

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR



KRIEGSBUCH-ERGÄNZUNG

# EISENKIEFA

# INHALT

<b>DIE GRÖSST'N UND HÄRTEST'N</b> .....	<b>2</b>	<b>SCHRIFTROLLEN</b> .....	<b>21</b>
<b>VON MOBS, FÄUSTEN UND KRAWALLHAUFEN.</b> .....	<b>4</b>	Hauerboss auf Grunzmaul .....	21
Hauerboss auf Grunzmaul .....	8	Grunzmaul mit Hackatruppe .....	22
Grunzmäuler .....	10	Grunzmaul-Gauna .....	23
Harte Jungs .....	12	Platt'nhelm-Obaboss .....	24
<b>DIE WUT DES WAAAGH</b> .....	<b>14</b>	Zogrok Ambossbrecha .....	24
<b>KRIEGSBUCH-ERGÄNZUNG:</b>		Wutprotze .....	25
<b>EISENKIEFA</b> .....	<b>20</b>	Wirrprotze .....	25
		Orruk-Platt'nhelme .....	26
		<b>PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN</b> ..	<b>26</b>

**PRODUZIERT VOM WARHAMMER-DESIGN-STUDIO**  
Mit Dank an die Faithful und die UK NEOs für zusätzliche Spieletests

Kriegsbuch-Ergänzung: Eisenkiefä © Copyright Games Workshop Limited 2023. Kriegsbuch-Ergänzung: Eisenkiefä, GW, Games Workshop, Warhammer, Warhammer Age of Sigmar, Kriegsbuch, Sturmgeschmiedete Ewige und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere und deren charakteristische Merkmale sind ® oder Marken (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.

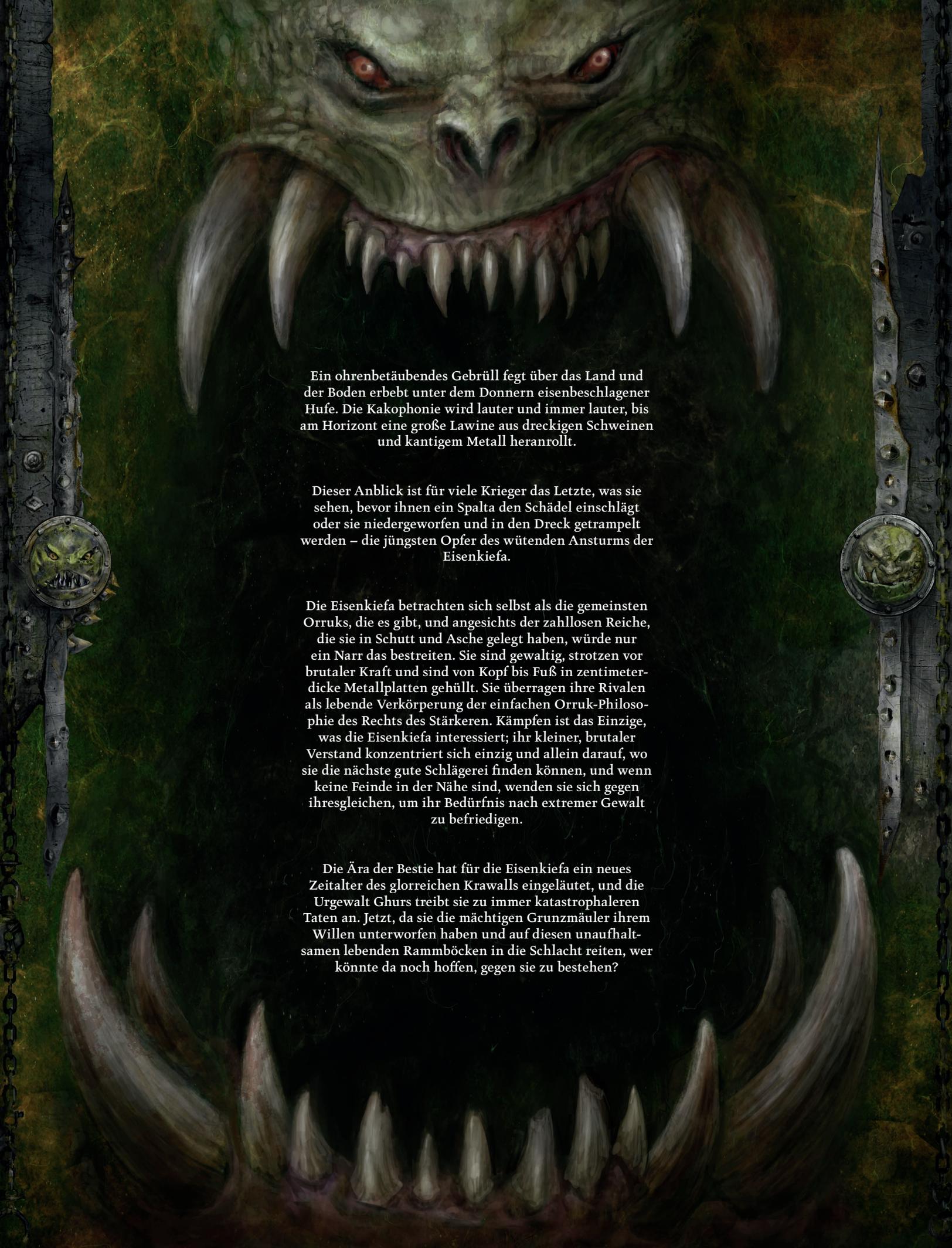
Kein Teil dieser Publikation darf reproduziert, auf einem Datenabfragesystem gespeichert oder auf irgendeine Weise übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, fotokopiert, aufgezeichnet oder anderweitiger Art, ohne dass es dafür eine vorausgehende Erlaubnis der Herausgeber gibt.

Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr dargestellten Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig. Alle Bilder dienen nur Illustrationszwecken.

Bestimmte Citadel-Produkte können gefährlich sein, wenn sie falsch verwendet werden, weshalb Games Workshop die Benutzung durch Kinder unter 16 Jahren nur unter Aufsicht eines Erwachsenen empfiehlt. Unabhängig vom Alter sollte man beim Umgang mit Klebstoff, Klängen und Sprays immer Vorsicht walten lassen und die Packungsangaben lesen und befolgen.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

**WARHAMMER.COM**



Ein ohrenbetäubendes Gebrüll fegt über das Land und der Boden erbebt unter dem Donnern eisenbeschlagener Hufe. Die Kakophonie wird lauter und immer lauter, bis am Horizont eine große Lawine aus dreckigen Schweinen und kantigem Metall heranrollt.

Dieser Anblick ist für viele Krieger das Letzte, was sie sehen, bevor ihnen ein Spalta den Schädel einschlägt oder sie niedergeworfen und in den Dreck getrampelt werden – die jüngsten Opfer des wütenden Ansturms der Eisenkiefä.

Die Eisenkiefä betrachten sich selbst als die gemeinsten Orruks, die es gibt, und angesichts der zahllosen Reiche, die sie in Schutt und Asche gelegt haben, würde nur ein Narr das bestreiten. Sie sind gewaltig, strotzen vor brutaler Kraft und sind von Kopf bis Fuß in zentimeterdicke Metallplatten gehüllt. Sie überragen ihre Rivalen als lebende Verkörperung der einfachen Orruk-Philosophie des Rechts des Stärkeren. Kämpfen ist das Einzige, was die Eisenkiefä interessiert; ihr kleiner, brutaler Verstand konzentriert sich einzig und allein darauf, wo sie die nächste gute Schlägerei finden können, und wenn keine Feinde in der Nähe sind, wenden sie sich gegen ihresgleichen, um ihr Bedürfnis nach extremer Gewalt zu befriedigen.

Die Ära der Bestie hat für die Eisenkiefä ein neues Zeitalter des glorreichen Krawalls eingeläutet, und die Urgewalt Ghurs treibt sie zu immer katastrophaleren Taten an. Jetzt, da sie die mächtigen Grunzmäuler ihrem Willen unterworfen haben und auf diesen unaufhaltsamen lebenden Rammböcken in die Schlacht reiten, wer könnte da noch hoffen, gegen sie zu bestehen?

# DIE GRÖSST'N UND HÄRTEST'N

Eisenkiefas sind die härtesten Orruks, die es gibt, und die brutalen Stoßtruppen von Gorkamorkas Armeen. Diese muskelbepackten Grobiane lieben nichts mehr, als in einer brüllenden Meute loszustürmen und alles, was sich ihnen in den Weg stellt, mit Spaltan, Keulen und von Eisen umhüllten Fäusten in Stücke zu schlagen.

Wann immer die Horden des Großen Grünen Gottes zu einem ihrer regelmäßigen Zerstörungsfeldzüge aufbrechen, stehen die Eisenkiefas mit ziemlicher Sicherheit an vorderster Front des Gemetzels. Sie sind die größten, stämmigsten und am wenigsten subtilen aller Orruks und verkörpern den brutalen Aspekt der zweiköpfigen Gottheit der Grünhäute, Gorkamorka. Sie lieben den Krieg und die wahllose Zerstörung und betrachten jede Zeit, die sie nicht damit verbringen, das Gesicht eines Feindes in den Boden zu rammen, als völlig verschwendet. Eisenkiefas verachten „Denk'n“ und schnauben über „Taktricks“, weil sie überzeugt sind, dass es kein Hindernis gibt, das nicht mit einem großen Spalta und einer gewalttätigen Haltung überwunden werden kann. Damit haben sie oft recht.

Die Physiologie der Orruks basiert auf ständigem Kampf. Je mehr diese Kreaturen kämpfen, desto größer werden sie, und es ist bezeichnend, dass Eisenkiefas selbst für die Verhältnisse ihrer Spezies riesig sind. Selbst die kleinsten von ihnen sind extrem muskulös, mit einem breiten Kiefer voller hervorstehender, hauerartiger Zähne und kleinen Schweinsaugen, die vor Brutalität glühen. Ihre Waffen sind grob und die meisten sehen aus wie weggeworfene Trümmerteile, aber kaum jemand würde ihre Wirksamkeit leugnen, wenn sie mit voller Wucht auf einen Feind einschlagen.

Ebenso wenig raffiniert ist die charakteristische Rüstung der Eisenkiefas: Platten aus Roheisen, die von Hand grob in Form gehauen werden, oft korrodiert und mit Beulen übersät, aber immer noch in der Lage,

einen ohnehin schon widerstandsfähigen Orruk in eine lebende Abrissbirne zu verwandeln.

Da überrascht es kaum, dass die Clans der Eisenkiefas die kriegsrischsten aller Orruk-Stämme sind und sich nur darum kümmern, wo sie ihren nächsten Kampf finden und wie lange es dauert, bis sie dort sind. Wenn sie einen Feind gefunden haben, den sie zu Brei schlagen können, stürzen sie sich immer wieder auf ihre Beute, bis diese völlig zerschmettert ist. Selbst wenn sie zurückgeschlagen werden, gönnen sich die Eisenkiefas nur eine kurze Pause, um ihre Wunden zu lecken und ihr angeschlagenes Ego zu pflegen, bevor sie sich wieder ins Getümmel stürzen, die Stimmen vereint zu einem freudigen Brüllen des berüchtigten Schlachtrufs der Grünhäute – „Waaagh!“

Es ist eine Zeit des Überflusses für die Eisenkiefas, denn das Zeitalter der Bestie ist über die Reiche der Sterblichen hereingebrochen, eingeläutet durch den Aufstieg und das Wüten des Erdbebengottes Kragos. Dieses Zeitalter der Wildheit und der hirnlosen, animalischen Zerstörung kommt den aggressiven Orruks gerade recht, und jedes Mal, wenn die blutgetränkten ghurischen Ebenen in das Licht von Hysh getaucht werden, beginnt ein neuer Waaagh. Unter der brutalen Herrschaft des legendären Gordrakk, der Faust des Gork, haben es sich die Eisenkiefas zur Aufgabe gemacht, das Reich der Bestien in ein urweltliches Schlachtfeld zu verwandeln, in dem von Zivilisation keine Spur ist. Wie die Knochen zahlreicher besiegter Armeen bezeugen können, rückt die Erfüllung dieser Vision immer näher.

„Wer sin' die  
Größt'n und Här-  
test'n?

Eisenkiefas!

Eisenkiefas!

Wer hat die  
meist'n umge-  
kloppt?

Eisenkiefas!

Eisenkiefas!

Fürchtet uns're  
Fäuste, fürcht-  
et uns're Spal-  
ta, fürchtet  
uns're Prüg'!

Wer kommt, euch  
die Schädel einzu-  
schlag'n?

Eisenkiefas!

Eisenkiefas!“

- Marschlied der  
Platt'nhelme

## SCHWEINE DES KRIEGES

Eisenkiefia erfreuen sich an brutaler Stärke und Aggression, und es gibt nur wenige Kreaturen, die diese Eigenschaften so gut verkörpern wie die Grunzmäuler. Diese Monster stammen aus Ghur, dem Reich der Bestien, und sind bis zur Schulter mehr als doppelt so groß wie ein Orruk. Jeder Zentimeter ihres Körpers ist mit Muskeln und Fett durchzogen. Unter dem felsblockartigen Kopf sprießen vier mächtige Stoßzähne aus einem riesigen, geifernden Schlund. Wenn diese Bestien ihre Köpfe senken und angreifen, kann ihnen nichts den Weg versperren.

Es sei denn, es handelt sich um einen Orruk, dem sein eigenes Wohlergehen völlig gleichgültig ist. Es war Krazogg Hornspalta vom Kriegscan der Eis'sonnen, der als Erster die Technik entwickelte, die er „das Krazogg-Manöva“ nennt. Dabei lockte der Orruk-Kriegsherr eine Grunzmaul-Stampede in eine enge

Schlucht und platzierte seinen gesamten Mob vor dem einzigen Ausgang. Als die monströsen Bestien immer näher donnerten, begannen Hornspaltas Krieger, sich gegenseitig zu schlagen und aufeinander einzuprügeln, wobei sie einen großen Schwall Waaagh-Energie aufbauten, der den Himmel über ihnen in ein heftiges Grün tauchte. Nachdem die Orruks völlig die Sinne verloren hatten, sahen sie sich der Masse aus stinkenden Schweinen gegenüber, die auf sie zukam.

Die Grunzmäuler waren nicht mehr als ein paar Dutzend Schritte entfernt, als Krazogg seine Augen auf die größte Bestie richtete. Das Alphetier stockte, als es in die glühenden, smaragdfarbenen Augen eines Wesens blickte, das genauso übel gelaunt und wild war wie es selbst. Dieses kurze Zögern erlaubte es dem Hauerboss, sich auf seine Beute zu stürzen; er stach seinen Schwein-Hacka tief in das haarige Fleisch und nutzte die Waffe als Hebel, um auf

den Rücken des Grunzmauls zu klettern und Ketten um seinen Hals zu schlingen. So wurde das erste Grunzmaul – von seinem neuen Besitzer liebevoll Felsotza genannt – gefügig gemacht. Die Tatsache, dass fast alle von Krazoggs Untergebenen vom Rest der Grunzmäuler zerquetscht wurden, wird weitgehend ignoriert.

Seit diesem Triumph hat Krazogg einen bunt zusammengewürfelten Stamm von grunzmaulbesessenen Eisenkiefian um sich geschart und einen wilden Raubzug angetreten, der sie von den Ebenen Thondias durch eine Reihe uralter Reichspforten bis tief nach Ghyran geführt hat. Sie nennen sich selbst die Schweinejungs und haben bereits mehrere Grenzsiedlungen, zwei Schreckensfesten des Chaos und zahllose verängstigte Menschen niedergestampft. Mehrere andere aufstrebende Hauerbosse sind seitdem Hornspaltas kühnem Beispiel gefolgt, obwohl die meisten ihr Dasein im Verdauungstrakt eines Grunzmauls beendet haben.



HAUT SIE! SCHLAGT SIE! ZERSCHMETTERT DIE MENSCHN!

# VON MOBS, FÄUSTEN UND KRAWALLHAUFEN

Orruks organisieren sich auf ziemlich geradlinige Weise für den Krieg, indem sie ihre Hierarchie durch extreme Gewalt durchsetzen. Wütendes Brüllen, gefolgt von einem Schlag ins Gesicht gilt als die beste Methode, widerpenstige Untergebene auf Linie zu bringen, die Stämme überall in den Reichen übernommen haben.

In der Eisenkief-Gesellschaft gilt das unkomplizierte Mantra, dass der Stärkere Recht hat. Der größte und gemeinste Orruk hat das Sagen und er setzt seine Autorität mit einem starken rechten Haken gegen den Kiefer eines jeden durch, der dumm genug ist, anderer Ansicht zu sein. Der Anführer eines Eisenkief-Kriegsclans ist durch ein Leben des Tötens an die Spitze gelangt. Diese gefürchteten Individuen können über alles von einer Handvoll Orruk-Plünderer bis hin zu einem Kontinente umspannenden „Reich“ herrschen, das aus Hunderten geringeren Bossen und Tausenden Grünhäuten besteht.

Orruks können nicht im herkömmlichen Sinne als gesellige Kreaturen bezeichnet werden, aber sie verstehen, dass es wahrscheinlicher ist, dass eine gute Keilerei ausbricht, je mehr von ihnen sich an einem Ort versammeln. Gepackt von der Aufregung einer anstehenden Schlacht versammeln sich Eisenkief-Mobs zu Fäusten, aber diese bestehen selten aus mehr als fünf Mobs – dies ist die Anzahl der Finger an der Hand eines Orruks und somit die höchste Zahl, von der man erwarten kann, dass er bis dahin zählen kann. Es gibt

verschiedene Arten von Fäusten, von Wirrfäusten, die von Schamanen angeführt werden, bis hin zu Hartfäusten aus Mobs von Platt'nhelmen, die zum Takt eines Kriegstrommlas marschieren und auf die gebrüllten Befehle eines Platt'nhelm-Obabosses hören.

Sollten sich fünf dieser Fäuste vereinen, wird die daraus entstehende Horde Krawallhaufen genannt. Diese bündeln genug stumpfsinnige Gewaltbereitschaft, dass selbst dem abgebrühtesten Marschall der Boten des Morgens die Knie weich werden. Eisenkief-Kriegsclans widmen sich der Zerstörung in all ihren Formen, sei es Städte Stein um Stein niederzureißen, Mensch'n, die töricht genug sind, sie herauszufordern, die Glieder auszurupfen, oder einfach in sinnloser – aber enthusiastischer – Zerstörungswut Statuen und Monumente in Stücke zu schlagen.

## AUFSTIEG DER GRUNZFÄUSTE

In jüngster Zeit haben die Horden der Eisenkief eine „Reffoluzion“ durchlaufen, die – zumindest in den Augen der Orruks – den radikalen Neuerungen entspricht, die kürzlich

von den Städten Sigmars eingeführt wurden. Die Platt'nhelme haben sich nicht nur mit Spießan ausgerüstet, die es ihnen ermöglichen, Dinge aus etwas größerer Entfernung zu durchlöchern, sondern die Orruks haben auch die Größe ihrer Reittiere fast verdoppelt, indem sie lernten, die furchterregenden Grunzmäuler zu reiten.

Obwohl die Grünhäute in Ghur beheimatet sind, haben sie sich in viele benachbarte Reiche ausgebreitet, was größtenteils auf die Taten der Blutzähne zurückzuführen ist, einem Kriegsclan unerbittlicher Wahnsinniger, die durch den Kosmos stürmen und Verwüstung anrichten, wo immer sie sich aufhalten. Diese rot gepanzerten Orruks gehörten zu den ersten, die dem Beispiel von Hauerboss Hornspalta folgten und die Grunzmäuler ihrem Willen unterwarfen, wobei sie Stampeden dieser Kreaturen durch Reichsporten umleiteten und sich an dem daraus resultierenden Gemetzel erfreuten. Da sie in der Lage sind, jedes Klima zu überleben und so ziemlich alles zu verdauen, was sie fressen, gedeihen Grunzmäuler auch außerhalb von Ghur und vermehren sich mit erschreckender Geschwindigkeit,

## DER WAAAGH

Das Wort Waaagh fasst alles zusammen, was Orruks wertschätzen, nämlich Kampf, Gewalt und zügelloses Rowdytum. Man kann es nur wirklich richtig aussprechen, wenn man es mit ohrenbetäubender Lautstärke brüllt, wobei bevorzugt eine Menge Spucke durch die Gegend fliegt. Wenn viele Orruks sich versammeln und das Wort so laut wie möglich schreien, erzeugt das eine Art psychische Gewitterwolke, die mit roher bestialischer Energie aufgeladen ist – eine in Schwung bringende Kraft, die die Grünhäute zur nächsten Prügelei treibt. Der Höhepunkt dieser zerschmetternden Welle der Gewalt ist als der Große Waaagh bekannt. Dieses Phänomen veranlasst Orruks der Eisenkief, Moorpirscha und Knochenpalta sich zu einer mächtigen Horde zu versammeln, holt aber auch Grots, Ogors und Garganten aus ihren Verstecken, um sich dem Spaß anzuschließen. Der Himmel erstrahlt grün von der schieren Macht der geballten Kampfeslust dieser großen Horde und Tausende Kehlen brüllen Kriegsschreie. Dieser apokalyptische Lärm ist das Letzte, was die Bewohner vieler Städte und Königreiche jemals hören. Tatsächlich ging es schon dem Untergang ganzer Imperien voraus.

während sie zur Belustigung der örtlichen Orruk-Stämme ganze Ökosysteme verschlingen. Infolgedessen sind Grunzfäuste ein immer häufigerer Anblick in Eisenkiefra-Krawallhaufen geworden. Diese Fäuste werden immer von einem Hauerboss auf einem Grunzmaul angeführt, der in der Regel von einigen weiteren der großen Bestien begleitet wird und dem eine Schar Grunzmaul-Schockkavallerie folgt.

Da Grunzmäuler physisch kaum in der Lage sind, still zu stehen, und die unschöne Angewohnheit haben, sich ihren Weg durch die Kriegslager der Verbündeten zu bahnen und alles zu zerquetschen, was sich ihnen in den Weg stellt, haben andere Grünhäute oft eine geringe Meinung von den Grunzfäusten und ihren Kriegern. Doch jeder Orruk, der so tollkühn ist, einen wütendes Grunzmaul gefügig zu machen, verdient Respekt, und wenn ein Keil aus haarigem Grunza-Fleisch in den Feind kracht und ihn wie Blätter in einem Wirbelsturm durch die Luft schleudert, kann sich selbst der sauertöpfischste Eisenkiefra ein freudiges Lachen nicht verkneifen.

In der Tat waren die Angriffe von Hauerboss Krazogg und seinen Schweinejungs so erfolgreich, dass viele andere Kriegsklans der Eisenkiefra versucht haben, sein berühmtes „Manöva“ nachzumachen, indem sie Grunzmäuler-Herden in enge Schluchten lockten und entweder von den umliegenden Klippen auf den Rücken der Bestien sprangen oder selbst die Technik des bösen Blicks des Hauerbosses versuchten. Die Ergebnisse dieser Vorgehensweise sind gemischt. Später aus den freien Städten Thondias stolpern jetzt häufig über Haufen geplätteter Grünhäute, die in der Sonne verrotten, und fragen sich, was in Sigmars Namen so etwas getan haben könnten. Diese Frage wird auf schreckliche Art und Weise beantwortet, wenn der Boden zu beben beginnt und über den Horizont eine große Masse haariger Ungetüme heranrauscht, auf denen brüllende Eisenkiefra-Reiter unsicher hocken.





„Jetz' steht mir keina mehr im Weg, denn wer es tut, wird von meinem Felsrotza hier zerschmettert und zu Brei zertrampelt, nich' wahr? Ich werd' die Welt plattstampfen und ich glaub', ich fang' mit der Mensch'nstadt da drüb'n an. Mir nach, Jungs! WAAAGH!“

- Hauerboss Krazogg Hornspalta



# HAUERBOSS AUF GRUNZMAUL

Nur die Orruks, die furchtlos – oder geistesgestört – genug sind, um die Herrschaft über eine quietschende, schnaubende Herde Grunzmäuler zu erlangen, können den Titel Hauerboss für sich beanspruchen. Diese berittenen Kriegsherren verwandeln ihre schweinsartigen Reittiere in riesige Maschinen der Zerstörung und erfreuen sich am matschigen Knirschen feindlicher Soldaten unter ihren Hufen.

Um den Titel Hauerboss zu erhalten, muss ein Orruk eine fast unglaubliche Gleichgültigkeit gegenüber seinem eigenen Leben an den Tag legen. Diese Orruk-Kriegsherren müssen nicht nur irgendwie ein geiferndes, übel gelauntes Grunzmaul unterwerfen, ohne aufgespießt, zertrampelt oder mit rückenbrechender Kraft gegen eine Felswand geschleudert zu werden, sie müssen auch eine ganze Herde dieser Bestien bändigen – und dazu die ungestümen Orruks, die sie in die Schlacht reiten. Ein Hauerboss hält keinen Moment länger inne, als er braucht, um einem Feind mit einem Hieb seines treuen Schwein-Hackas die Eingeweide herauszureißen, und zieht in einer endlosen Stampede durch die Reiche, wobei er alles vor sich zu Brei zertrampelt.

Hauerbosse legen den gleichen Weg zurück wie alle Orruk-Kriegsherren: Sie beginnen als niedere Platt'nhelme

und zeichnen sich im Laufe der Zeit durch Taten hirnloser Brutalität aus. Wenn ihre Körper vom ständigen Kampf angeschwollen und vernarbt sind, suchen sie einen befriedigenderen Platz in ihrem Mob, wo sie noch mehr Gewalt ausüben können. Die meisten schaffen es dann, bei einer der rauen Grunza-Jagden der Eisenkiefa ein Grunza-Reittier zu ergattern, und sind völlig besessen von dem berausenden Nervenkitzel, mit hoher Geschwindigkeit auf einer behaarten Abrissbirne in den Feind zu rasen.

Die einzige Möglichkeit, den Höhepunkt dieser einzigartigen orrukischen Kunstform zu erleben, besteht darin, an ein Grunzmaul zu kommen. Das ist – gelinde gesagt – leichter vorstellbar als zu erreichen. Das Grunzmaul ist notorisch schlecht gelaunt, gewalttätig und kaum zu stoppen, wenn es sich in Bewegung setzt,

weshalb die Eisenkiefa diese Bestien wirklich respektieren. Sie sind mit den Grunzan verwandt, die von den Orruks oft als Schockkavallerie eingesetzt werden, allerdings sind sie mehrere Tonnen schwerer und haben einen noch entsetzlicheren Appetit. Grunza sind dafür bekannt, dass sie fast alles fressen können, aber Grunzmäuler tun dies in der Bewegung, indem sie ihre riesigen, mit Hauern besetzten Mäuler öffnen und alles verschlingen, was ihnen in die Quere kommt. Metall, Stein, Holz und Fleisch: einem Grunzmaul ist alles recht, denn seine drei Mägen sind mit zischenden Säuren gefüllt, die fast jedes Material auflösen können, das es gibt.

Das Konzept, ein Hindernis zu umgehen, ist einem Grunzmaul völlig fremd und es besitzt die rohe Kraft, um diese angriffslustige Einstellung zu untermauern. Setzt man

## KRAZOGG HORNSPALTA

Krazogg Hornspalta führt eine Schweinelawine an, die eine Spur aus zerquetschten Leichen und pulverisierten Gebäuden hinterlässt. Derzeitigt bahnt sich der Hauerboss seinen Weg durch Aqshy an der Spitze eines großen Krawallhaufens, der als Schweinejungs bekannt ist. Diese Eisenkiefa, die alle auf Grunza-Kriegsschweinen reiten, rühmen sich damit, dass nichts sie jemals aufgehalten hat – und schon gar nicht die Festungen der Sigmariten, die sie mit ihrem rasenden Ansturm in Schutt und Asche gelegt haben.

Hornspalta stieg in den Reihen des Kriegsclans der Eis'nsonnen auf und war einst ein bevorzugter Kraftprotz von Megaboss Dakkbad Grottretra. Krazogg war bekannt für waghalsige – die meisten würden sagen: unglaublich törichte – Schlachtfeld-Wagnisse, wie zum Beispiel einen Megagarganten einzuschüchtern, damit er ihn und seine Jungs über die Mauern eines belagerten khainitischen Tempels schleudert, oder eine hartnäckige Lumineth-Kampflinie anzugreifen, während von verbündeten Ogor-Söldnern abgefeuerte Kanonenkugeln über ihn hinwegpiffen. Solche Strategien

waren unbestreitbar effektiv, auch wenn sie unweigerlich zu massiven Verlusten führten. Als er Zeuge einer donnernden Stampede von Grunzmäulern wurde, schwor sich Hornspalta, dass er eine der schnaubenden Monstrositäten in Besitz nehmen würde.

Und das tat er auch und erfand dabei das berühmte „Krazogg-Manöva“. Mit einer leichten Gehirnerschütterung, aber immer noch sehr selbstgefällig, nahm Krazogg den Titel Hauerboss an und gab seinem frisch gefangenen Grunzmaul den Namen Felsrotza. Mit einer Kombination aus schweren Eisenketten, ein paar hundert entbehrlichen Grots und einem extremen Maß an Gewalt hämmerte Hornspalta Panzerplatten an die Seite seines Reittiers und brachte ein klappriges Geschirr an, mit dem sich zwei Orruks an dem Grunzmaul festzurren können. Obwohl er einen Schwein-Hacka auf dem Rücken trägt, ist Krazoggs eigentliche Waffe Felsrotza selbst, und er benutzt seine Ketten, um das Grunzmaul dorthin zu lenken, wo es das größte Blutbad anrichten kann. Der Hauerboss hat inzwischen eine Reihe irrer Orruks um sich geschart, denen es gelungen ist, selbst ein Grunzmaul zu fangen.

einen Orruk-Boss auf eine solche Bestie und gibt ihm – zumindest bis zu einem gewissen Grad – die Führung über sie, hat man eine wahrhaft gewaltige Zerstörungsmacht. Hauerbosse verbringen fast ihr ganzes Leben im Sattel, reiten, kämpfen und plündern. Das liegt zum einen daran, dass sie vom berittenen Kampf besessen sind, zum anderen aber auch daran, dass sie wissen, dass sie das nächste Opfer der Bestie werden könnten, sollten sie jemals absteigen. Und so sind sie ständig in Bewegung und versorgen ihr widerspenstiges Reittier mit ständigem Kampf, Blut und Fleisch, während sie langsam eine Gefolgschaft gleichgesinnter Orruks auf Grunzmäulern und kleineren, wenn auch immer noch wilden Grunzan um sich scharen.



Hauerbosse befehligen nicht wirklich, sondern lenken eine Stampede grob in die richtige Richtung und vertrauen darauf, dass die furchterregende Dynamik ihres Reittiers jedes Hindernis pulverisiert. Während das Grunzmaul unter ihnen bockt und stampft, schlagen sie mit einem großen Schwein-Hacka zu, einer breitköpfigen Stangenwaffe aus gezacktem Roheisen, mit der sie Köpfe abschlagen und feindliche Reiter von ihren Reittieren zeren können. Große, segmentierte Eisenplatten werden an den Flanken der Grunza befestigt und über und unter den bössartigen Augen eingehämmert. Dadurch wird eine der wildesten Tötungsmaschinen der Natur in einen lebenden Panzer verwandelt, der gegen Musketen und Speere fast unempfindlich und noch reizbarer ist als sonst. Je mehr Geschwindigkeit das Grunzmaul aufbaut, desto verheerender ist der Aufprall, und ein geschickter Hauerboss weiß, wie er seinen Angriff am besten ins Ziel führt, um Knochen zu zerschmettern.

Um das Tötungspotenzial seiner Bestie weiter zu erhöhen, stattet ein Hauerboss sein Grunzmaul mit einem aus dem Kieferknochen eines titanischen Raubtiers gefertigten Harnisch aus, der es zwei Orruks ermöglicht, auf Plattformen an beiden Seiten der Bestie zu stehen und mit Killspaltan um sich zu schlagen. Die Überlebensrate dieser sogenannten Hackatruppe ist ausgesprochen niedrig, aber es gibt immer wieder Freiwillige für diese Position – die Gelegenheit, an der Spitze einer Stampede zu reiten, mit Blut bespritzt zu werden und voller Hingabe eine Klinge zu schwingen, würden nur wenige Eisenkiefa ausschlagen.



# GRUNZMÄULER

Die meisten Eisenkiefa begnügen sich damit, zu Fuß Krieg zu führen, doch einige in den Kriegsclans begehren auch den Nervenkitzel eines blindwütigen Ansturms auf dem Rücken eines grunzenden, schwitzenden Monsters, das Feinde davonschleudert, als treffe sie ein Wirbelsturm.

## GRUNZMÄULER MIT HACKATRUPPE

Grunzmaul-Horden zählen zu den dominierenden Streitmächten der ghurischen Ebenen und machten dort schon ganze Landstriche dem Erdboden gleich oder brachten Berge zum Einsturz. Viele Orruks glauben, dass diese Kreaturen die Nachfahren des legendären Trümmazahns sind, einer schweineartigen Gottbestie aus Eis und übler Laune, die Gorkamorka als Kriegstreittier benutzte. Grunzmäuler sind ebenso dummlich überzeugt von ihrer eigenen Unbesiegbarkeit wie jeder gute Orruk und hauen und hämmern auf jedes Hindernis ein, ganz gleich wie unüberwindlich es sein mag, bis es unter ihrem unerbittlichen Angriff zusammenbricht. Mehr als nur ein Waaagh wurde schon aufgehalten, als eine tobende Masse stinkender Kriegsschweine blindlings in die Grünhäute rauschte und die Orruks durch die Luft wirbelte oder zu Brei trampelte.

Solche Szenen der Gewalt haben einen unauslöschlichen Einfluss auf die Gedanken jener Eisenkiefa, die sie erlebt und überlebt haben. Sie beginnen, sich vorzustellen, welche freudige Verwüstung sie anrichten könnten, hätten sie eine derart unaufhaltsame Macht unter sich.

Hin und wieder gelingt es einer besonders gewieften Schar, ein Grunzmaul aufzuhalten, oft indem sie sich vom Rand einer Schlucht stürzen, während eine der Bestien unten vorbeirent, und krachend auf ihrem Rücken landen. Während die Kreatur bockt und um sich schlägt und dabei viele Orruks tötet – oder oft auch die unglückseligen Grots, die dazu geprügelt wurden, den gefährlichen Teil der Arbeit zu übernehmen –, stürmen andere Eisenkiefa voran, um schwere Ketten über ihre Flanken zu werfen und ein Sattelgerüst, das im Kieferknochen verankert wird, in Position zu bringen. Der größte und härteste anwesende

Orruk fordert die beste Position auf dem Rücken des Grunzmauls ein, während andere sich auf eisernen Plattformen zu beiden Seiten des Sattels festketten, deren Position zwischen den schnappenden Kiefern und den ausschlagenden Hinterläufen zwar gefährlich, aber relativ geschützt ist.

Auf diese brutale Weise wird ein Grunzmaul mit einer „Hackatruppe“ verbunden und es entsteht eine der furchterregendsten Kriegsmaschinen des Eisenkiefa-Arsenals. Jeder Megaboss versteht den Nutzen von einer oder zwei dieser Kombinationen in seinem Krawallhaufen und setzt sie ein, um Festungswandern oder auch einen besonders widerstandsfähigen Schildwall niederzureißen. Habt er einmal an der Kette eines Grunzmauls gezogen und es in Richtung eines Haufens Feinde losgeschickt, kann der Platt'nhelm auf seinem Rücken nicht mehr viel tun, um die Richtung des Ansturms



DENK' NICHT SO VIEL, SONST WIRSTE VERRÜCKT

anzupassen, und so konzentriert er sich darauf, mit seinem Paar Spalta um sich zu schlagen und hacken. Seine Besatzung muss unterdessen nicht viel mehr tun, als die Waffen in die richtige Richtung zu schwingen, wenn der Ansturm einschlägt, sodass sie durch den zusätzlichen Schwung, den ihnen das Grunzmaul verleiht, durch robusten Stahl schneiden können, als wäre es lediglich eine Schicht Feuerseide.

### GRUNZMAUL-GAUNA

Viele der Orruks, die davon träumen, ein eigenes Grunzmaul zu fangen, reiten bereits auf einem der kleineren, wenn auch nicht weniger aggressiven, Vettern dieser Bestien. Diese Blutgrunza, wie sie sich selbst nennen, sind bekannt für ihren Mangel an Subtilität, wenn es um die Kriegsführung geht, und lassen ihre schnaubenden Reittiere gegen alles anstürmen, was sie sehen können, um jedes Ziel in wildem Blutrausch zu zerfleischen. Genauso gewalttätig geradlinig sind auch ihre Taktiken, wenn es darum geht, ein Grunzmaul zu fangen.

Der Orruk springt dazu auf den Rücken seines Grunzas und lenkt die

Bestie auf ein tobendes Grunzmaul zu, im sicheren Wissen, dass auch die kleineren Grunzas viel zu kampflustig sind, um vor irgendeinem Feind zurückzuschrecken, ganz gleich wie gigantisch er sein mag. Mit einem schädelberstenden Krachen prallen die beiden monströsen Schweinekreaturen aufeinander, wobei unweigerlich die kleinere der beiden zerschmettert im Staub landet. Dadurch fliegt der Orruk-Reiter – sofern er nicht bei der Kollision zerquetscht wird – durch die Luft. Der Trick liegt für diesen schwer gebeutelten Krieger darin, irgendwie eine Handvoll des Fells oder einen vorstehenden Knochen des Grunzmauls zu fassen zu bekommen, um sich auf dessen Rücken zu ziehen. Man muss wohl nicht erwähnen, dass die Erfolgsquote dieser Manöver sehr gering ist. In der Tat empfinden gelangweilte Orruks dieses Spektakel als beste Unterhaltung, und so jubeln und lachen sie laut, während andere Orruks gegen Felsen oder über Klippenränder geschleudert oder schlicht von wütenden Grunzmäulern gefressen werden.

Der eine Orruk von hundert, der diesen Versuch überlebt, kann jedoch damit prahlen, eine der härtesten Bestien der Reiche unterworfen zu

haben. Diese Grunzmaulreiter versammeln sich zu Mobs, die sich an der Unaufhaltsamkeit ihrer Reittiere erfreuen, wenn diese durch feindliche Reihen brechen wie Lawinen aus ledrigem Fleisch und stinkenden Borsten. Wenn sie sich nicht gerade festhalten, um irgendwie am Leben zu bleiben, schwingen sie ein Paar Spalta nach den verschwommenen Gestalten, die sie erkennen, wenn ihre Grunzmäuler daran vorbeirauschen.



*„Voll durch die Spitzohren sind sie gerauscht, gestampft und gemampft. Alle hab'n se 'n Dutzend Speere abbekommen, hab'n se aba nich' gemerkt. Ich sag' euch was, Jungs, ich hol mir so 'n Riesenschwein, und wenn es das Letzte is', was ich tu.“*

- Obaboss Brakka, kurz bevor er von einem Grunzmaul zerquetscht wurde



### ZOGGROK AMBOSSBRECHA

Zoggrok Ambossbrecha ist eine Legende unter den Eisenkiefan und ebenso gefürchtet wie respektiert. Kein anderer Orruk hat die Kunst, die wütende Energie des Waaagh in primitive Waffen aus Eisen, Stein und Knochen zu hämmern, so gemeistert wie er. Wie genau sich Ambossbrecha dieses einzigartige Talent aneignete, ist der Stoff vieler großer Geschichten. Manche sagen, er wäre töricht genug gewesen, nach Kragos zu schlagen, und der heftige Schlag gegen den Schädel, den er als Antwort bekam, hätte seinen Kopf mit tosendem grünen Feuer gefüllt. Andere behaupten, er wäre von einem großen Steingötzen Gorks verschluckt, gekaut und mit göttlicher Macht betraut wieder ausgespien worden. Wie dem auch sei, Ambossbrecha taucht immer auf, wenn ein Waaagh wahrlich erderschütternde Ausmaße annimmt. Dann schlägt er seine „Hauwerkzeuge“ zusammen, bis sie feurig grün leuchten, und erfüllt die umstehenden Orruks mit Grünhaut-Magie, in deren Spaltan und Hackan darauf die Macht des Großen Grünen Gottes pulsiert. Mit derart gesegneten Waffen können sie einen Megagarganten umhauen oder einen Draconith bewusstlos schlagen. An seiner Seite befindet sich stets der streitsüchtige Felsstirnsquig namens Klonk. Diese seltsame Kreatur wurde mit einem heftigen Kopfschmerz geboren, der ihm unablässig Qualen bereitet, ein Leiden, das nur kurzzeitig durch heftige Schläge auf den Schädel gelindert werden kann – was ihn zum perfekten Werkzeug macht, an dem Zoggrok Ambossbrecha sein krudes Handwerk üben kann.



# HARTE JUNGS

Jeder einzelne Eisenkiefia ist ein vernarbter und erfahrener Krawallmacher, der dank seiner angeschwollenen Muskeln und der siedenden, gaunerhaften Energie, die in ihm pulsiert, Hunderte Prügeleien überlebt hat. Wenn sie sich zu Mobs versammeln und in den Krieg stürmen, erbebt der Boden unter ihren eisernen Stiefeln.

## ORRUK-PLATT'NHELM

Platt'nhelme sind große, laute Schläger, von Kopf bis Fuß in rostiges Eisen gehüllt und mit einer Vielfalt an Hack- und Hauwerkzeugen ausgerüstet, was sie zu echten Elite-Schocktruppen macht. Tatsächlich bilden sie den niedrigsten Rang der Eisenkiefia-Gesellschaft, denn selbst ihre eindrucksvolle Kraft kann sich nicht mit der eines Kraftprotzes messen – den Alphazerstörern, in deren Reihen alle Platt'nhelme eines Tages aufgenommen werden wollen.

Das soll aber nicht bedeuten, dass Platt'nhelme als Kampfeinheit zu unterschätzen wären. Dutzende zerhackte Armeen auf dem Schlachtfeld zeugen von der Wildheit dieser Orruks, allesamt durch endlose Gewalt abgehärtete Veteranen. Platt'nhelme umgibt eine Aura der Disziplin, bis zu dem Moment, in dem sie auf einen Feind treffen. Dann beginnen sie, wie Verrückte zu brüllen, ihre Spalta blindwütig um sich zu schwingen und nach Herzenslust Tritte und Fausthiebe zu verteilen. Manche Platt'nhelme tragen Stangenwaffen, die sie Spießa nennen. Diese kamen zuerst im Zeitalter der Bestie zum Einsatz, um es leichter zu machen, aus der Ferne Löcher in tobende Monster zu stechen und eine grobe, effektive Antwort auf Pikenwälle zu haben. Platt'nhelme kombinieren ihre Waffe meist mit einer großen Platte aus stachelbesetztem Eisen, die ihnen sowohl als Schild als auch als Werkzeug zum Zertrümmern von Schädeln im Nahkampf dient.

## PLATT'NHELM-OBABOSS

Die meisten Platt'nhelm-Mobs unterstehen einem Obaboss, einem erfahrenen Killer mit einem Auge für das Schlachtfeld und genug physischer Präsenz, um seine rüpelhaften

Reihen unter Kontrolle zu behalten. Es heißt oft, Eisenkiefia ignorieren den Mork-Aspekt des Großen Grünen Gottes gänzlich und rümpften die Nase über Dinge wie Subtilität oder Heimlichkeit. Das ist weitgehend wahr, doch selbst eine rasende Horde Eisenkiefia braucht irgendeine Art von Führung. Platt'nhelm-Obabosse prügeln dazu ihre Mobs in etwas Ähnliches wie Ordnung, bis sie den Feind erreichen und das Töten beginnt. Dann wendet sich natürlich auch der Obaboss dem Spaß zu, mitgerissen vom Rausch der Gewalt. Meist ist er mit einem Boss-Hacka bewaffnet, mit dem er enthusiastisch auf Ziele deuten und diese schlagen kann, sowie mit einem Spalta für den Nahkampf. So erinnern Obabosse ihre Mobs mit jedem Akt der brutalen Gewalt daran, wer das Sagen hat.

## WIRRPROTZE

Manchmal wird ein Kraftprotz so sehr von der anarchischen Energie des Waaagh mitgerissen, dass er – wie die Orruks sagen – „voll wahnsinnig“ wird. Er beginnt, dummes Zeug zu brüllen, grüne Galle zu speien und wahllos um sich zu schlagen. Manche wandern einfach in die Wildnis davon und müssen von ihren Artgenossen zurückgezerrt werden.

Eisenkiefia sind verwirrt über alles, was sie nicht mit Gewalt lösen können, und wenden sich an ihre Wirrkopp-Schamanen, wenn sie eine „Denklösung“ brauchen. Diese scheinbaren Weisen der Orruks wissen auch nicht, was sie tun sollen, und so hämmern sie Masken aus Knochen und Eisen auf die Schädel betroffener Orruks, um den Wahnsinn auszutreiben. Ironischerweise beheben der Schmerz und die Hitze dieses Prozesses tatsächlich das wahnsinnige Verhalten des Opfers – machen es aber zu einem irren Killer. Solche Orruks werden Wirrprotze

genannt und sehen die Welt um sich herum in ein Inferno aus grünem Feuer getaucht, in dem die Massen der feindlichen Truppen besonders hell aufleuchten. Mit übergroßen Flegeln, die sie Kettenprüg'l nennen, werfen sie sich auf diese hervorgehobenen Gestalten und wirbeln ihre Waffen, um Gliedmaßen und Schädel in blutige Bruchstücke zu zerschmettern.

## WUTPROTZE

Alle Eisenkiefia sind im Herzen gewalttätige Schläger, und wie bei allen Schlägern kann auch ihr Ego keine noch so kleine Beleidigung hinnehmen. Oft geben diese prahlerischen Orruks unmögliche Behauptungen von sich, wie etwa, dass sie einen Sternendrachen mit einem einzigen Fausthieb umhauen, einen Ogor-Tyrannen bei einem Wettfressen besiegen oder einen Megagarganten in den Schwitzkasten nehmen könnten. Niemand kann das Talent eines Kraftprotzes für Gewalt verleugnen, aber manchmal tragen sie einfach etwas zu dick auf.

Kraftprotze, die irgendeine Form von schmerzlicher Niederlage erlitten haben, überkompensieren das oft, indem sie noch arroganter werden, ihre Rüstung ablegen und zu großen Zweihandwaffen greifen. Mit diesen können sie jeden Orruk zerteilen, der dumm genug ist, ihre Demütigung zu erwählen. Diese Wutprotze nutzen jede Gelegenheit, um zu zeigen, wie hart sie sind, und werfen sich blindlings in die gefährlichsten Kämpfe. Dieses verzweifelte Bestreben, ihre Stärke zu beweisen, macht sie zu einem schrecklichen Feind und ihr Mangel an Rüstung verleiht ihnen eine Schnelligkeit, mit der sie Feinde, die behäbige Kolosse erwarten, oft auf dem falschen Fuß erwischen.



# DIE WUT DES WAAAGH

Zeuge eines Eisenkiefa-Angriffs zu werden ist wie eine Naturkatastrophe zu beobachten. Eine große Masse aus Orruks, haarigen Schweinen und grobem Eisen rast über den Horizont und beschleunigt, wenn sie die Gelegenheit zu exzessiver Gewalt wittert. Manche dieser muskelbepackten Orruks reiten auf schnaubenden Kolossen, während andere zu Fuß hinterherrennen, wobei sie schartige Waffen schwingen und in wilder Vorfreude auf des kommende Blutbad brüllen.

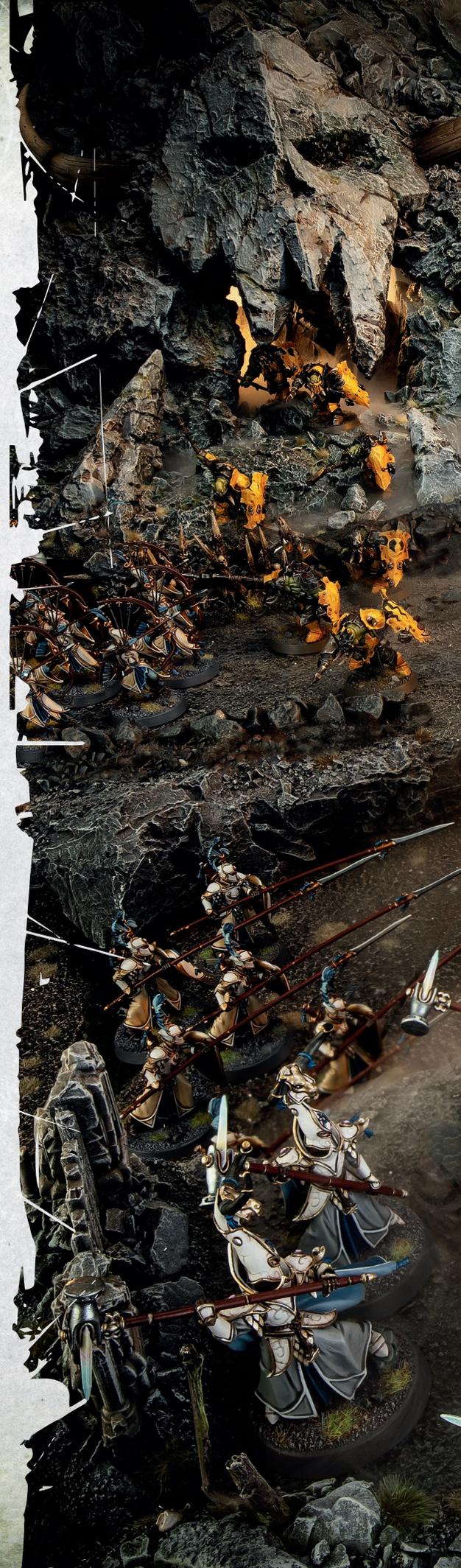


*Platt'nhelm-Obaboss*



*Klonk*

*Zoggrok Ambossbrecha*



Auf seinem gepanzerten Grunzmaul hält ein Hauerboss direkt auf seine Lumineth-Feinde zu, begierig zu sehen, was passiert, wenn mehrere Tonnen stinkender Schweinemuskeln in eine aelfische Schlachtlinie krachen.





Grunzmaul mit Hackatruppe

*Einem Grunzmaul gegenüberzustehen ist schlimm genug, aber wenn mehrere dieser gewaltigen Monster gleichzeitig angreifen, werden selbst Saurus-Krieger schnell zu Boden geworfen und unter ihren Hufen zertrampelt.*





*Hauerboss auf Grunzmaul*





*Obaplatt'nhelm*



*Platt'nhelm*



*Gorkamorka-Glyphenträger der Gruftjungz*



*Platt'nhelm*



*Platt'nhelm*



*Obaplatt'nhelm der Blutzähne*



*Platt'nhelme tun gerne so, als besäßen sie eiserne Disziplin, bis zu dem Moment, wenn sie in den Kampf eintreten – dann reißt die Freude der Schlacht sie mit und sie hacken und schlagen räsend um sich.*



Wutprotze



Wirrprotze



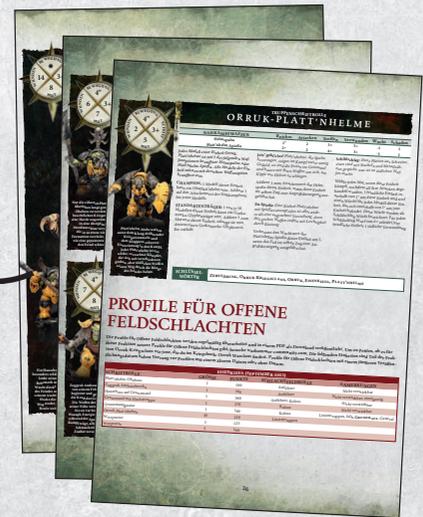
Wutprotze wollen unbedingt beweisen, dass sie die größten, gemeinsten und härtesten Orruks sind, die es gibt; sie weigern sich deshalb, Brustpanzer oder Helme zu tragen und suchen sich im Kampf die tödlichsten Gegner.

# KRIEGSBUCH- ERGÄNZUNG: EISENKIEFA

Jede Schriftrolle in dieser Ergänzung hat das Schlüsselwort **EISENKIEFA** und wird als Teil des Kriegsbuchs: Orruk Warclans behandelt. Wenn du eine Armee der Orruk-Kriegsclans hast, die entweder eine Eisenkiefa-Armee oder eine Großer-Waaagh-Armee ist, kannst du beliebige Einheiten aus dieser Ergänzung in jene Armee aufnehmen.

„Bei allem Respekt, Marschall, Ihr scheint nicht zu verstehen, was ich sage. Ihr könnt keine Hilfe von der Entsatzkolonne erwarten. Es gibt keine Entsatzkolonne. Sie wurde von Orruks zerschmettert, und zwar im buchstäblichen Sinne.“

- Erzritter Ferven  
Freudlos von der  
Vandusianischen  
Garde



## ORRUK-PLATT'NHELME

Die Schriftrolle der Orruk-Platt'nhelme auf Seite 26 ersetzt die Schriftrolle der Orruk-Platt'nhelme im Kriegsbuch: Orruk Warclans. Zusätzlich ersetzt das Profil für Offene Feldschlachten in diesem Booklet jedes solche Profil für Orruk-Platt'nhelme mit früherem Veröffentlichungsdatum.



Gorkamorka-Glyphenträger

TRUPPENSCHRIFTRÖLE  
**HAUERBOSS**  
 AUF GRUNZMAUL



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schwein-Hacka	1"	6	3+	3+	-1	2
Mächtige Hauer	2"	2	3+	3+	-3	☀
Trampelnde Schweinehufe	1"	4	3+	3+	-1	W3
Killspalta	2"	2	3+	3+	☀	2

SCHWUNG-TABELLE			
Schwung-Wert	Bewegung	Killspalta	Mächtige Hauer
1	9"	-1	W3
2-3	10"	-1	W3+1
4-5	11"	-2	W3+2
6	12"	-3	W3+3

*Ein Hauerboss auf Grunzmaul ist mit einem Schwein-Hacka bewaffnet.*

**REITTIER:** Das Grunzmaul dieser Einheit ist mit Mächtigen Hauern und Trampelnden Schweinehufen bewaffnet.

**MANNSCHAFT:** Die Hacktruppe dieser Einheit ist mit Killspalten bewaffnet.

**An der Spitze der Stampede:** Ganz vorne in einer Grunza-Stampede reitet der Hauerboss, so schnell er kann, um sich als Erster ins Getümmel zu stürzen.

Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, kannst du bis zum Ende der Phase Angriffswürfe für alle befreundeten GRUNZMAUL-Einheiten auf dem Schlachtfeld wiederholen.

**Unaufhaltbarer Schwung:** Wenn ein Grunzmaul seinen Angriff beginnt, kann es nur aufgehalten werden, wenn es in irgendetwas donnert, und während es an Geschwindigkeit gewinnt, wird es immer tödlicher.

Diese Einheit hat einen Schwung-Wert, der die auf ihrer Schwung-Tabelle durch einen ☀ angegebenen Werte für diese Einheit bestimmt. Zu Beginn der Schlacht hat diese Einheit Schwung-Wert 1. Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Rennen- oder Angriffsbewegung beendet, addiere W3 zu ihrem Schwung-Wert. Der Schwung-Wert dieser Einheit kann nie mehr als 6 betragen. Ziehe am Ende jedes Zugs 1 vom Schwung-Wert dieser Einheit ab (bis zu einem Minimum von 1).

**Mit aller Kraft nach vorne:** Wenn ein Grunzmaul seinen Angriff beginnt, können es nur die stärksten Angriffe zum Stillstand bringen.

Solange diese Einheit einen Schwung-Wert von 4 oder mehr hat, kann sie auch dann angreifen, wenn sie zuvor im Zug gerannt ist.

**Hack'n un' weiter:** Die Aufgabe der Hacktruppe besteht darin, einen Pfad durch die Horden der Feinde zu bahnen, damit das Grunzmaul seinen Schwung beibehält.

Du kannst mit dieser Einheit statt einem anderen Monströsen Gewaltausbruch, den du mit dieser Einheit ausführen kannst, den Monströsen Gewaltausbruch Den Weg freihacken (unten) ausführen.



Ein Hauerboss reitet ein besonders wildes Grunzmaul, lenkt seinen rasenden Behemoth mit explosiver Wucht direkt in die Reihen des Feindes und streckt mit seinem wuchtigen Schwein-Hacka die Gegner im Weg nieder, während die Bestie weiterdonnert.

**MONSTRÖSER GEWALTAUSBRUCH**



**Den Weg freihacken:** Wähle eine feindliche Einheit mit Wundenwert 4 oder niedriger innerhalb von 3" um diese Einheit und wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis niedriger als der Schwung-Wert dieser Einheit ist, erleidet jene feindliche Einheit eine Anzahl tödliche Verwundungen entsprechend dem Wurfresultat und du kannst mit dieser Einheit sofort versuchen anzugreifen. Wenn eine Einheit auf diese Weise angreift, kann sie sich wie eine Einheit, die fliegen kann, über feindliche Einheiten mit Wundenwert 1 oder 2 hinwegbewegen.

**SCHLÜSSELWÖRTER**

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, HELD, MONSTER, GRUNZMAUL, HAUERBOSS

# TRUPPENSCHRIFTROLLE GRUNZMAUL MIT HACKATRUPPE



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gaunaspalta und Axt	1"	4	3+	3+	-1	2
Mächtige Hauer	2"	2	3+	3+	-3	☀
Trampelnde Schweinehufe	1"	4	3+	3+	-1	W3
Killspalta	2"	2	3+	3+	☀	2

SCHWUNG-TABELLE			
Schwung-Wert	Bewegung	Killspalta	Mächtige Hauer
1	9"	-1	W3
2-3	10"	-1	W3+1
4-5	11"	-2	W3+2
6	12"	-3	W3+3



**Auf einem Grunzmaul mit Hackatruppe reitet ein Platt'nhelm, der mit Gaunaspalta und Axt bewaffnet ist.**

**ELITE:** Modelle dieser Einheit können ihrer eigenen Einheit Befehle erteilen.

**REITTIER:** Das Grunzmaul dieser Einheit ist mit Mächtigen Hauern und Trampelnden Schweinehufen bewaffnet.

**MANNSCHAFT:** Die Hackatruppe dieser Einheit ist mit Killspaltan bewaffnet.

**Unaufhaltbarer Schwung:** Wenn ein Grunzmaul seinen Angriff beginnt, kann es nur aufgehalten werden, wenn es in irgendetwas donnert, und während es an Geschwindigkeit gewinnt, wird es immer tödlicher.

Diese Einheit hat einen Schwung-Wert, der die auf ihrer Schwung-Tabelle durch einen ☀ angegebenen Werte für diese Einheit bestimmt. Zu Beginn der Schlacht hat diese Einheit Schwung-Wert 1. Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Rennen- oder Angriffsbewegung beendet, addiere W3 zu ihrem Schwung-Wert. Der Schwung-Wert dieser Einheit kann nie mehr als 6 betragen. Ziehe am Ende jedes Zugs 1 vom Schwung-Wert dieser Einheit ab (bis zu einem Minimum von 1).

**Mit aller Kraft nach vorne:** Wenn ein Grunzmaul seinen Angriff beginnt, können es nur die stärksten Angriffe zum Stillstand bringen.

Solange diese Einheit einen Schwung-Wert von 4 oder mehr hat, kann sie auch dann angreifen, wenn sie zuvor im Zug gerannt ist.

**Hack'n un' weiter:** Die Aufgabe der Hackatruppe besteht darin, einen Pfad durch die Horden der Feinde zu bahnen, damit das Grunzmaul seinen Schwung beibehält.

Du kannst mit dieser Einheit statt einem anderen Monströsen Gewaltausbruch, den du mit dieser Einheit ausführen kannst, den Monströsen Gewaltausbruch Den Weg freihacken (unten) ausführen.

## MONSTRÖSER GEWALTAUSBRUCH



**Den Weg freihacken:** Wähle eine feindliche Einheit mit Wundenwert 4 oder niedriger innerhalb von 3" um diese Einheit und wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis niedriger als der Schwung-Wert dieser Einheit ist, erleidet jene feindliche Einheit eine Anzahl tödliche Verwundungen entsprechend dem Wurfresultat und du kannst mit dieser Einheit sofort versuchen anzugreifen. Wenn eine Einheit auf diese Weise angreift, kann sie sich wie eine Einheit, die fliegen kann, über feindliche Einheiten mit Wundenwert 1 oder 2 hinwegbewegen.

Zu den verheerendsten Kriegsmaschinen im Arsenal der Eisenkiefa zählen furchterregende Grunzmäuler, an deren Seiten Platt'nhelme gekettet sind. Wenn die Schweinebestien in den Feind rasen, hinterlassen sie nur Tod und Verwüstung.

**SCHLÜSSELWÖRTER** ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, MONSTER, GRUNZMAUL, GRUNZMAUL MIT HACKATRUPPE

## TRUPPENSCHRIFTRÖLE GRUNZMAUL-GAUNA

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gaunaspalta und Axt	1"	4	3+	3+	-1	2
Mächtige Hauer	2"	2	3+	3+	-3	☀
Trampelnde Schweinehufe	1"	4	3+	3+	-1	W3

SCHWUNG-TABELLE		
Schwung-Wert	Bewegung	Mächtige Hauer
1	9"	W3
2-3	10"	W3+1
4-5	11"	W3+2
6	12"	W3+3

*Jedes Modell einer Einheit Grunzmaul-Gauna ist mit Gaunaspalta und Axt bewaffnet.*

**MONSTERREGIMENT:** In jedem Zug kann nur 1 Modell dieser Einheit einen Monströsen Gewaltausbruch ausführen.

**REITTIER:** Die Grunzmäuler dieser Einheit sind mit Mächtigen Hauern und Trampelnden Schweinehufen bewaffnet.

**Unaufhaltbarer Schwung:** Wenn ein Grunzmaul seinen Angriff beginnt, kann es nur aufgehalten werden, wenn es in irgendetwas donnert, und während es an Geschwindigkeit gewinnt, wird es immer tödlicher.

Diese Einheit hat einen Schwung-Wert, der die auf ihrer Schwung-Tabelle durch einen ☀ angegebenen Werte für diese Einheit bestimmt. Zu Beginn der Schlacht hat diese Einheit Schwung-Wert 1. Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Rennen- oder Angriffsbewegung beendet, addiere W3 zu ihrem Schwung-Wert. Der Schwung-Wert dieser Einheit kann nie mehr als 6 betragen. Ziehe am Ende jedes Zugs 1 vom Schwung-Wert dieser Einheit ab (bis zu einem Minimum von 1).

**Mit aller Kraft nach vorne:** Wenn ein Grunzmaul seinen Angriff beginnt, können es nur die stärksten Angriffe zum Stillstand bringen.

Solange diese Einheit einen Schwung-Wert von 4 oder mehr hat, kann sie auch dann angreifen, wenn sie zuvor im Zug gerannt ist.

**Brutal niedergetrampelt:** Der Boden bebt, als eine Herde Grunzmäuler im vollen Galopp vorantrampelt, durch die feindlichen Linien pflügt und Krieger in alle Richtungen davonschleudert.

Du kannst mit dieser Einheit statt einem anderen Monströsen Gewaltausbruch, den du mit dieser Einheit ausführen kannst, den Monströsen Gewaltausbruch In den Dreck getrampelt (unten) ausführen.



Nachdem sie gegen jede Wahrscheinlichkeit an ein Grunzmaul-Reittier gekommen sind, versammeln sich Grunzmaul-Gauna in marodierenden Mobs. Ihre monströsen Schweine trampeln Feinde in den Staub und zerquetschen sie unter gespaltenen Hufen zu blutigem Brei.

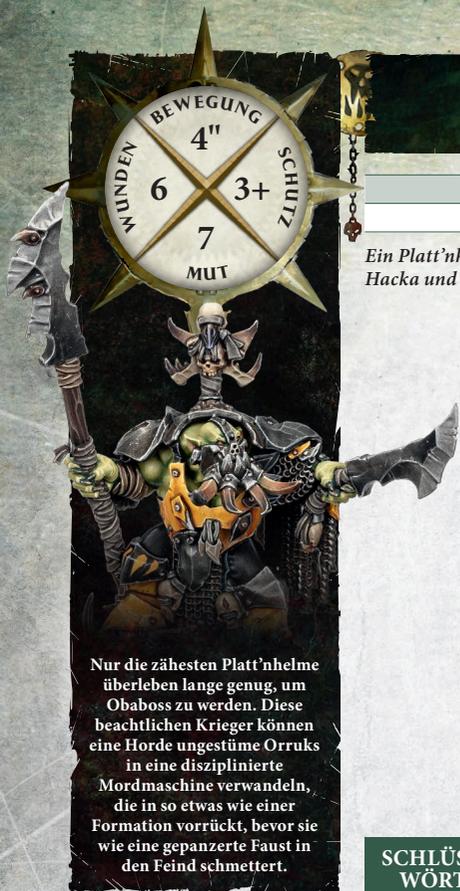
### MONSTRÖSER GEWALTAUSBRUCH



**In den Dreck getrampelt:** Nur ein Modell dieser Einheit, das in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, kann diesen Monströsen Gewaltausbruch ausführen. Wähle eine feindliche Einheit mit Wundenwert 1 oder 2 innerhalb von 3" um diese Einheit und wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis niedriger als der Schwung-Wert dieser Einheit ist, gilt für jene feindliche Einheit bis zum Ende des Zugs der Zuletzt-zuschlagen-Effekt.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, MONSTER, GRUNZMAUL, GRUNZMAUL-GAUNA



Nur die zähesten Platt'nhelme überleben lange genug, um Obaboss zu werden. Diese beachtlichen Krieger können eine Horde ungestüme Orruks in eine disziplinierte Mordmaschine verwandeln, die in so etwas wie einer Formation vorrückt, bevor sie wie eine gepanzerte Faust in den Feind schmettert.

Ein Platt'nhelm-Obaboss ist mit Boss-Hacka und Spalta bewaffnet.

## TRUPPENSCHRIFTRÖLLE PLATT'NHELM-OBABOSS

**NAHKAMPFWAFFEN**  
Boss-Hacka und Spalta

Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
2"	5	3+	3+	-1	2

**Anführer mit eiserner Faust:** *Kein Platt'nhelm würde es wagen, den Kampf zu verlassen, solange der Boss in der Nähe ist.*

Diese Einheit kann den Befehl *Sammeln* bis zu zweimal in derselben Phase erteilen. Wenn sie dies tut, muss jeden Befehl eine befreundete **PLATT'NHELME**-Einheit erhalten. Beim zweiten Mal, wenn diese Einheit in jener Phase jenen Befehl erteilt, kostet dies keine Befehlsunkte. Wenn eine befreundete **PLATT'NHELME**-Einheit den Befehl *Sammeln* von einer befreundeten Einheit mit dieser Fähigkeit erhält, kannst du 1 Modell für jede 5+ statt für jede 6 in jene Einheit zurückkehren lassen.

**„Fang an zu klopp'n!“** *In den Augen eines Obabosses sind Schilde zum Mosch'n da, und er sorgt dafür, dass seine Jungs sie auf die „richtige“ Weise einsetzen.*

Addiere 1 zu Schildschlag-Würfen für befreundete **PLATT'NHELME**-Einheiten, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit befinden.

**SCHLÜSSELWÖRTER**

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, HELD, PLATT'NHELM-OBABOSS



Zoggrok Ambossbrecha wird von seinem Felsstirnsquig begleitet und gebietet über die Kraft des Gorkamorka. Die Waffen der Orruks in seiner Nähe werden gestärkt, bis sie vor brodelnder Waaagh-Energie grün glühen, während der Spalta, den er im Kampf trägt, alle schützenden Schmuckstücke oder Zauber zerschmettert.

Zoggrok Ambossbrecha ist mit einem Schädelbrechakloppa und 1 der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Schutzbrecherspalta; oder Grunzazangen.

**BEGLEITER:** Klontk, der Felsstirnsquig dieser Einheit, ist mit einer Kopframme bewaffnet. Klontk muss innerhalb von 1" um Zoggrok Ambossbrecha bleiben. Für alle Regelbelange werden Zoggrok Ambossbrecha und Klontk als ein einziges Modell behandelt.

## TRUPPENSCHRIFTRÖLLE ZOGGROK AMBOSSBRECHA

**NAHKAMPFWAFFEN**  
Schädelbrechakloppa  
Schutzbrecherspalta  
Grunzazangen  
Kopframme

Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
1"	3	3+	3+	-1	2
2"	2	3+	2+	-2	3
1"	4	3+	4+	-	1
1"	3	3+	3+	-	1

**Macht des Großen Grünen Gottes:** *Wenn er die rohe Energie des Waaagh durch seine „Moschgeräte“ kanalisiert, kann Zoggrok die Waffen der um ihn versammelten Orruks mit Kraft erfüllen.*

In deiner Heldenphase kannst du 1 befreundete **EISENKIEFA**-Einheit wählen, die sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befindet, und einen Würfel werfen. Addiere 2, wenn diese Einheit mit Grunzazangen bewaffnet ist. Bei 4+ glühen die Waffen jener Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase grün. Solange die Waffen einer Einheit grün glühen, verursachen unmodifizierte Trefferwürfe von 6 für Attacken jener Einheit mit Nahkampfwaffen zusätzlich zum normalen Schaden 1 tödliche Verwundung.

**Schutzbrecherspalta:** *Ein Hieb mit diesem großartigen Spalta setzt dem Gegner nicht nur ordentlich zu, sondern zerstreut auch arkane Verzauberungen und Schutz anderer Art in alle Winde.*

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Schutzbrecherspalta dieser Einheit wird etwaiger Schutz der Zieleinheit zerschmettert. Wenn der Schutz einer Einheit zerschmettert wird, können für jene Einheit bis zum Ende der Schlacht keine Rettungswürfe ausgeführt werden.

**SCHLÜSSELWÖRTER**

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, EIS'NSONNEN, HELD, ZOGGROK AMBOSSBRECHA



Wutprotze tragen große, zweihändig geführte Waffen, verzichten auf die Rüstung, die Kraftprotze normalerweise anlegen, und werfen sich auf die größten und fiesesten Feinde. Da sie zuvor in der Schlacht eine erniedrigende Niederlage erlitten haben, sind sie entschlossen, zu beweisen, wie hart sie wirklich sind.

## TRUPPENSCHRIFTROLLE WUTPROTZE

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Kettenprüg'l	2"	6	4+	4+	-1	2
Mächtiger Blut-Hacka	2"	3	3+	3+	-2	2
Protzmalma	2"	3	4+	4+	-1	W3

Jedes Modell einer Einheit Wutprotze ist mit 1 der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Kettenprüg'l; Mächtiger Blut-Hacka; oder Protzmalma.

**ELITE:** Modelle dieser Einheit können ihrer eigenen Einheit Befehle erteilen.

**Berserker:** Diese Kraftprotze verzichten auf schwere Rüstung, um sich so schnell wie möglich ins Getümmel stürzen zu können.

Diese Einheit kann rennen und später im selben Zug noch angreifen.

**Knochenbrecherischer Hieb:** Ein befriedigendes „KNIRSCH“ ertönt jedes Mal, wenn ein Feind die volle Wucht des zermalmenden Hiebs eines Wutprotzes abbekommt.

Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einem Protzmalma verursacht jene Attacke 3 tödliche Verwundungen beim Ziel und die Attackenabfolge endet (führe weder Verwundungswurf noch Schutzwurf aus).

### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, KRAFTPROTZE, WUTPROTZE



Vom Waaagh in wahnsinnige Raserei getrieben, schneiden Wirrprotze einen Pfad der Zerstörung durch die feindlichen Reihen. Ihr Irrsinn macht sie unempfindlich für beinahe jegliche Verletzung, und so wüten sie ungehemmt, bis sie schließlich zur Strecke gebracht werden können.

## TRUPPENSCHRIFTROLLE WIRRPROTZE

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Kettenprüg'l	2"	6	4+	4+	-1	2

Jedes Modell einer Einheit Wirrprotze ist mit einem Kettenprüg'l bewaffnet.

**ELITE:** Modelle dieser Einheit können ihrer eigenen Einheit Befehle erteilen.

**Grüne Wut:** Wenn sich diese irren Krieger in die größten Gruppen feindlicher Kämpfer werfen, richten sie völlige Zerstörung an.

Wenn die Zieleinheit 10 oder mehr Modelle enthält, verursacht jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für eine Attacke dieser Einheit 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf aus.

**Berserker:** Diese Kraftprotze verzichten auf schwere Rüstung, um sich so schnell wie möglich ins Getümmel stürzen zu können.

Diese Einheit kann rennen und später im selben Zug noch angreifen.

**Wirrprotz-Masken:** Die seltsamen Masken, die diese Orruks tragen, pulsieren vor Waaagh-Energie und versetzen den Träger in einen Kampfrausch, der ihn Schmerz gegenüber unempfindlich macht.

Diese Einheit hat Rettung 5+, solange sie sich innerhalb von 3" um mindestens eine feindliche Einheit befindet.

### SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, KRAFTPROTZE, WIRRPROTZE

TRUPPENSCHRIFTROLLE  
**ORRUK-PLATT'NHELME**

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Helmspalta	1"	2	3+	3+	-1	1
Platt'nhelm-Spieße	2"	2	4+	3+	-1	1

Jedes Modell einer Einheit Orruk-Platt'nhelme ist mit 1 der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Helmspalta; oder Platt'nhelm-Spieße. Alle Modelle der Einheit müssen mit derselben Waffenoption bewaffnet sein.

**CHAMPION:** 1 Modell dieser Einheit kann ein Obaplatt'nhelm sein. Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen jenes Modells.

**STANDARTENTRÄGER:** 1 von je 10 Modellen dieser Einheit kann ein Gorkamorka-Glyphenträger sein. Addiere 1 zum Mutwert dieser Einheit, solange sie mindestens einen Gorkamorka-Glyphenträger enthält.

**Jetzt' geht's los!** Platt'nhelme, die Spalta bevorzugen, zeigen im Kampf meist wenig Geduld; sie sind die Ersten im Getümmel und hauen mit ihren Waffen um sich, um Köpfe von Halsen zu schlagen.

Addiere 1 zum Attackenwert der Helmspalta dieser Einheit, wenn diese Einheit im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

**Da Spieße:** Eine Einheit Platt'nhelme mit Spiesen anzugreifen ist alles andere als eine angenehme Vorstellung, denn ihre groben Waffen stoßen mit Leichtigkeit durch Rüstung.

Verbessere den Wuchtwert der Platt'nhelm-Spieße dieser Einheit um 1, wenn das Ziel im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

**Schildschlag:** Diese Platten aus Schweineisen sind mit Stacheln und Metallzähnen gespickt, was sie zu tödlichen Waffen macht.

Wähle jedes Mal, wenn diese Einheit kämpft, nachdem all ihre Attacken abgehandelt wurden, 1 feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit und wirf einen Würfel für jedes Modell dieser Einheit, das sich innerhalb von 1" um jene Einheit befindet. Diese Würfe werden als Schildschlag-Würfe bezeichnet. Für jeden Schildschlag-Wurf von 6+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Platt'nhelm-Mobs walzen unter dem Klang dröhnender Kriegstrommeln und dem Klappern schwerer Eisenrüstung in den Kampf. Jeder Platt'nhelm ist ein wilder, vernarbter Kämpfer, der sich mit verschiedenen groben, aber tödlichen Waffen seinen Weg durch die Ränge des Feindes bahnt.

**SCHLÜSSELWÖRTER**

ZERSTÖRUNG, ORRUK-KRIEGSCLANS, ORRUK, EISENKIEFA, PLATT'NHELME

# PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

Die Profile für Offene Feldschlachten werden regelmäßig überarbeitet und in einem PDF als Download veröffentlicht. Um zu prüfen, ob es für deine Fraktion neuere Profile für Offene Feldschlachten gibt, besuche [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com). Die folgenden Einheiten sind Teil der Fraktion Orruk-Kriegsclans wie jene, die du im Kriegsbuch: Orruk Warclans findest. Profile für Offene Feldschlachten mit einem jüngeren Veröffentlichungsdatum haben Vorrang vor Profilen mit einem älteren Datum oder ohne Datum.

EISENKIEFA (SEPTEMBER 2023)				
SCHRIFTROLLE	GRÖSSE	PUNKTE	SCHLACHTFELDROLLE	ANMERKUNGEN
Platt'nhelm-Obaboss	1	100	Anführer	Nicht verstärkbar
Zoggrok Ambossbrecha	1	160	Anführer	Nicht verstärkbar, einzigartig
Hauerboss auf Grunzmaul	1	380	Anführer, Koloss	Nicht verstärkbar
Grunzmaul mit Hackatruppe	1	270	Koloss	Nicht verstärkbar
Grunzmaulgauna	1	180	Koloss	Linientruppen, falls GRUNZMAUL-General
Orruk-Platt'nhelme	10	220	Linientruppen	
Wirrprotze	3	125		
Wutprotze	3	100		