumme [SCHNELLFEUER 2, TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	4	5+	6	-1	1
Brennaraket'nwerfa [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN]	36''	2W6	5+	5	-1	1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Waaagh!**

Brand-Bomba: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung beendet, kannst du eine feindliche Einheit wählen, über die es sich bei jener Bewegung bewegt hat. Bis zum Ende des Zuges können die Modelle jener Einheit nicht von Deckung profitieren. Wirf außerdem einen W6 für jedes Modell jener Einheit: für jede 6 erleidet jene Einheit 1 tödliche Verwundung.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

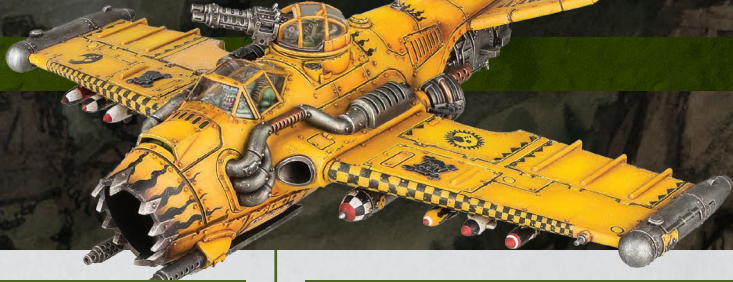
SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, BRENNABOMBA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BRENNABOMBA

Brennabomba sind dafür gedacht, feindliche Infanterie aus Befestigungen und dichter Deckung zu vertreiben. Sie fliegen so tief, dass sie regelmäßig ihren eigenen Rumpf mit ihren Geschossen versengen. Der Brenna in der Pilotenkanzel sieht darin nur einen kleinen Preis, weil er sich dafür am „Fackeltanz“ seiner Opfer erfreuen kann, die im lodernden Inferno der Brand-Bomben und Brennaraket'n ihr Ende finden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit ein Brennaraket'nwerfa ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Brennabomba

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fetta Zwillingssumme; Zwillingssupawumme; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, BRENNABOMBA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

DAKKAJET

B

20+"

W

9

RW

3+

LP

12

MW

7+

MK

0



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Zwillingsupawumme [SCHNELLFEUER 2, TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36"	4	5+	6	-1	1

🔨 NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzerter Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Waaagh!**

Dakkasturm: Bei jeder Fernkampftacke dieses Modells verursacht jeder erfolgreiche Trefferwurf einen kritischen Treffer.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, DAKKAJET



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

DAKKAJET

Auf schwarzen Rauchfahnen donnern Dakkajets im Tiefflug über das Schlachtfeld hinweg. Diese Einsitz-Flugmaschinen der Orks sind für ihre Größe mit einem geradezu lächerlichen Arsenal bestückt und fallen unter dem Rückstoß des entfesselten Feuerhagels beinahe auseinander, den ihre tollkühnen Piloten mit der gleichen boshaften Freude gegen Boden- und Luftziele entfesseln.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 zusätzlicher Zwillingsupawumme ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Dakkajet

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Zwillingsupawummen;
Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN, FLUGZEUG, DAKKAJET



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GARGBOT

B

8"

W

9

RW

2+

LP

8

MW

7+

MK

3



☒ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzta Megablasta [RISKANT]	24"	3	5+	9	-2	W6
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
Gitbrenna [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Botkralle [MEGATÖDLICH]	Nahkampf	4	3+	10	-2	3
Megatödllich: Der Attackenwert dieser Waffe wird für jede zusätzliche Botkralle, mit der dieses Modell ausgerüstet ist, um 1 erhöht.						
Stampfige Füße	Nahkampf	4	3+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Waaagh!**

Kolbengetriebene Gewalt: Zu Beginn der Nahkampfphase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Erschütterungstest ausführen.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, GARGBOT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GARGBOT

Es bringt Stärke, Widerstandskraft und ein furchterregendes Waffenarsenal ein, sich mit einem Gargbot verdrahten zu lassen. Der Preis ist eine Realität, in der man sein Leben in einer engen Metalldose fristet und seine Nahrung durch einen Strohhalm aufnimmt, was den meisten Orks schnell langweilig wird. Das führt zu wahnhafter Brutalität, die den Gargbot im Kampf nur noch gefährlicher macht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Fetten Wummen dieses Modells können je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Botkralle
 - 1 Aufgemotzta Megablasta
 - 1 Bazzukka
 - 1 Gitbrenna
- Die Botkrallen dieses Modells können je durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Fette Wumme
 - 1 Aufgemotzta Megablasta
 - 1 Bazzukka
 - 1 Gitbrenna

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Gargbot

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 2 Fetten Wummen; 2 Botkrallen; Stampfigen Füßen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, GARGBOT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

PLATTMACHA-WAAAGHTRIKE

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	6	4+	9	6+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤ Killadüse – Brenna [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
➤ Killadüse – Schneida [MELTER 2]	12"	1	5+	9	-4	W6
Plattmacha-Schrotflinten [STURM]	12"	6	5+	5	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Schnappakralle	Nahkampf	4	3+	10	-2	2

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, WAAAGHBOSS, PLATTMACHA-WAAAGHTRIKE

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Anführer**

FRAKTION: **Waaagh!**

Heizaboss: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Heftige Treibstoffmischung: Jedes Mal, wenn die Einheit dieses Modells vorrückt, führe keinen Vorrücken-Wurf für sie aus. Addiere stattdessen bis zum Ende der Phase 6" auf den Bewegungswert der Modelle der Einheit dieses Modells.

RETTUNGSWURF

5+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS



PLATTMACHA-WAAAGHTRIKE

Heizabosse der Orks fahren auf Plattmacha-Waaaghtrikes in den Kampf. Diese schlingernenden Dreiradmaschinen sind mit kraftvollen Turbinen ausgestattet, die den Feind ordentlich durchbraten, während das Trike durch seine Reihen donnert. Außerdem bietet dieses Fahrzeug eine Plattform, von der aus der Heizaboss seine Beute auf unschöne Art mit seiner einem Greifhaken gleichenden Schnappkralle einfangen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Plattmacha-Waaaghtrike

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Plattmacha-Schrotflinten; Killadüse; Schnappkralle.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- WAAAGHBIKA

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, WAAAGHBOSS, PLATTMACHA-WAAAGHTRIKE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KILLAKOPTA

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	6	4+	4	7+	2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzta Megablasta [RISKANT]	24"	3	5+	9	-2	W6
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
Kopta-Raket'n [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	24"	W3	5+	9	-2	3

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Wirbelnde Rotor'n	Nahkampf	6	3+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Schocktruppen**

FRAKTION: **Waaagh!**

Tod von ob'n: Jedes Mal, wenn diese Einheit eine normale Bewegung beendet, kannst du eine feindliche Einheit wählen, über die sie sich bei jener Bewegung bewegt hat, und einen W6 für jedes Modell dieser Einheit werfen: für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN; GRANATEN, KILLAKOPTA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KILLAKOPTA

Die meisten Orks finden dieses ganze Herumgepfusche mit der Fliegerei eher merkwürdig und bevorzugen es, mit beiden Beinen fest auf dem Boden in den Krieg zu ziehen. Killakopta-Piloten bilden die durchgeknallte Ausnahme und fungieren als Vorhut-Truppen, um die feindlichen Stellungen auszuspionieren und vielleicht dabei ein paar Schüsse auf sie abzugeben, wenn sie schon mal dort sind.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 3 Modelle in dieser Einheit können die Kopta-Raket'n von 1 Killakopta durch 1 Aufgemotzten Megablasta ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Killakopta

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Kopta-Raket'n; Knarre; Wirbelnden Rotor'n.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLIEGEN; GRANATEN, KILLAKOPTA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

POSA

B

6"

W

5

RW

4+

LP

2

MW

7+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	BF	S	DS	SW	
Posawumme [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	24"	3	5+	6	-1	2

NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	KG	S	DS	SW	
Spalta	Nahkampf	4	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Wummenvalliebte Angeba: Jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit das nächste infrage kommende Ziel für seine Posawumme wählt, hat jene Waffe bis zum Ende der Phase Attackenwert 4.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Munigrot: Diese Einheit kann diese Fähigkeit einmal pro Schlacht einsetzen, wenn sie zum Schießen gewählt wird. Wenn sie dies tut, haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

Anmerkung: Platziere einen Munigrot-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, POSA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

POSA

Posa werden von anderen Grünhäuten als Wichtigster und Angeber abgestempelt, die mehr Glitzakram und Dakka haben, als gut für sie ist. Den Posan ist das freilich ziemlich egal, denn sie haben Spaß daran, ihre übertrieben aufgebohrten Posawummen einzusetzen, um den Feind völlig in einem tosenden Sturm aus Patronen, Raketen und Energiestößen zu vernichten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Diese Einheit kann mit 1 Munigrot ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Käpt'n
- 4-9 Posa

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Posawumme; Spalta.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, POSA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GHAZGHKULL THRAKA

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	6	2+	10	6+	4
5"	6	7+	1	8+	1

GHAZGHKULL THRAKA

MAKARI



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Morks Gebrüll [SCHNELLFEUER 4]	36"	12	5+	5	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gorks Kralle	Nahkampf	6	2+	14	-3	4
Makaris Piksa [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	Nahkampf	1	4+	3	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Waaagh!

Prophet des Groß'n Waaagh: Solange diese Einheit eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfattacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf und 1 auf den Verwundungswurf.

Ghazghkulls Waaaghbanna (Aura): Solange sich eine befreundete ORK-Einheit innerhalb von 12 Zoll um Makari befindet, haben Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, wenn du in dieser Schlachtrunde den Waaagh ausgerufen hast, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

RETTUNGSWURF: GHAZGHKULL

4+

RETTUNGSWURF: MAKARI *

2+

* Du kannst Rettungswürfe für dieses Modell nicht wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GHAZGHKULL THRAKA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

GHAZGHKULL THRAKA

Sich Ghazghkull Thraka im Kampf zu stellen, kommt einem unschönen Selbstmord gleich. Er ist ein ikonischer Kriegsherr, listig und entsetzlich, und genießt obendrein den persönlichen Schutz der Orkgötter – nicht dass er es nötig hätte! Makari trägt das persönliche Waaaghbanna des Ghazghkull, und es gibt keine Grünhaut, die in Gegenwart jener Flagge nicht ganz besonders verbissen kämpft.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Ghazghkull Thraka – EPISCHER HELD
- 1 Makari

Ghazghkull Thraka ist ausgerüstet mit: Morks Gebrüll; Gorks Kralle.

Makari ist ausgerüstet mit: Makaris Piksa.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- MEGABOSSE

Wenn die Leibwächter-Einheit dieser Einheit zerstört wird, werden Ghazghkull Thraka und Makari wieder eine einzelne Einheit mit ihrer ursprünglichen Sollstärke.

OBERBEFEHLSHABER

Wenn diese Einheit Teil deiner Armee ist, muss ihr Ghazghkull-Thraka-Modell dein KRIEGSHERR sein.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, GHAZGHKULL THRAKA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

GORKANAUT

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	12	3+	20	7+	8



🌀 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
Fette Zwillingswumme [SCHNELLFEUER 2, SYNCHRONISIERT]	18"	3	5+	5	0	1
Gitbrenna [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Killasturm-Megawumme [SCHNELLFEUER 10]	36"	20	5+	6	-1	1

🔨 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➤ Klaue des Gork – Stoß	Nahkampf	5	3+	18	-3	6
➤ Klaue des Gork – Rundumhieb	Nahkampf	15	3+	8	-1	2

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, AUFTRAGEND, LÄUFER, TRANSPORTER, GORKANAUT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6

FRAKTION: Waaagh!

Scheppernder Vormarsch: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung ausführt, kann es sich über feindliche Modelle (ausgenommen **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Modelle) und Geländestücke, die nicht höher als 4 Zoll sind, hinwegbewegen, als wären sie nicht da.

Groß und stampfig: Addiere bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells 1 auf den Trefferwurf, wenn du in dieser Schlachtrunde den Waaagh ausgerufen hast.

BESCHÄDIGT: 1-7 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-7 verbleibende LP hat, ziehe 4 vom Missionszielkontrollwert dieses Modells ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS



GORKANAUT

Diese massigen Kriegsmaschinen werden von ausgestoßenen Bossen gesteuert, die dem Ruf des Groß'n Waaagh durch die Sterne folgen. Die meisten Kriegerscharen heißen sie willkommen, denn sie können einen verheerenden Feuerhagel entfesseln und es gibt nur wenige Feinde, die ihren enormen kolbengetriebenen Klauen standhalten können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Gorkanaut

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Killasturm-Megawumme; 2 Bazzukkas; Gitbrenna; 2 Fetten Zwillingswummen; Klaue des Gork.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein. Es kann nicht **GHAZGHKULL THRAKA** transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, AUFTRAGEND, LÄUFER, TRANSPORTER, GORKANAUT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GROTS

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	2	7+	1	8+	2	GROT
6"	5*	5+	2	7+	1	TREIBA



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Donnabüchse [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1
	Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Grotkatsche	Nahkampf	3	3+	5	0	1
	Handwaffe	Nahkampf	1	5+	2	0	1

FÄHIGKEITEN

Fraktion: **Waaagh!**

Treiba: Solange diese Einheit mindestens ein Grot-Modell enthält, haben Treiba-Modelle dieser Einheit gegen jede Fernkampfwaffe, die diese Einheit trifft, einen Widerstandswert von 2.

Kleine Langfinger: Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase einen W6 für jeden von dir kontrollierten Missionszielmarker, in dessen Reichweite sich mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit befindet. Ergibt mindestens einer jener Würfe eine 4+, erhältst du 1 BP.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROTS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GROTS

Was es Grots an Statur, Mut, Zähigkeit, Disziplin, Motivation, Loyalität, Aggression und persönlicher Hygiene mangelt, machen sie angeblich durch ihre schiere Anzahl wett. Und mit ihren jämmerlichen Fernkampfaffen können sie immerhin ganz gut schießen. Und wenn auch alles andere in die Hose geht, erkennen die Orks in den Grots doch zumindest hervorragende lebende Kugelfänger.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-2 Treiba
- 10-20 Grots

Jeder Treiba ist ausgerüstet mit: Knarre, Grotklatsche.

Jeder Grot ist ausgerüstet mit: Donnbüchse; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GROTS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

JÄGAKUTSCHE

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	16	7+	5



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Harpune [ANTI-MONSTER 2+, ANTI-FAHRZEUG 2+, AM HAKEN]	12"	1	5+	12	-2	3
Am Haken: Jedes Mal, wenn mit dieser Waffe ein Treffer gegen eine MONSTER- oder FAHRZEUG- Einheit erzielt wird, addiere bis zum Ende des Zuges, wenn der Träger jene Einheit als ein Angriffsziel wählt, 2 zu für den Träger ausgeführten Angriffswürfen.						
Megaschleuda [EXPLOSIV, INDIREKTES FEUER]	48"	W6	5+	6	0	2

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Bestienhörner und Hufe [ZUSATZATTACKEN, LANZE]	Nahkampf	4	4+	8	-1	3
Säg'nblätta	Nahkampf	6	3+	10	-1	2
Schlächtajungs [ZUSATZATTACKEN, ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	4	3+	5	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6, Verletzungen ignorieren 6+, Feuerplattform 21

FRAKTION: Waaagh!

Nix wie raus, Jungs: Wenn dieses **TRANSPORTER-**Modell zerstört wird, kannst du jeden Wurf wiederholen, mit dem bestimmt wird, ob die Einheit eines aussteigenden Modells tödliche Verwundungen erleidet.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, VIECHFÄNGA, JÄGAKUTSCHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

JÄGAKUTSCHE

Die Jägakutsche ist aus den Wracks feindlicher Fahrzeuge und Plündergut zusammengeschaubt, -geschweißt und -gewickelt. Sehr zur Erleichterung ihrer Besatzung hat sie statt eines Wurrturms ein offenes Metalldeck, mit zahlreichen Griffen, um mehr jahlende und brüllende Mobs aus Viechfängen zur Jagd transportieren zu können.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Jägakutsche

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Megaschleuda; Harpune; Schlächtajungs; Bestienhörnern und Hufen; Sägnblättn.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 21 VIECHFÄNGA-INFANTERIE-Modellen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, VIECHFÄNGA, JÄGAKUTSCHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KÄPT'N BADRUKK



B

6"

W

5

RW

3+

LP

6

MW

7+

MK

1

☒	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
➤	Killdakka – Standard [SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	24"	3	5+	7	-2	2
➤	Killdakka – Überladung [RISKANT, SCHWER, TREFFERHAGEL 1]	24"	3	5+	8	-3	3
	Knarre [PISTOLE]	12"	1	4+	4	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Spalta	Nahkampf	6	2+	5	-1	1

➤ Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden..

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, KÄPT'N BADRUKK

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer

FRAKTION: Waaagh!

Protzigste Gits: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Fernkampfatacke eines Modells jener Einheit den Trefferwurf wiederholen.

Mordsverstrahlte Muni (Aura): Solange sich eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, ziehe 1 vom Widerstandswert der Modelle jener Einheit ab.

RETTUNGSWURF

4+



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

KÄPT'N BADRUKK

Käpt'n Badrukks Goldzahnrüstung hat sich als sicher gegen alles erwiesen, was die Galaxis ihm entgegensetzen konnte. Das ist auch gut so, wenn man das Strahlungsniveau bedenkt, das von seiner heißgeliebten Wumme Killdakka ausgeht. Diese aufgemotzte Waffe verschießt instabile Plasmageschosse, die Badrukks Feinde zu glühender Asche verbrennen – zumindest bis zu dem Zeitpunkt, an dem sie mit explosiven Folgen eine Ladehemmung erleidet.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Käpt'n Badrukk – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Spalta; Killdakka.

ANFÜHRER

Diese Einheit kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- POsa

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD,
KÄPT'N BADRUKK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KILLAKUTSCHE

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	10	3+	16	7+	5



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Harpune [ANTI-MONSTER 2+, ANTI-FAHRZEUG 2+, AM HAKEN]	12"	1	5+	12	-2	3

Am Haken: Jedes Mal, wenn mit dieser Waffe ein Treffer gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit erzielt wird, addiere bis zum Ende des Zuges, wenn der Träger jene Einheit als ein Angriffsziel wählt, 2 zu für den Träger ausgeführten Angriffswürfen.

Megaschleuda [EXPLOSIV, INDIREKTES FEUER]	48"	W6	5+	6	0	2
---	-----	----	----	---	---	---

Wurrturm [RISKANT, PSIONISCH, SCHWALL]	24"	W3	-	12	-3	W6
--	-----	----	---	----	----	----

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Bestienhörner und Hufe [ZUSATZATTACKEN, LANZE]	Nahkampf	4	4+	8	-1	3

Säg'nblätta	Nahkampf	6	3+	10	-1	2
-------------	----------	---	----	----	----	---

Schlächtajungs [ZUSATZATTACKEN, ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	4	3+	5	-1	1
---	----------	---	----	---	----	---

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Gefährliches Ende W6, Verletzungen ignorieren 6+, Feuerplattform 11

FRAKTION: Waaagh!

Gorks Geist (psionisch): Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du eine befreudete **ORK-**Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell wählen und einen W6 würfeln; bei einer 1 erleidet dieses Modell W3 tödliche Verwundungen; addiere bei 2-5 bis zum Ende der Phase 1 auf den Stärkewert von Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind; addiere bei einer 6 bis zum Ende der Phase 1 auf den Stärkewert von Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, und jene Waffen haben die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER]**.

BESCHÄDIGT: 1-5 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-5 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, PSIONIKER, VIECHFÄNGA, KILLAKUTSCHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

KILLAKUTSCHE

Die Harpune der Killakutsche verschießt raketengetriebene Geschosse, die groß genug sind, dass sich selbst ein Kampfpanzer Sorgen machen muss. Die Megaschleuda lässt mit ihren Angriffen den Boden erbeben und der Trampelsquig, der als Zugtier der Kutsche fungiert, kann ein Festungstor einrennen. Doch der Wurrjit auf der Spitze des Wurrturms der Kutsche ist es, den die Feinde der Viechfänga genau wie die Viechfänga selbst am meisten fürchten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Killakutsche

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Megaschleuda; Harpune; Wurrturm; Schlächtajungs; Bestienhörnern und Hufen; Sägnblättern.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 21 VIECHFÄNGA-INFANTERIE-Modellen.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, PSIONIKER, VIECHFÄNGA, KILLAKUTSCHE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KILLABOTS

B

6"

W

6

RW

3+

LP

5

MW

8+

MK

2



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	4+	9	-2	3
Büchs'nwumme [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 2]	36"	3	4+	5	0	1
Gitbrenna [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Grotzukka [EXPLOSIV]	18"	W3+3	4+	6	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Büchs'nkralle	Nahkampf	3	4+	8	-2	3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Waaagh!**

Dakka-Machtrausch: Jedes Mal, wenn diese Einheit zum Schießen gewählt wird, kannst du einen W6 werfen: bei einer 1 erleidet die nächste andere für diese Einheit sichtbare befreundete **ORK**-Einheit innerhalb von 12 Zoll W3 tödliche Verwundungen; bei 2+ haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, KILLABOTS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KILLABOTS

Grots chirurgisch mit Kampfläufern zu verdrahten, birgt ein gewisses Risiko. Die irren Winzlinge neigen dazu, erstmal in einen Machtrausch zu verfallen, der un- gut für jeden Ork enden könnte, der sie jemals schlecht behandelt hat. Anderer- seits können Grots ganz gut schießen, was den Hagel aus Raketen, Patronen und Grotzukka-Schrapnell für den Feind umso gefährlicher macht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Büchs'nhumme jedes Killabots kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Grotzukka
 - 1 Bazzukka
 - 1 Gitbrenna
-

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Killbots

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Büchs'nhumme; Büchs'nkralle.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, LÄUFER, KILLABOTS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KOMMANDOS

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	5	5+	1	7+	1	KOMMANDO
6"	5	5+	2	7+	1	BOSS



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Kommandowumme [SCHNELLFEUER 2]	18"	4	5+	4	0	1
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	-	5+	9	-2	3
Gitbrenna [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	4	0	1
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekralle	Nahkampf	3	4+	9	-2	2
Fetta Spalta	Nahkampf	4	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1
Rammbock	Nahkampf	2	4+	9	-2	2
Spalta	Nahkampf	3	3+	4	-1	1

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, KOMMANDOS



FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Infiltratoren, Tarnung

FRAKTION: Waaagh!

Überraschung! Feindliche Einheiten können die Gefechtsoption Abwehrfeuer nicht einsetzen, um auf diese Einheit zu schießen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Hampelgrot: Einmal pro Schlacht kann diese Einheit in der Fernkampfphase eines Gegners den Hampelgrot einsetzen, bevor ein Schutzwurf für ein Modell dieser Einheit ausgeführt wird. Wenn sie dies tut, haben die Modelle dieser Einheit bis zum Ende der Phase einen Rettungswurf von 5+.

Anmerkung: Platziere einen Hampelgrot-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Einheit diese Fähigkeit einsetzt.

Bummsquig: Wähle einmal pro Schlacht, nachdem diese Einheit ihre normale Bewegung beendet hat, eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit und wirf einen W6: bei 2+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Anmerkung: Platziere einen Bummsquig-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Einheit diese Fähigkeit einsetzt.

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

KOMMANDOS

Kein Ork bei Verstand traut Kommandos über den Weg. Sie schleichen sich an den Feind an, statt einfach auf ihn zuzustürmen, und sie hegen eine unheimliche Faszination für sehr große Messer und ihre Anwendungsmöglichkeiten im Rücken anderer Leute ... oder in deren Kehle oder Eingeweiden. Dennoch hat es seinen Nutzen, wenn eine Schar Kommandos den Feind mitten in der Schlacht überrascht.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Spalta des Bosses kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Fetta Spalta
 - 1 Energiekralle
- Knarre und Spalta von bis zu 2 Kommandos können je durch 1 Aufgemotzte Kommandowumme und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Knarre und Spalta von 1 Kommando können durch 1 Rammbock ersetzt werden.
- Knarre und Spalta von 1 Kommando können durch 1 Gitbrenna und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Knarre und Spalta von 1 Kommando können durch 1 Bazzukka und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Diese Einheit kann mit 1 Bummsquig ausgerüstet sein.
- Diese Einheit kann mit 1 Hampelgrot ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss
- 9 Kommandos

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Spalta.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, KOMMANDOS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

AUFGEMOTZTA TURBOBRENNA

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	7	4+	9	7+	3



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Brenna-Auspuffe [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL, SYNCHRONISIERT]	6"	2W6	-	4	0	1
Bolz'nkanone [STURM, SCHNELLFEUER 3]	36"	6	5+	8	-1	2
Donnabüchse [PISTOLE]	12"	1	4+	3	0	1

🔨 NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Stachelräder	Nahkampf	4	4+	7	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Waaagh!**

Bolz'ndakka: In deiner Fernkampfphase kannst du, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche Einheit wählen, die in dieser Phase von mindestens einer jener Attacken mit einer Bolz'nkanone getroffen wurde. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges ist jene feindliche Einheit niedergehalten. Solange eine Einheit niedergehalten ist, ziehe bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, AUFGEMOTZTA TURBOBRENNA**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

AUFGEMOTZTA TURBOBRENNA

Meks, die Aufgemotzte Turbobrenna bauen, haben die beunruhigende Angewohnheit, sich selbst mit den Bolz'nkanonen zu verdrahten, ganz so, als würden sie einen sehr schnellen Bot mit einer Menge Dakka bemannen. So rasen sie in den Krieg, wobei sie den Feind mit Metallbalzen überschütten, die lang wie Arme sind, während die Auspuffrohre des Turbobrennas Flammen sprühen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Aufgemotzte Turbobrenna

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Brenna-Auspuffen; Bolz'nkanone; Donnabüchse; Stachelrädern.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, AUFGEMOTZTA TURBOBRENNA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

PLÜNDERER

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	5	5+	1	7+	1



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Aufgemotzta Megablasta [RISKANT]	24"	3	5+	9	-2	W6
	Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
	Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Killablasta [SCHWER, SCHNELLFEUER 1]	48"	2	6+	8	-1	2

⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Dat gehört uns! Wiederhole bei jeder Fernkampfatacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1. Wenn jene Attacke eine Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers als Ziel hat, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PLÜNDERER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

PLÜNDERER

Plünderer kratzen jeden Zahn und jedes bisschen Schrott zusammen, um Erstes einem Mek zu geben, damit er aus Letzterem sehr, sehr große Kanonen baut. Diese werden dann manisch kichernd auf den Feind gerichtet, wobei ein solch bombastischer – wenn auch ungenauer – Feuerhagel entfesselt wird, dass er einen Kampfpanzer aufhalten und Infanterie gleich scharenweise niedermähen kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Fette Wumme beliebiger Schrauba kann durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Aufgemotzta Megablasta
 - 1 Bazzukka

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Schrauba*
- 4-12 Plünderer

** Diese Einheit muss für je 4 Plünderer 1 Schrauba enthalten.*

Jeder Schrauba ist ausgerüstet mit: Handwaffe; Fetta Wumme.

Jeder Plünderer ist ausgerüstet mit: Killablasta; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PLÜNDERER



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

PSYCHODOK GROTSNIK



B

6"

W

5

RW

5+

LP

4

MW

7+

MK

1

☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Beruhigungsspritze [ANTI-INFANTERIE 4+, ZUSATZATTACKEN, PRÄZISION]	Nahkampf	1	3+	2	0	1
Energiekralle [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	4	3+	9	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Verletzungen ignorieren 5+, Anführer**

FRAKTION: Waaagh!

Psychodok: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 5+*.

Nich' mehr alle Skalpelle beisamm': Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kommt jene Einheit auch dann infrage, einen Angriff anzusagen, wenn sie sich in diesem Zug zurückgezogen hat.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, DOK, PSYCHODOK GROTSNIK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

PSYCHODOK GROTSNIK

Nach mehr als ein „normaler“ Dok erfreut sich Dok Grotsnik an Mord und Totschlag auf dem Schlachtfeld. Er ist äußerst, wirklich äußerst verrückt und sehr gefährlich. In jedem neuen Krieg sieht er bloß Gelegenheiten für Experimente und das Sammeln neuer Proben für seinen Vorrat an bluttriefenden Ersatzteilen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Psychodok Grotsnik – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Energiekralle; Beruhigungsspritze.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BOYS
- BRENNA
- PANZAKNACKA
- PLÜNDERER
- BOSSE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, DOK, PSYCHODOK GROTSNIK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEGABOSSE

B

5"

W

6

RW

2+

LP

3

MW

7+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Wumme [SCHNELLFEUER 2]	18"	4	5+	4	0	1
Kombischieße [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	5+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekralle	Nahkampf	3	4+	9	-2	2
Killasäge	Nahkampf	2	4+	12	-3	2
Killasäg'npaar [SYNCHRONISIERT]	Nahkampf	2	4+	12	-3	2

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Jetzt' gibt's Dresche: In der Schlachtrunde, in der du einen Waaagh ausgerufen hast, haben Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, MEGABOSSE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEGABOSSE

Megarüstung besteht aus massigen Metallplatten, die grob in Form gehauen wurden und durch Kolben sowie schiere Muskelkraft bewegt werden. Diese Rüstungen halten beängstigend viel aus und bieten Platz für ein mächtiges Waffenarsenal. Meist werden sie von Bossen mit den nötigen Zähnen getragen, die schon unheimlich wären, ohne dass sie dafür quasi in tragbare Bunker gehüllt sein müssten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Aufgemotzte Wumme und die Energiekralle beliebiger Modelle können durch je eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Kombischieße und 1 Energiekralle
 - 1 Kombischieße und 1 Killasäge
 - 1 Aufgemotzte Wumme und 1 Killasäge
 - 1 Killasäge und 1 Energiekralle
 - 1 Killasäg'npaar

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 2-6 Megabosse

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Aufgemotzta Wumme; Energiekralle.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, MEGABOSSE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEGAKETT'N-SCHROTTJET

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	7	4+	9	7+	3



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fette Zwillingswumme [SCHNELLFEUER 2, SYNCHRONISIERT]	18"	3	5+	5	0	1
Flügelraket'n	24"	1	5+	9	-2	3
Raket'nkanone [EXPLOSIV]	24"	W6+1	5+	9	-2	3

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Bugbohra	Nahkampf	4	4+	8	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Waaagh!**

Durchgebohrt: Wähle jedes Mal, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell und wirf einen W6: bei 2-5 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit 3 tödliche Verwundungen.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, MEGAKETT'N-SCHROTTJET



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEGAKETT'N-SCHROTTJET

Nur weil ein Ork-Flugzeug den ein oder anderen Flügel eingebüßt hat, muss das nicht heißen, dass ein fantasievoller Heiza nicht trotzdem einen Weg findet, es für maximale Gewalt einzusetzen. Megakett'n-Schrotjets donnern über das Schlachtfeld, wobei sie einen Raketenhagel abfeuern und schließlich Bugbohra voran unter dem Johlen des Fahrers in den Feind krachen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Megakett'n-Schrotjet

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Raket'nkanone; Fetta Zwillingssumme; Flügelraket'n; Bugbohra.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, MEGAKETT'N-SCHROTTJET



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEK

B

6"

W

5

RW

6+

LP

4

MW

7+

MK

1



☉ FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Mega-Knarre [EXPLOSIV, RISKANT]	12"	W3	5+	8	-2	W6

⚔ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Killasäge	Nahkampf	1	4+	12	-3	2
Schraubenschlüssel	Nahkampf	3	3+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Anführer**

Fraktion: **Waaagh!**

Mek: Solange sich dieses Modell innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befreundete **ORK-FAHRZEUG**-Einheit befindet, hat dieses Modell die Fähigkeit *Einsamer Wolf*.

Mekmaniker: Am Ende deiner Bewegungsphase kannst du ein befreundetes **ORK-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell wählen. Jenes **FAHRZEUG**-Modell erhält bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück; addiere außerdem bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase bei jeder Attacke jenes **FAHRZEUG**-Modells 1 auf den Trefferwurf. Jedes Modell kann für diese Fähigkeit nur einmal pro Zug gewählt werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MEK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEK

*Jeder Mek, der seine Schrauben wert ist, weiß wie man selbst mitten im Schlach-
tengetümmel Fahrzeuge und Artillerie der Grünhäute repariert. Meks haben auch
ein Händchen für die Anwendung von gezieltem Dakka und für den Nahkampf.
Oft ziehen sie bis an die Zähne mit aufgemotzten Waffen ausgestattet ins Feld,
die sie selbst erfunden haben.*



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Schraubenschlüssel dieses Modells kann durch 1 Killasäge ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Mek

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Aufgemotzta Megaknarre;
Schraubenschlüssel.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BOYS
- PLÜNDERA
- MEKWUMMEN
- BOSSE
- PANZAKNACKA

SCHLÜSSELWÖRTER: ORKS, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MEK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKWUMMEN

B

3"

W

5

RW

5+

LP

6

MW

8+

MK

2



🎯 FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Aufgemotzte Megakanone [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W6	4+	12	-2	W6
1-2	Blas'nschleuda – Ries'nblase [BLAS'NSCHLEUDA, EXPLOSIV]	48"	2W6	4+	6	-1	1
3-4	Blas'nschleuda – Wabbelblase [BLAS'NSCHLEUDA, EXPLOSIV]	48"	W6	4+	9	-2	3
5-6	Blas'nschleuda – Killablase [BLAS'NSCHLEUDA, EXPLOSIV]	48"	W3	4+	12	-3	W6+3
Blas'nschleuda: Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wirf einen W6 und bestimme, mit welchem ihrer Profile die Attacken ausgeführt werden, indem du das Wurfergebnis mit den Zahlen links vergleichst.							
	Quetschakanone [EXPLOSIV]	48"	W3	4+	9	-3	3
	Traktorkanone [ANTI-FLIEGEN 2+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]	48"	1	4+	10	-2	W6+1

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Grotbesatzung	Nahkampf	6	5+	2	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Matsch! Wiederhole bei jeder Fernkampfatacke eines Modells dieser Einheit gegen eine Einheit aus mindestens 10 Modellen einen Trefferwurf von 1.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, MEKWUMMEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKWUMMEN

Manche Mekwummen verschießen instabile Kraftfeldblasen und überladene Energiestrahlen. Andere sind Gravitationsumkehrer, die ihre Ziele wie einen Squigöl-Kanister in der Faust eines Bosses zerdrücken, oder Traktorstrahler, die ihre Feinde umherwerfen und Flugzeuge aus der Luft zerrn. Das Einzige, was diese wahnsinnigen Gerätschaften gemeinsam haben, ist dass sie von ihren Zielen meist sehr unschöne Überreste hinterlassen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Quetschakanone jedes Modells kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
 - 1 Blas'nschleuda
 - 1 Aufgemotzte Megakanone
 - 1 Traktorkanone

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1-3 Mekwummen

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Quetschakanone; Grotbesatzung.

Anmerkung: Platziere neben jedem Mekwummen-Modell dieser Einheit fünf Grotbesatzungs-Marker, wenn sie das erste Mal aufgestellt wird; entferne jedes Mal einen solchen Marker, wenn das jeweilige Mekwummen-Modell einen Lebenspunkt verliert (das Mekwummen-Modell selbst repräsentiert seinen letzten Lebenspunkt).

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, MEKWUMMEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MORKANAUT

B	W	RW	LP	MW	MK
8"	12	3+	20	7+	8



☉ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzta Megablasta [RISKANT]	24"	3	5+	9	-2	W6
Aufgemotzta Megablitzta [EXPLOSIV, RISKANT]	36"	W6+3	5+	10	-2	W6
Bazzukka [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
Fette Zwillingssumme [SCHNELLFEUER 2, SYNCHRONISIERT]	18"	3	5+	5	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➤ Klaue des Mork – Stoß	Nahkampf	4	3+	18	-3	6
➤ Klaue des Mork – Rundumhieb	Nahkampf	12	3+	8	-1	2

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, AUFTRAGEND, LÄUFER, TRANSPORTER, MORKANAUT

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W6**

FRAKTION: **Waaagh!**

Scheppernder Vormarsch: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung ausführt, kann es sich über feindliche Modelle (ausgenommen **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Modelle) und Geländestücke, die nicht höher als 4 Zoll sind, hinwegbewegen, als wären sie nicht da.

Groß und schießwütig: Addiere bei jeder Fernkampfatacke dieses Modells 1 auf den Trefferwurf, wenn du in dieser Schlachtrunde den Waaagh ausgerufen hast.

BESCHÄDIGT: 1-7 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-7 verbleibende LP hat, ziehe 4 vom Missionszielkontrollwert dieses Modells ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

5+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS



MORKANAUT

Üblicherweise wird ein Morkanaut von dem verbannten Mies'n Mek gesteuert, der ihn gebaut hat. Dieser gewaltige Kampfläufer verfügt über eine Reihe marksmäßiger Technikspielereien. Sein Spezialkraftfeld hüllt ihn in eine schützende Energieblase, wodurch der Morkanaut völlig ungeniert sein Arsenal aus aufgemotzten Waffen und erlesenem Dakka entfesseln kann.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Morkanaut

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Aufgemotztem Megablasta; Aufgemotztem Megablitzta; 2 Bazzukkas; 2 Fetten Wummen; Klaue des Mork.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein. Es kann nicht **GHAZGHKULL THRAKA** transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TITANISCH, AUFRAGEND, LÄUFER, TRANSPORTER, MORKANAUT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MOZROG SKRAGBAD

B

10"

W

10

RW

3+

LP

9

MW

6+

MK

3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sprengknarre [EXPLOSIV]	18"	W3	5+	6	0	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Ausweida [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	6	2+	7	-1	3
Großschnappas Kiefa [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	3+	7	-2	4

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1, Verletzungen ignorieren 4+**

FRAKTION: Waaagh!

Je größer sie sind ... Addiere bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-** Einheit 1 auf den Schadenswert jener Attacke. Addiere bei jeder Attacke dieses Modells gegen eine **TITANISCHE** Einheit stattdessen 2 auf den Schadenswert jener Attacke.

Großschnappa is' hungrig: Jedes Mal, wenn dieses Modell einen Angriff ansagt, erzielt bis zum Ende des Zuges jede Attacke dieses Modells bei einem umodifizierten erfolgreichen Verwundungswurf von 5+ eine kritische Verwundung.

RETTUNGSWURF

4+

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, EPISCHER HELD, MOZROG SKRAGBAD



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

MOZROG SKRAGBAD

Mozrog und sein Squigosaurus-Reittier Großschnappa sind so hart, dass sie alles überstehen, was der Feind ihnen entgegenwirft. Das Echo überleben ihre Gegner nur selten, wenn Mozrog mit seinem aufgemotzten Cybork-Arm Ausweida zulangt. Wer doch überlebt, ist auch nicht besser dran, ist er doch dazu verdammt, im Ganzen in Großschnappas gähnendem Rachen zu verschwinden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Mozrog Skragbad – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Sprengknarre; Großschnappas Kiefa; Ausweida.

SCHLÜSSELWÖRTER: MONSTER, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, EPISCHER HELD, MOZROG SKRAGBAD



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSS AUF RAMMSQUIG

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	7	4+	5	7+	2



☒	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Fetta Spalta [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	Nahkampf	5	3+	7	-1	2
	Rammsquigkiefa [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	4+	6	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+, Anführer

FRAKTION: Waaagh!

Squigboss: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Bringt se zur Strecke: In der Schlachtrunde, in der du einen Waaagh ausgerufen hast, hat der Fette Spalta dieses Modells die Fähigkeiten [ANTI-MONSTER 3+] und [ANTI-FAHRZEUG 3+].

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, BOSS AUF RAMMSQUIG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSS AUF RAMMSQUIG

Der Rammsquig hat einen derart harten Schädel, dass er Rüstung eindellen und die Knochen darin pulverisieren kann. Um ein Leben mit dauerhafter Gehirnerschütterung zu kompensieren, hat die Natur dem Rammsquig quasi keine nennenswerten grauen Zellen mitgegeben. Daher können nur äußerst dominante Bosse diese Biester lange genug in Richtung Gegner steuern, bis sie einschlagen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss auf Rammsquig

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Fettem Spalta; Rammsquigkiefan.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- GRUNZAREITA

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, BOSS AUF RAMMSQUIG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSS MIT WAAAGHBANNA

B

6"

W

5

RW

4+

LP

3



MW

7+

MK

1



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Wumme [SCHNELLFEUER 2]	18"	4	5+	4	0	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Waaaghbanna	Nahkampf	3	3+	8	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Waaagh!**

Das Waaaghbanna hissen: Einmal pro Schlacht kann dieses Modell diese Fähigkeit zu Beginn der Schlachtrunde einsetzen. Wenn es dies tut, profitiert die Einheit dieses Modells bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde von der Fähigkeit *Waaagh!*, als hättest du in dieser Schlachtrunde einen Waaagh ausgerufen.

Da Boss hat euch im Blick: Solange dieses Modell von der Fähigkeit *Waaagh!* profitiert, hat es einen Rettungswurf von 4+ und einen Missionszielkontrollwert von 5.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, BOSS MIT WAAAGHBANNA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSS MIT WAAAGHBANNA

Das Waaaghbanna wird dem stursten Boss der Horde anvertraut und dient ebenso als Sammelpunkt wie als Ort, an dem der Waaaghboss seine Lieblingstrophäen und -glyphen ausstellt. Sollten die Orks ein bisschen Ermutigung beim Kämpfen brauchen, funktioniert das Waaaghbanna auch hervorragend, um mit ein paar gezielten Schlägen etwas Wildheit in sie hineinzuprügeln.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss mit Waaaghbanna

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Aufgemotzte Wumme; Waaaghbanna.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BOYS
- BOSSE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, BOSS MIT WAAAGHBANNA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSSE

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	5	4+	2	7+	1



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
Kombischieße [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	5+	4	0	1

🔨 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekralle	Nahkampf	3	4+	9	-2	2
Fetta Spalta	Nahkampf	3	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Kumpels vom Boss: Solange ein WAAAGHBOSS-Modell diese Einheit anführt, ziehe bei jeder Attacke gegen diese Einheit 1 vom Verwundungswurf ab.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Munigrot: Für jeden Munigrot, den diese Einheit hat, kann sie diese Fähigkeit einmal pro Schlacht einsetzen, wenn sie zum Schießen gewählt wird. Wenn sie dies tut, haben Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].

Anmerkung: Platziere die entsprechende Anzahl Munigrot-Marker neben der Einheit und entferne jedes Mal einen, wenn die Einheit diese Fähigkeit einsetzt.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, BOSSE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSSE

Bosse stolzieren mit einem beeindruckenden Arsenal aus Kombiwaffen, Lieblingsknarren, sehr großen Spaltan, kolbenbetriebenen Krallen und anderen Werkzeugen für freigiebige Gewaltanwendung in den Kampf. Gepaart mit ihrer außergewöhnlichen Zähigkeit macht sie das zu wahrhaft furchterregenden Gegnern.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Fette Spalta beliebiger Modelle kann durch je 1 Energiekralle ersetzt werden.
- Knarre und Spalta beliebiger Modelle kann durch je 1 Kombischieße und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann diese Einheit mit 1 Munigrot ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Obaboss
- 4-9 Bosse

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Fetta Spalta.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, GRANATEN, BOSSE



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSSDOK

B

6"

W

5

RW

4+

LP

4

MW

7+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

Viechfängakralle [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]

REICHW.

Nahkampf

A

3

KG

4+

S

9

DS

-2

SW

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+, Anführer

FRAKTION: Waaagh!

Operationsbesteck: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren 5+*.

Kurpfuscha: Wähle am Ende deiner Bewegungsphase ein befreundetes **VIECHFÄNGA-CHARAKTERMODELL** innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell. Jenes Modell wird geheilt und erhält bis zu 3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück. Jedes Modell kann nur einmal pro Zug geheilt werden.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Grotpflega: Einmal pro Schlacht kannst du, wenn der Träger eine Einheit unter Sollstärke anführt, jener Einheit in deiner Befehlsphase bis zu W3 zerstörte Leibwächter-Modelle wieder hinzufügen.

Anmerkung: Platziere einen *Grotpflega*-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, BOSSDOK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

BOSSDOK

Der Bossdok ist darauf spezialisiert, Squigs chirurgisch zu umsorgen und zu verbessern, ebenso wie jene, die Verletzungen erleiden, die mit Squigs im Zusammenhang stehen. Um ihre Dienste auch „im Grunzasquig-Galopp“ anbieten zu können, statten sich Bossdoks selbst mit kolbengetriebenen Spezialbeinen, Motorrädern und Ähnlichem aus – so können sie Hochgeschwindigkeitsversorgung leisten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Grotpflega ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Bossdok

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Viechfängakralle.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- VIECHJÄGA

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, BOSSDOK



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

DOK

B

6"

W

5

RW

5+

LP

3

MW

7+

MK

1



NAHKAMPFWAFFEN

Beruhigungsspritze

[ANTI-INFANTERIE 4+, PRÄZISION, ZUSATZATTACKEN]

REICHW.

Nahkampf

A

1

KG

3+

S

2

DS

0

SW

1

Energiekrallen

Nahkampf

3

4+

9

-2

2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Anführer**FRAKTION: Waaagh!**

Operationsbesteck: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+.

Mund auf und schön „AAAARGH“ sagen: Bei jeder Attacke dieses Modells mit seiner Beruhigungsspritze, die einen kritischen Treffer gegen eine Einheit verursacht (ausgenommen **FAHRZEUG**-Einheiten), erleidet jene Einheit W6 tödliche Verwundungen.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Grotpflega: Einmal pro Schlacht kannst du, wenn der Träger eine Einheit unter Sollstärke anführt, jener Einheit in deiner Befehlsphase bis zu W3 zerstörte Leibwächter-Modelle wieder hinzufügen.

Anmerkung: Platziere einen Grotpflega-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, DOK

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

DOK

Die traditionellen Instrumente eines Doks helfen ihm, selbst übel zugerichtete Orks zusammenzuflicken und zurück in den Kampf zu schicken. Praktischerweise sind all diese chirurgischen Krallen, Kreissägen und dicken Spritzen auch hervorragend geeignet, um Gegner auseinanderzupflücken. Dabei geht der Dok nicht unbedingt präzise vor, aber dafür mit einer Menge Begeisterung für sein Fach.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Grotpflega ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Dok

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Energiekralle; Beruhigungsspritze.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BOYS
- BOSSE
- PLÜNDERA
- BRENNNA
- PANZAKNACKA

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, Dok



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

FRESSBUDEN-SQUIGBUGGY

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	7	4+	9	7+	3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Abgesägte Schrotflinte [STURM]	12"	2	5+	4	0	1
Squigwerfa [EXPLOSIV, DECKUNG IGNORIEREN, INDIREKTES FEUER]	36"	W6+6	5+	5	-1	2

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Säg'nblätta	Nahkampf	4	4+	7	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Waaagh!**

Brummsquigs: Addiere bei jeder Attacke dieses Modells mit seinen Squigwerfan gegen eine **INFANTERIE**-Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Squigmine: Wähle einmal pro Schlacht zu Beginn einer beliebigen Phase eine feindliche Einheit innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell und wirf einen W6: bei 4+ erleidet jene feindliche Einheit W6 tödliche Verwundungen.

Anmerkung: Platziere einen Squigminen-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FRESSBUDEN-SQUIGBUGGY



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

FRESSBUDEN-SQUIGBUGGY

Ursprünglich waren diese Fahrzeuge, wie der Name verrät, als mobile Fressbuden konzipiert, doch schnell wurden sie zu Kriegsgerät, als die Orks bemerkten, dass es zum Brüllen komisch ist, den Feind (oder ihre Kumpels) mit Squigs zu bombardieren, die sich festbeißen, ätzende oder giftige Galle speien oder wie eine Artilleriegranate hochgehen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Fressbuden-Squigbuggy

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Abgesägter Schrottplinte; Squigwerfan; Sägnblätten.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FRESSBUDEN-SQUIGBUGGY



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

SCHOCKSPRUNG-FLITZA

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	7	4+	9	7+	3



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Schockabüchse [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT, PRÄZISION]	24"	1	3+	8	-2	W6+1
Raket'n [EXPLOSIV]	24"	W3	5+	9	-2	3
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Säg'nblätta	Nahkampf	4	4+	7	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende 1**

FRAKTION: **Waaagh!**

Durch'n Tunnel is' schnella: Jedes Mal, wenn dieses Modell zum Vorrücken gewählt wird, kannst du es vom Schlachtfeld entfernen und irgendwo auf dem Schlachtfeld erneut aufstellen, jedoch horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, SCHOCKSPRUNG-FLITZA**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

SCHOCKSPRUNG-FLITZA

Schocksprung-Flitza verbinden Schocka-Technologie, halsbrecherische Geschwindigkeit und eine fröhliche Missachtung für Leib und Leben zu einem Ork-fahrzeug, das sich durch – oder bisweilen in – dickes Mauerwerk teleportiert, während seine Aufgemotzte Schockabüchse Warptunnel direkt in ihre glücklosen Opfer reißt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Schocksprung-Flitza

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Aufgemotzte Schockabüchse; Raket'n; Sägnblättn.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, SCHOCKSPRUNG-FLITZA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GRUNZAREITA

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	7	4+	3	7+	2



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Sattelgitwaffen [STURM]	9"	1	4+	3	0	1
Spießfa [STURM, ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]	12"	1	5+	5	-1	2
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Grunzakiefa und Sattelgits [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	3	4+	6	-1	2
Spießfa [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+, LANZE]	Nahkampf	3	3+	5	-1	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Verletzungen ignorieren 5+

FRAKTION: Waaagh!

Schweinsgalopp: Du kannst beliebige Modifikatoren auf den Bewegungswert dieser Einheit und auf Vorrücken- und Angriffswürfe dieser Einheit ignorieren.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Bummsquig: Wähle einmal pro Schlacht, nachdem diese Einheit ihre normale Bewegung beendet hat, eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um sie und wirf einen W6: bei 2+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Anmerkung: Platziere einen Bummsquig-Marker neben der Einheit und entferne ihn, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, VIECHFÄNGA, GRANATEN, GRUNZAREITA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

GRUNZAREITA

Mit grunzenden Reittieren und Sattelgits, die sich um ihr Leben fürchtend festklammern, galoppieren die Grunzareita in die Schlacht. Sie schleudern raketengetriebene Spieße, die mit genug Wucht einschlagen, um selbst schwere Panzerplatten zu durchdringen. Dann folgt ihr Ansturm aus Muskelmasse, Geschwindigkeit und schierer Kriegslüsterheit, unter dem alle Gegner, die noch stehen, wortwörtlich zerquetscht werden.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Für je 5 Modelle in dieser Einheit kann diese Einheit mit 1 Bummsquig ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 3-6 Grunzareita

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Sattelgitwaffen; Spieße; Grunzakiefa und Sattelgits.

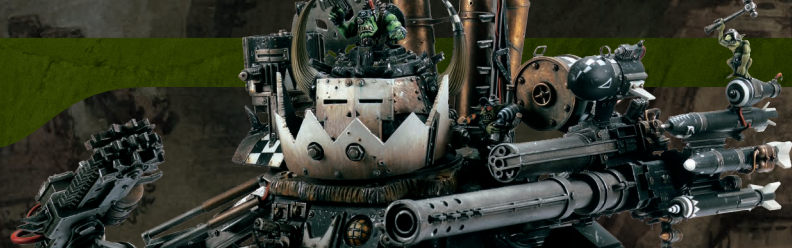
SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, VIECHFÄNGA, GRANATEN, GRUNZAREITA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

STAMPFA

B	W	RW	LP	MW	MK
10"	14	2+	30	6+	12



🎯 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
Fette Zwillingsumme [SCHNELLFEUER 2, SYNCHRONISIERT]	18"	3	5+	5	0	1
Gitbrenna [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]	12"	W6	-	5	-1	1
Killakanone [EXPLOSIV]	72"	3W6	5+	14	-3	W6
Supa-Megablasta [TREFFERHAGEL 1]	24"	20	5+	7	-1	2
Supa-Raket'n [EXPLOSIV]	100"	W6	5+	12	-3	W6+2

🔨 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➤ Mega-Spalta – Stoß	Nahkampf	6	3+	24	-5	10
➤ Mega-Spalta – Rundumhieb	Nahkampf	18	3+	10	-2	3

➤ *Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.*

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, TITANISCH, AUFRAGEND, LÄUFER, STAMPFA

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende ZW6**

FRAKTION: **Waaagh!**

Götzenbild des Waaagh (Aura): Solange sich eine befreundete ORK-Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet, kannst du bei jedem Erschütterungstest für jene Einheit 1 zu jenem Test addieren.

Stampfender Vormarsch: Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung ausführt, kann es sich über feindliche Modelle (ausgenommen TITANISCHE Modelle) und Geländestücke, die nicht höher als 4 Zoll sind, hinbewegen, als wären sie nicht da.

BESCHÄDIGT: 1-10 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-10 verbleibende LP hat, ziehe 6 von seinem Missionszielkontrollwert ab und ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

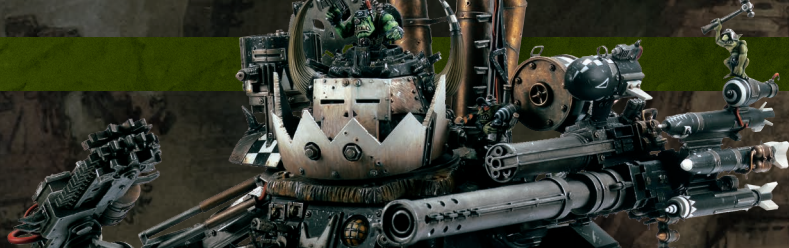
6+

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS



STAMPFA

Der Stampfa gleicht einem schwer gepanzerten und schlecht gelaunten Berg, der mit Waffen bedeckt ist, und ist ein wandelndes Götzenbild von Gork und Mark. Seine Feuerkraft genügt zum Einleiben feindlicher Festungen und zum Auslöschen ganzer Formationen aus Truppen in einer einzigen Salve. Wer das Pech hat, einem Stampfa zu nahe zu kommen, wird einfach plattgetreten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Stampfa

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: 3 Fetten Wummen; Killakanone; Gitbrenna; Supa-Megablasta; Supa-Raket'n; Fetta Zwillingssumme; Mega-Spalta.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 22 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein. **GHAZGHKULL THRAKA** nimmt den Platz von 18 Modellen ein.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, TITANISCH, AUFRAGEND, LÄUFER, STAMPFA





FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

DÜS'NSPRINGA

B	W	RW	LP	MW	MK	
12"	5	5+	1	7+	1	DÜS'NSPRINGA
12"	5	5+	2	7+	1	BOSS



 FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
 NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekrallen	Nahkampf	3	4+	9	-2	2
Spalta	Nahkampf	3	3+	4	-1	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Waaagh!

Vollgas: Diese Einheit kommt auch dann infrage, einen Angriff anzusagen, wenn sie in diesem Zug vorgerückt ist. Wenn sie dies tut, wirf einen W6 für jedes Modell dieser Einheit, bevor du jene Angriffsbewegung ausführst. Für jede 1 erleidet diese Einheit 1 tödliche Verwundung. Du kannst diese Fähigkeit nicht in der Schlachtrunde einsetzen, in der du einen Waaagh ausgerufen hast.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, GRANATEN, DÜS'NSPRINGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

DÜS'NSPRINGA

Die meisten Orks machen sich über Düs'nspringa lustig, die in einem Akt jugendlicher Aufmüpfigkeit in polierten Stiefeln umherstolzieren, Befehle entgegennehmen, von „Taktik'n“ erzählen und im schlimmsten Fall sogar einen Schlachtplan vorbereiten. Wenn der Plan allerdings „Schnall dir eine Rakete auf den Rücken, düse auf den Gegner zu und brülle lauthals „Waaagh!““ lautet, dann ist ja vielleicht doch was dran.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Spalta des Bosses kann durch 1 Energiekralle ersetzt werden.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss
- 4-9 Düs'nspringa

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Knarre; Spalta.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, SPRUNGMODUL, FLIEGEN, GRANATEN,
DÜS'NSPRINGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

PANZAKNACKA

B	W	RW	LP	MW	MK	
6"	5	5+	1	7+	1	PANZAKNACKA
6"	5	5+	2	7+	1	BOSS



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Bazzukka [EXPLOSV]	24"	W3	5+	9	-2	3
Paar Raket'npistol'n [PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	12"	1	5+	7	-1	W3
⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1
Panzakloppa [ANTI-FAHRZEUG 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, RISKANT]	Nahkampf	2	3+	7	-1	W3

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: **Waaagh!**

Panzerjäger: Addiere 1 auf den Trefferwurf und 1 auf den Verwundungswurf für jede Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit.

Bummsquig: Wähle zweimal pro Schlacht, nachdem diese Einheit ihre normale Bewegung beendet hat, eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um sie und wirf einen W6; bei 2+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Anmerkung: Platziere zwei Bummsquig-Marker neben der Einheit und entferne jedes Mal einen, wenn diese Fähigkeit eingesetzt wurde.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PANZAKNACKA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

PANZAKNACKA

Panzaknacka pirschen sich wie Großwildjäger an feindliche Fahrzeuge an. Mit Bazzukkas werden Ziele von Weitem erledigt; mit hochexplosiven Panzakloppan schlagen wahrlich sorglose Orks im Nahkampf zu; übellaulige Bummsquigs voller Sprengstoff werden auf die Beute losgelassen. All diese Mittel helfen den Panzaknackan, ihre Ziele auszuschalten, bevor sie ölverschmierte Trophäen aus den noch qualmenden Wracks reißen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss
- 4 Panzaknacka

Der Boss ist ausgerüstet mit: Bazzukka; Handwaffe.

Ein einzelner Panzaknacka ist ausgerüstet mit:
Paar Raket'npistol'n; Handwaffe.

Ein anderer einzelner Panzaknacka ist ausgerüstet mit:
Panzakloppa.

Zwei andere Panzaknacka sind ausgerüstet mit:
Bazzukka; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PANZAKNACKA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

LASTA

B

12"

W

8

RW

4+

LP

10

MW

7+

MK

2



☯	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	5+	5	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Abrissbirne [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	1	4+	10	0	W6
	Stachelräder	Nahkampf	3	5+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Feuerplattform 12**

FRAKTION: **Waaagh!**

Schludagrots: Zu Beginn deiner Befehlsphase erhält dieses Modell 1 zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

RETTUNGSWURF

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, LASTA**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ORKS**

LASTA

Lasta sind schrottreife Ansammlungen eilig zusammengeschweißten Altmetalls, das an übertaktete Motorblöcke und rostige Getriebe getackert wurde. Auf fetten, gepanzerten Reifen donnern sie voran, um Mobs grählender Orks mit Höchstgeschwindigkeit an die Front zu bringen. Dabei schütteln sie Feindfeuer einfach ab, wobei ständig Panzerplatten klappernd von den Fahrzeugen fallen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Dieses Modell kann mit 1 Abrissbirne ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Lasta

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fetta Wumme; Stachelrädern.

TRANSPORTER

Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 12 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **MEGARÜSTUNG**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein. Es kann keine **SPRUNGMODUL**-Modelle transportieren.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, TRANSPORTER, ANGESCHLOSSENER TRANSPORTER, LASTA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WAAAGHBIKA

B	W	RW	LP	MW	MK
12"	6	4+	3	7+	2
12"	6	4+	4	7+	2

WAAAAGHBIKA

BOSS AUF WAAAGHBIKE



🎯 FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0	1
Zwillingsdakkawumme [SCHNELLEUER 2, STURM, SYNCHRONISIERT]	18"	3	5+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaagh!

Dakka-Übafall: Verbessere bei jeder Fernkampfatacke eines Modells dieser Einheit gegen eine Einheit innerhalb von 9 Zoll den Durchschlagswert um 1.

⚔️ NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekralle	Nahkampf	3	4+	9	-2	2
Fetta Spalta	Nahkampf	3	3+	7	-1	2
Handwaffe	Nahkampf	2	3+	4	0	1
Spalta	Nahkampf	3	3+	4	-1	1

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: BERITTEN, GRANATEN, WAAAGHBIKA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WAAAGHBIKA

Ork-Waaaghbika heizen mit donnernden Dakkawummen in die Schlacht, hinter sich Schwaden aus Staub und Rauch, die wie ein düsteres Omen zum Himmel emporsteigen. Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit liefern sie einander Wettrennen zum Gegner, wobei sie selbstmörderische Stunts ausprobieren und schließlich wie eine Dampfwalze über den Feind kommen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Jeder Waaaghbika kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Knarre
 - 1 Spalta
- Der Boss auf Waaaghbike kann mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein:
 - 1 Knarre
 - 1 Fetta Spalta
 - 1 Energjekralle

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss auf Waaaghbike
- 2-5 Waaaghbika

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Zwillingdakkawumme; Handwaffe.

SCHLÜSSELWÖRTER: **BERITTEN, GRANATEN, WAAAGHBIKA**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WAAAGHBOSS

B

6"

W

5

RW

4+

LP

6

MW

6+

MK

1



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarrenpaar [PISTOLE, SYNCHRONISIERT]	12"	2	5+	4	0	1
Kombischieße [ANTI-INFANTERIE 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	5+	4	0	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Energiekralle	Nahkampf	4	3+	10	-2	2
Fetta Spalta	Nahkampf	5	2+	8	-1	2
Schnappasquig [ZUSATZATTACKEN]	Nahkampf	2	4+	4	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Waaagh!**

Recht des Stärkeren: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Da Größe und da Beste: Wenn du einen Waaagh ausrufst, addiere bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde 4 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen, mit denen dieses Modell ausgerüstet ist.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, WAAAGHBOSS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WAAAGHBOSS

Ein Waaaghboss ist ein Berg aus Muskeln, Fangzähnen und schlechter Laune. Mit Krallen, Faust und Dakka macht der grüne Riese seine Gegner schlichtweg platt. Unterdessen motivieren sein markerschütternder Kriegsschrei und sein Blick, der fast schon selbst eine Waffe ist, seine Kumpels zu noch ausschweifenderen Gewalttaten.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Der Fette Spalta dieses Modells kann durch 1 Energiekrallen ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Schnappasquig ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Waaaghboss

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Knarrenpaar; Kombischeiße; Fettem Spalta.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- BOYS
- BOSSE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, GRANATEN, WAAAGHBOSS



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WAAAGHBOSS IN MEGARÜSTUNG

B	W	RW	LP	MW	MK
5"	6	2+	7	6+	1



☒	FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	Fette Wumme [SCHNELLFEUER 2]	36"	3	4+	5	0	1
⚔	NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Ries'nspalta	Nahkampf	4	2+	12	-2	2

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Anführer**

FRAKTION: **Waaagh!**

Recht des Stärkeren: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfatacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf.

Supahart: Wenn du einen Waaagh ausrufst, hat dieses Modell bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 4+.

RETTUNGSWURF

5+

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, WAAAGHBOSS IN MEGARÜSTUNG**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ORKS**

WAAAGHBOSS IN MEGARÜSTUNG

Jeder Orkjäger, der was auf sich hält, weiß, dass die sicherste Methode, einen tobenden Waaaghboss aufzuhalten, der Beschuss mit panzerbrechender Artillerie aus weiter Ferne ist. Doch wenn der Waaaghboss in eine kolbengetriebene Megarüstung gehüllt ist, kann er über solche listigen Taktiken nur lachen, sehr zum Schrecken seiner Feinde.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Waaaghboss in Megarüstung

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Fetta Wumme; Ries'nspalta.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- MEGABOSSE

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL,
WAAAGHBOSS IN MEGARÜSTUNG



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WAZBOM-BLASTAJET

B

20+''

W

9

RW

3+

LP

12

MW

7+

MK

0



☯ FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Quetschkanone [EXPLOSIV]	48''	W3	4+	9	-3	4
Telleporta-Zwillingsmegablasta [EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]	24''	3	5+	9	-1	W6+1
Wazbom-Zwillingsmegakanone [EXPLOSIV, RISKANT, SYNCHRONISIERT]	36''	W3	4+	12	-2	W6
Zwillingswumme [SCHNELLFEUER 2, TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]	36''	4	4+	6	-1	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Gepanzertes Rumpf	Nahkampf	3	4+	6	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3**

FRAKTION: **Waaagh!**

Blastajet-Angriffsmanöver: Wiederhole bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells gegen eine Einheit, die nicht **FLIEGEN** kann, einen Trefferwurf von 1.

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN

Blastajet-Kraftfeld: Der Träger hat einen Rettungswurf von 4+, verliert aber das Schlüsselwort **GRANATEN**.

BESCHÄDIGT: 1-4 VERBLEIBENDE LP

Solange dieses Modell 1-4 verbleibende LP hat, ziehe bei jeder Attacke dieses Modells 1 vom Trefferwurf ab.

RETTUNGSWURF

6+

SCHLÜSSELWÖRTER: **FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, GRANATEN, WAZBOM-BLASTAJET**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ORKS**

WAZBOM-BLASTAJET

Manche Meks heben an Bord ihrer eigenen aufgematzten Flugzeuge ab. So entstand der Wazbom-Blastajet, eine fliegende Werkstatt, die von einem schützenden Kraftfeld umgeben ist. Außerdem ist dieses Flugzeug von seltsamen Waffen übersät, die Ziele vom Boden fortzerren, sie in ihre Atome zerlegen oder sie mit zueinander widersprüchlichen Teleporterstrahlen in Stücke reißen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Zwillinge-Wazbom-Megakanone dieses Modells kann durch 1 Zwillinge-Telleporta-Megablaster ersetzt werden.
- Dieses Modell kann mit 1 Blastajet-Kraftfeld ausgerüstet sein.
- Dieses Modell kann mit 1 Zwillinge-supawumme ausgerüstet sein.

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wazbom-Blastajet

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Quetschkanone; Zwillinge-Wazbom-Megakanone; Gepanzertem Rumpf.

SCHLÜSSELWÖRTER: FAHRZEUG, FLUGZEUG, FLIEGEN, GRANATEN, WAZBOM-BLASTAJET



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WIRRKOPP

B

6"

W

5

RW

5+

LP

4

MW

7+

MK

1



☉ FERNKAMPFWAFFEN

Kopfnuss [PRÄZISION, PSIONISCH]	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
	24"	1	4+	6	-3	1

⚔ NAHKAMPFWAFFEN

Wirrkopp-Stab [PSIONISCH]	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
	Nahkampf	3	3+	8	-1	W3

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Anführer**

FRAKTION: Waaagh!

Waaagh-Energie: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere für je 5 Modelle jener Einheit (abgerundet) 1 auf den Stärkewert und den Schadenswert der Waffe Kopfnuss dieses Modells, aber solange jene Einheit aus mindestens 10 Modellen besteht, hat jene Waffe die Fähigkeit **[RISKANT]**.

Da Sprung [psionisch]: Einmal pro Zug kann ein einzelner **WIRRKOPP** deiner Armee diese Fähigkeit am Ende deiner Bewegungsphase einsetzen. Wenn er dies tut, wirf einen W6: bei einer 1 erleidet die Einheit jenes **WIRRKOPPS** W6 tödliche Verwundungen; bei 2+ entferne die Einheit jenes **WIRRKOPPS** vom Schlachtfeld und stelle sie irgendwo auf dem Schlachtfeld erneut auf, jedoch horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, WIRRKOPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WIRRKOPP

Wirrköpfe kanalisieren die Waaagh-Energie, die sich um kämpfende Orks herum aufbaut, und entfesseln sie, bevor sie ihren Kopf zur Explosion bringt! Daran haben sie eine Menge Freude, indem sie vernichtendes grünes Ektoplasma über den Feind erbrechen oder Orks wild durch die Gegend teleportieren.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wirrkopp

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Kopfnuss; Wirrkopp-Stab.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- Boys

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, PSIONIKER, WIRRKOPP



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WURRGIT

B

6"

W

5

RW

5+

LP

4

MW

7+

MK

1



FERNKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Morks bösa Blick [PSIONISCH]	18"	W6	5+	8	-3	2

NAHKAMPFWAFFEN

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	3	3+	5	0	1

FÄHIGKEITEN

GRUNDREGELN: **Gefährliches Ende W3, Verletzungen ignorieren 6+, Anführer**

FRAKTION: **Waaagh!**

Waaagh-Energie: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, addiere für je 5 Modelle jener Einheit (abgerundet) 2 auf den Attackenwert der Waffe Morks bösa Blick dieses Modells, aber solange jene Einheit aus mindestens 10 Modellen besteht, hat jene Waffe die Fähigkeit [RISKANT].

Morks Gebrüll (psionisch): In der Befehlsphase deines Gegners kannst du eine für diesen **PSIONIKER** sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll wählen und einen W6 werfen: bei einer 1 erleidet die Einheit dieses **PSIONIKER** W3 tödliche Verwundungen; bei 2+ ziehe bis zum Beginn der nächsten Befehlsphase bei jedem Erschütterungstest oder Moralwerttest für jene feindliche Einheit 2 von jenem Test ab.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, PSIONIKER, WURRGIT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

WURRGIT

Wurgits sind nur selten bei klarem Verstand und keifen eigentlich die ganze Zeit nur Prophezeiungen über Beute raus oder verlieren sich im Geist der Squigs ihrer Horde. Das hindert sie jedoch nicht am Entfesseln ihrer verheerenden Kräfte, mit deren Hilfe sie die Waaagh-Energie in irtümliche Manifestationen zwingen oder tödliche Energie aus ihren wilden Augen schießen.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Wurrig

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Morks bösam Blick; Handwaffe.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann der folgenden Einheit angeschlossen werden:

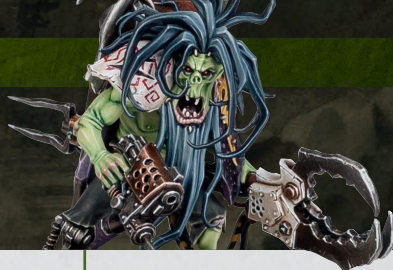
- VIECHJÄGA

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, VIECHFÄNGA, PSIONIKER, WURRGIT



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: ORKS

ZODGROD WORTSNAGGA



B

6"

W

5

RW

5+

LP

5

MW

7+

MK

1

FERNKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Knarre [PISTOLE]	12"	1	5+	4	0 1

NAHKAMPFWAFFEN

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Da Greifschocka	Nahkampf	5	2+	7	-2 2

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Verletzungen ignorieren 6+, Anführer**

Fraktion: **Waaagh!**

Supagrots: Solange dieses Modell eine Einheit anführt:

- haben die Modelle jener Einheit die Fähigkeit *Kundschafter 9 Zoll*.
- addierst du bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf und 1 auf den Verwundungswurf.
- ziehst du bei jeder Attacke gegen jene Einheit 1 vom Verwundungswurf ab.

Spezialdosis: Wenn du einen Waaagh ausrufst, addiere bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde 6 Zoll auf den Bewegungswert der Modelle der Einheit dieses Modells.

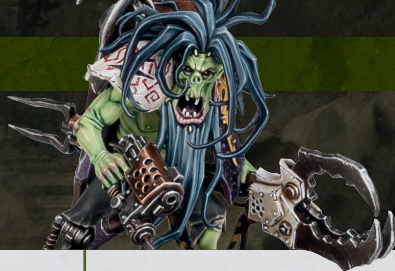
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD, ZODGROD WORTSNAGGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

ZODGROD WORTSNAGGA

Mit knisterndem Greifschocka treibt Zodgrad seine berüchtigten Supagrots in den Kampf. Dieser jähzornige Irre ist nur dann zufrieden, wenn er sich mit besonders großen und wilden Feinden anlegen kann. Meist verpasst er ihnen eine ordentliche Dosis aus einer Spritze mit seinem gefürchteten Squigstoppa Numma 5, bevor sich eine tobende Horde winziger Monster über sie ergießt.



AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Zodgrad Wortsnagga – EPISCHER HELD

Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Da Greifschocka; Knarre.

ANFÜHRER

Dieses Modell kann sich der folgenden Einheit anschließen:

- GROTS

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, EPISCHER HELD,
ZODGROD WORTSNAGGA



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKSCHUPPEN

B	W	RW	LP	MW	MK
-	9	4+	10	7+	0

FÄHIGKEITEN

Grundregeln: **Gefährliches Ende 1**

Fraktion: **Waaagh!**

Schrottreife Deckung: Jedes Mal, wenn einem Modell, das durch diese **BEFESTIGUNG** nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, eine Fernkampfatacke zugewiesen wird, profitiert jenes Modell gegen jene Attacke von Deckung.

Werkstatt: Wenn diese **BEFESTIGUNG** aufgestellt wird, müssen all ihre Bestandteile innerhalb von 1 Zoll um einen anderen Bestandteil aufgestellt werden. Am Ende deiner Bewegungsphase kann jedes befreundete **ORK-Fahrzeug**-Modell innerhalb von 12 Zoll um diese **BEFESTIGUNG** bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurückerhalten (würfle für jedes Modell einzeln). Jedes Modell kann von dieser Fähigkeit nur einmal pro Zug betroffen werden.

Befestigung: Solange sich eine feindliche Einheit nur in Nahkampfreichweite um mindestens eine **BEFESTIGUNG** deiner Armee befindet:

- kann jene Einheit immer noch als Ziel für Fernkampfatacken gewählt werden, aber du musst bei jeder solchen Attacke 1 vom Trefferwurf abziehen, es sei denn, sie wird mit einer Pistole ausgeführt.
- müssen die Modelle jener Einheit keinen Fluchttest ausführen, wenn sie erschüttert ist und sich zurückzieht, mit Ausnahme jener Modelle, die sich dabei über feindliche Modelle bewegen.



SCHLÜSSELWÖRTER: **BEFESTIGUNG, FAHRZEUG, MEKSCHUPPEN**



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS

MEKSCHUPPEN

Meks haben keine Probleme damit, ihre Werkstätten mitten in der Schlacht hochzuziehen, wobei sie herumliegende Wracks und Ruinenteeile benutzen. Der Feind muss in einer Mischung aus Verwirrung und Angst zusehen, wie in diesen spontan errichteten Gebäuden bald emsige Aktivität herrscht und verbesserte Kriegsmaschinen direkt vor seinen Augen daraus hervordonnern!

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Mekschuppen

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Keine



SCHLÜSSELWÖRTER: BEFESTIGUNG, FAHRZEUG, MEKSCHUPPEN



FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:
ORKS