

ORK & GOBLIN ARMEE

Sämtliche Armeelisten für Warhammer wurden so ausgelegt, daß sich die Spieler ihre Armee für eine festgelegte Punktzahl auswählen können. Für die Größe von Gefechten gibt es keine genauen Vorgaben, 1000 Punkte sind unserer Erfahrung nach allerdings die Untergrenze für eine Streitmacht, die diesen Namen verdient. Schlachten mit 2000 Punkten pro Armee dauern für gewöhnlich einen gesamten Abend, während Schlachten mit 3000 oder mehr Punkten pro Streitmacht durchaus einen ganzen Tag in Anspruch nehmen können. Die meisten Spieler bauen ihre Armeen in Blöcken von 500 oder 1000 Punkten auf. Sie beginnen also mit einer Kernarmee und erweitern diese dann jeweils um 500 Punkte. Wenn du auf diese Weise vorgehst, kannst du genau planen, welche neuen Einheiten du dir besorgen möchtest und hast obendrein mehr Zeit, deine Armee auf dem Schlachtfeld zu testen und zu bemalen.

Üblicherweise stehen beiden Spielern vor Beginn der Schlacht die gleiche Anzahl von Punkten, sagen wir z.B. 2000 Punkte, für die Zusammenstellung der Armee zur Verfügung. Nun wählen beide, anhand ihrer jeweiligen Armeelisten, eine Streitmacht aus, die dem festgelegten Punktwert entspricht. Du benutzt die Ork- und Goblinarmee, dein Mitspieler dementsprechend seine eigene. Du darfst natürlich weniger Punkte als vereinbart einsetzen, aber niemals mehr. Tatsächlich passiert es häufig, daß ein oder zwei Punkte nicht verbraucht werden können, da es einfach nichts in deiner Armeeliste gibt, das du für diese wenigen überzähligen Punkte auswählen könntest.

Die folgende Armeeliste gibt dir vor, welchen Anteil deiner Gesamtpunktzahl du für Charaktermodelle, Regimenter, Monster, Kriegsmaschinen oder Verbündete ausgeben darfst. Durch diese Beschränkungen wird sichergestellt, daß Armeen eine sinnvolle und vor allem faire Strukturierung aufweisen und nicht nur aus Monstern oder Kanonen bestehen!

CHARAKTERMODELLE

Die Punktzahl, die du für Charaktermodelle verwenden darfst, beinhaltet den Wert ihrer Waffen, Rüstungen und magischen Gegenstände, die sie unter Umständen mit sich führen. Sollte ein Charaktermodell auf einem Monster in die Schlacht ziehen, so werden auch die Punkte für das Monster unter der Rubrik Charaktermodelle abgerechnet. Nur Monster ohne Reiter, zählen zum Punktebudget für Monster.

Die Punktkosten für Champions kommen zwar aus dem Punktanteil für Charaktermodelle, bedenke aber, daß Champions fest zu der Einheit gehören, in der sie kämpfen und diese niemals verlassen dürfen.

Charaktermodelle dürfen jede beliebige Kombination von Waffen und Rüstung tragen, die auch für alle anderen Modelle deiner Armee erhältlich ist. Diese Waffen und ihre Punktkosten kannst du am Ende dieses Abschnitts noch einmal nachschlagen.

Ebenso dürfen Charaktermodelle magische Gegenstände mit sich führen, die in der *Warhammer Grundbox* und dem *Warhammer Magieset* enthalten sind. Wir planen, in Zukunft weitere Karten zu veröffentlichen, etwa im *White*

Dwarf oder in folgenden Ergänzungssets. Die Punktkosten der jeweiligen Gegenstände kannst du den entsprechenden Karten entnehmen. Wie viele dieser magischen Gegenstände die verschiedenen Charaktermodelle tragen dürfen, haben wir in der untenstehenden Tabelle aufgeführt.

Charaktermodell maximale Anzahl magischer Gegenstände

BOSSE

Boss	1
Oberboss	2
Chefoberboss	3

SCHAMANEN

Schamane	1
Oberschamane	2
Großschamane	3
Meisterschamane	4

Achte darauf, daß einige der Karten nur von bestimmten Armeen oder Charakterklassen benutzt werden dürfen. So können *Magiebannende Spruchrollen* beispielsweise nur von Schamanen verwendet werden.

MOBS

Der Großteil der Ork- und Goblinarmee besteht aus Einheiten, die als Mobs bezeichnet werden. Wenn nicht anders ausgeführt, müssen Mobs mindestens 5 Modelle aufweisen, während es keine Beschränkungen für die Maximalgröße einer Einheit gibt. In diesem Minimum von 5 Modellen ist der vorgeschriebene Anführer bereits enthalten, ebenso wie Standartenträger, Musiker oder Champion, falls die Einheit diese enthält.

Alle Mobs haben einen Anführer, der genauso viel kostet, wie die normalen Krieger der Einheit und auch die gleiche Ausrüstung trägt. Wahlweise kannst du jedem Mob einen Standartenträger und/oder einen Musiker mitgeben. Auch diese tragen die Standardausrüstung der Truppe, kosten aber doppelt so viele Punkte, wie ein normaler Ork oder Goblin. Für eine genauere Beschreibung von Standartenträgern und Musikern schlag bitte im Warhammer Regelbuch nach.

Einige Mobs dürfen eine magische Standarte mit sich führen. Die Regeln und die entsprechenden Karten für magische Gegenstände findest du im *Warhammer Magieset*. Natürlich mußt du, bevor du eine magische Standarte einsetzen darfst, einen Standartenträger für die Einheit auswählen. Die Punkte für magische Standarten zählen zum Punkteanteil für Mobs.

Du darfst deinen Einheiten Champions, bei den Orks und Goblins als Bosse bezeichnet, mitgeben, die maximal einen magischen Gegenstand mit sich führen dürfen. Wenn du möchtest, können sie die Einheit anführen, sie können aber auch zusätzlich zu einem anderen Anführermodell eingesetzt werden. In beiden Fällen dür-

fen sie die Einheit unter keinen Umständen verlassen. Die Punkte für Bosse und ihre gesamte Ausrüstung zählen zum Punkteanteil für Charaktermodelle und nicht zum Punktebudget für Mobs.

KRIEGSMASCHINEN

Orks und Goblins verfügen über eine ansehnliche Anzahl verschiedener Kriegsmaschinen, wie beispielsweise Streitwagen, Snotling-Kurbelwagen, Steinschleudern und Kamikaze-Goblins. Im Gegensatz zu einigen anderen Armeen, denen Streitwagen als reguläre Regimenter zur Verfügung stehen, müssen Grünlinge ihre Streitwagen aus dem Punktebudget für Kriegsmaschinen bezahlen.

MONSTER

Du kannst Monster für dein Armee kaufen, die neben den gewöhnlichen Truppen in die Schlacht ziehen. Werden Monster als Reittiere für Charaktermodelle verwendet, werden ihre Punktkosten unter der Rubrik Charaktermodelle abgerechnet.

VERBÜNDETE

Die Armee der Orks und Goblins darf bis zu einem Viertel ihrer Gesamtpunktkosten für Verbündete verwenden. Verbündete werden aus den entsprechenden Armeebüchern ausgewählt. Deine Ork- und Goblinarmee darf z.B. Dunkelfesen oder Chaos als Verbündete beinhalten, die du aus der Armeelisten der Dunkelfesen oder der Chaos Armeelisten auswählen kannst. Es ist völlig in Ordnung, wenn du Verbündete aus mehreren verschiedenen Armeelisten mit in die Schlacht führst, solange ihre Punkt-

kosten nicht mehr als ein Viertel der Gesamtpunktkosten deiner Armee betragen. Verbündete bieten sich an, wenn du deine Miniaturensammlung erweitern willst und geben dir die Möglichkeit, neue Modelle zu bemalen, die du aber trotzdem in deiner Armee verwenden darfst.

Bei der Auswahl deiner Verbündeten kannst du frei zwischen Charaktermodellen, Einheiten oder Kriegsmaschinen auswählen. Falls du dich mit dem Chaos alliiert, kannst du sogar Dämonen als Verbündete in deine Armee aufnehmen. Die sonst üblichen Punktkostenanteile gelten nicht innerhalb des Verbündetenkontingents, andere Beschränkungen gelten aber weiterhin (z.B. dürfen Alliertenkontingente höchstens einen General haben). Monster darfst du nur dann benutzen, wenn ein verbündetes Charaktermodell auf ihnen reitet.

Es steht dir frei, ob du den General der Verbündeten mitführen möchtest. Falls du einen verbündeten General in deiner Armee hast, solltest du beachten, daß für ihn die Sonderregeln betreffend Generäle nicht gelten. Der verbündete General zählt als normales Charaktermodell.

DAS FERTIGKEITENPROFIL

Die Profile deiner Modelle haben ein Standardformat und beinhalten keine Bewegungseinschränkungen durch Rüstung und keine Rettungswürfe, da diese von der Ausrüstung abhängig sind.

B = Bewegungsfähigkeit	L = Lebenspunkte
KG = Kampfgeschick	I = Initiative
BF = Ballistische Fertigkeit	A = Attacken
S = Stärke	MW = Moralwert
W = Widerstandsfähigkeit	

MAXIMALE UND MINIMALE ANZAHLEN

Normalerweise gibt es keine Beschränkungen für die Anzahl von Modellen in einer Einheit; sollte dies doch der Fall sein oder falls du nur eine bestimmte Anzahl von Charaktermodellen oder Einheiten eines Typs einsetzen darfst, steht dies ausdrücklich in der Armeeliste. Du mußt z.B. immer einen Chefoberboss einsetzen, darfst aber niemals mehr als diesen einen haben.

SPEZIELLE CHARAKTERMODELLE

In der Ork und Goblinarmee gibt es eine ganze Reihe von Charaktermodellen, auf deren Namen und Herkunft nicht näher eingegangen wird. Natürlich wirst du deinen Helden und Anführern gerne selbst Namen geben und dir eine Hintergrundgeschichte für sie ausdenken. Am Ende der Armeeliste haben wir jedoch einige der berühmtesten Orks und Goblins aufgeführt, die jemals ihren Fuß in die Alte Welt gesetzt haben. Diese besonderen Persönlichkeiten werden mit ihrer persönlichen Vorgeschichte präsentiert und verfügen über spezielle Profile sowie besondere magischen Gegenstände. Du kannst diese speziellen Charaktermodelle wie jeden anderen Boss oder Chefoberboss in deiner Armee benutzen.



RÜSTUNG

Da die Rettungswürfe stark von der Ausrüstung eines Modells abhängen, haben wir sie nicht im normalen Fertigkeitenprofil aufgeführt. In der folgenden Tabelle findest du eine Zusammenfassung der möglichen Rettungswürfe:

Rüstung	Rettungswurf	Rettungswurf für Kavallerie
keine	keiner	6+
leichte Rüstung oder Schild	6+	5+
leichte Rüstung mit Schild oder schwere Rüstung	5+	4+
schwere Rüstung mit Schild	4+	3+
Reittier mit Harnisch		zusätzlich +1
Wildschwein als Reittier		zusätzlich +1

AUSRÜSTUNGSLISTE

In der folgenden Liste haben wir die üblichen Waffen und Rüstungen der Warhammer Welt mit ihren Punktkosten aufgeführt. Diese Ausrüstungsgegenstände werden alle ausführlich im Warhammer Regelbuch erläutert, wir haben sie hier aufgeführt, um dir das lästige hin-und-her-Blättern zu ersparen.

Ein Charaktermodell darf mit allen Ausrüstungskombinationen versehen werden, die auch den normalen Truppen zur Verfügung stehen, wobei die normalen Beschränkungen weiterhin gelten (Hellebarden werden z.B. mit beiden Händen geführt und können so nicht mit einem Schild kombiniert werden). Die Waffen, die ein Charaktermodell trägt, müssen an der Miniatur zu erkennen sein.

Ausrüstungsgegenstände die mit einem Sternchen (*) gekennzeichnet sind, werden nicht von Orks und Goblins verwendet und dürfen also auch nicht von Bossen oder Schamanen getragen werden. Sie wurden lediglich der Vollständigkeit halber aufgeführt.

AUSRÜSTUNGSLISTE

NAHKAMPFWAFFEN

Eine Handwaffe wie z.B. eine Axt, Keule, ein Schwert oder eine vergleichbare Waffe.....	Free
Eine zusätzliche Handwaffe.....	1
Ein Zweiänder wie z.B. zweiäändige Schwerter oder Äxte.....	2
Flegel*	1
Hellebarde	2
Speer	1
Lanze*	2

SCHUSSWAFFEN

Bogen	2
Kurzbogen	1
Langbogen *	3
Armbrust	3
Repetier-Armbrust*	4
Wurfspeer*	1
Schleuder*	1
Muskete*	3
Pistole*	2

RÜSTUNG

Schild	1
Leichte Rüstung	2
Schwere Rüstung*	3
Harnisch für Reittier*	4

PUNKTEVERTEILUNG

Charaktermodelle 0-50%

Orks & Goblins dürfen maximal die Hälfte des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Charaktermodelle ausgeben. Hierzu zählen auch Charaktermodelle, die auf einem Monster reiten oder sich an Bord eines Streitwagens befinden.

Mobs 25%+

Orks & Goblins müssen mindestens ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Mobs ausgeben. Beachte, daß Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden, obwohl sie zur Einheit gehören.

Kriegsmaschinen 0-25%

Orks & Goblins dürfen maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Kriegsmaschinen ausgeben. Die Kosten für Streitwagen, auf denen sich Charaktermodelle befinden, müssen unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden.

Monster 0-25%

Orks & Goblins dürfen maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Monster ausgeben. Beachte, daß Monster, die von Charaktermodellen geritten werden, unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden.

Verbündete 0-25%

Orks & Goblins können sich mit Chaos, Skaven oder Dunklelfen verbünden und dürfen bis zu einem Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Verbündete ausgeben.

CHARAKTERMODELLE

Du darfst maximal 50% des Gesamtpunktwertes deiner Armee für Charaktermodelle ausgeben. Du mußt zwar einen Chefoberboss in deiner Armee haben, ansonsten kannst du die Anzahl deiner Charaktermodelle innerhalb der Punktevorgabe beliebig festlegen.

CHEFOBERBOSS

Ork 110 Punkte

Wildork 150 Punkte

Schwarzork 140 Punkte

Goblin 50 Punkte

Nachtgoblin 50 Punkte

Waldgoblin 50 Punkte

Deine Armee muß von einem General, den die Orks und Goblins als Chefoberboss bezeichnen, angeführt werden. Dein Chefoberbosß kann ein Ork, Wildork, Schwarzork, Goblin, Nachtgoblin oder Waldgoblin sein. Egal für welchen Chefoberboss du dich entscheidest, du mußt auf jeden Fall einen Mob der gleichen Ork- oder Goblingattung in deiner Armee haben.

CHEFOBERBOSS	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarzork	4	7	6	5	5	3	5	4	10
Ork	4	6	6	4	5	3	5	4	9
Wildork	4	6	6	4	5	3	5	4	9
Goblin	4	5	6	4	4	3	5	4	7
Waldgoblin	4	5	6	4	4	3	5	4	7
Nachtgoblin	4	5	6	4	4	3	5	4	7
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3
Riesenwolf	9	4	0	3	3	1	3	1	3
Riesenspinne	7	3	0	4	3	1	1	1	5

AUSRÜSTUNG:

Handwaffe

WAFFEN, RÜSTUNG: Der Chefoberbosß kann eine beliebige Kombination von Waffen oder Rüstung, die auch jedem der Truppentypen in dieser Liste erlaubt ist, mit sich führen (Punktwerte siehe *Ausrüstungsliste*).

REITTIER: Ein Ork Chefoberboss kann ein Wildschwein (+8 Punkte) und ein Goblin Chefoberboss einen Riesenwolf (+4 Punkte) reiten. Jeder Chefoberboss darf ein Monster, das du aus der *Monsterliste* auswählen kannst, als Reittier benutzen. Dein Chefoberboss kann sich auch an Bord eines Streitwagens befinden, der entweder von Wildschweinen oder Riesenwölfen gezogen wird. Siehe hierzu den Abschnitt *Kriegsmaschinen* dieser Armeeliste.

CHEFOBERBOSS REITTIER	PUNKTE	
Ork	Wildschwein	+8
Wildork	Wildschwein	+8
Schwarzork	Wildschwein	+8
Goblin	Riesenwolf	+4
Nachtgoblin	keins - nur Monster oder Streitwagen	
Waldgoblin	Riesenspinne	+4

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der Chefoberboss ist ein General und darf daher maximal drei magische Gegenstände besitzen, die du aus diesem Buch oder dem *Magieset* auswählen darfst.

0-1 ARMEESTANDARTE

Ork 83 Punkte

Wildork 95

Schwarzork 92

Goblin 65

Nachtgoblin 65

Waldgoblin 65

Deine Armee darf maximal eine Armeestandarte enthalten. Die Standarte wird von einem Armeestandartenträger getragen, den du aus einer der verschiedenen Gattungen von Grünlingen auswählen darfst. Egal für welche Armeestandartenträger du dich entscheidest, deine Armee muß mindestens einen Mob der gleichen Gattung von Orks und Goblins aufweisen. Wenn du beispielsweise einen Waldgoblin als Armeestandartenträger einsetzen willst, muß deine Armee mindestens einen Mob Waldgoblins enthalten.

STANDARTENTRÄGER	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarzork	4	5	4	5	4	1	3	2	8
Ork	4	4	4	4	4	1	3	2	7
Wildork	4	4	4	4	4	1	3	2	7
Goblin	4	3	4	4	3	1	3	2	5
Waldgoblin	4	3	4	4	3	1	3	2	5
Nachtgoblin	4	3	4	4	3	1	3	2	5

AUSRÜSTUNG:

WAFFEN, RÜSTUNG: Der Armeestandartenträger kann eine beliebige Kombination von Waffen oder Rüstung, die jedem der Truppentypen in dieser Liste erlaubt ist, mit sich führen (Punktwerte siehe *Ausrüstungsliste*).

REITTIER: Ein Ork Armeestandartenträger kann ein Wildschwein (+8 Punkte) und ein Goblin Armeestandartenträger einen Riesenwolf (+4 Punkte) reiten. Jeder Armeestandartenträger darf ein Monster, das du aus der *Monsterliste* auswählen kannst, als Reittier benutzen. Dein Armeestandartenträger kann sich auch an Bord eines Streitwagens befinden, der entweder von Wildschweinen oder Riesenwölfen gezogen wird. Siehe hierzu den Abschnitt *Kriegsmaschinen* dieser Armeeliste.

STANDARTENTRÄGER	REITTIER	PUNKTE
Ork	Wildschwein	+8
Wildork	Wildschwein	+8
Schwarzork	Wildschwein	+8
Goblin	Riesenwolf	+4
Nachtgoblin	keins - nur Monster oder Streitwagen	
Waldgoblin	Riesenspinne	+4

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Der Armeestandartenträger ist ein Boss und darf daher maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus diesem Buch oder dem *Magieset* auswählen darfst. Dieser magische Gegenstand kann eine magische Standarte sein, wodurch die Armeestandarte magische Fähigkeiten erhält.

OBERBOSSE Schwarzork 91 Punkte**Ork 72 Punkte****Wildork 98 Punkte****Goblin 33 Punkte****Waldgoblin 33 Punkte****Nachtgoblin 33 Punkte**

Solange du die Punktvorgaben für Charaktermodelle beachtest, kannst du beliebig viele Oberbosse in deiner Armee haben. Egal für welche Oberbosses du dich entscheidest, deine Armee muß mindestens einen Mob der gleichen Gattung von Orks und Goblins enthalten. Wenn du beispielsweise einen Waldgoblin als Oberboss einsetzen willst, muß deine Armee mindestens einen Mob Waldgoblins aufweisen.

OBERBOSS	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarzork	4	6	5	5	5	2	4	3	9
Ork / Wildork	4	5	5	4	5	2	4	3	8
Goblin	4	4	5	4	4	2	4	3	6
Waldgoblin	4	4	5	4	4	2	4	3	6
Nachtgoblin	4	4	5	4	4	2	4	3	6

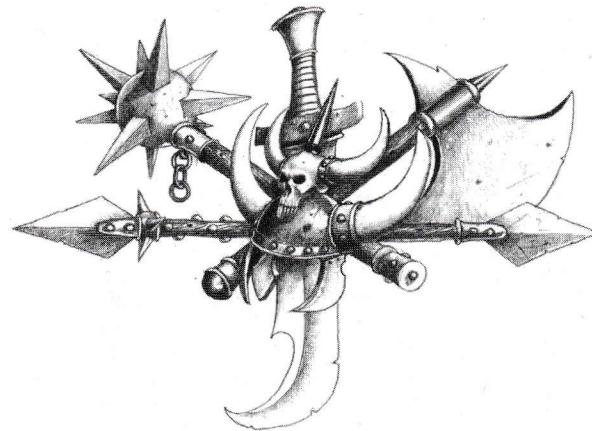
AUSRÜSTUNG: Säbel

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Oberboss kann mit einer beliebigen Kombination von Waffen/Rüstung, die jedem der Truppentypen in dieser Liste erlaubt ist, ausgerüstet werden (Punktwerte siehe *Ausrüstungsliste*). Ein Ork kann ein Wildschwein (+8 Punkte), ein Goblin einen Riesenwolf (+4 Punkte) und jedes Modell ein Monster (siehe Monsterliste) reiten.

REITTIER: Ein Ork Oberboss kann ein Wildschwein (+8 Punkte) und ein Goblin Oberboss einen Riesenwolf (+4 Punkte) reiten. Jeder Oberboss darf ein Monster, das du aus der Monsterliste auswählen kannst, als Reittier benutzen. Deine Oberbosse können sich auch an Bord von Streitwagen befinden, die entweder von Wildschweinen oder Riesenwölfen gezogen werden. Siehe hierzu den Abschnitt *Kriegsmaschinen* dieser Armeeliste.

OBERBOSS	REITTIER	PUNKTE
Ork	Wildschwein	+8
Wildork	Wildschwein	+8
Schwarzork	Wildschwein	+8
Goblin	Riesenwolf	+4
Nachtgoblin	keins - nur Monster oder Streitwagen	
Waldgoblin	Riesenspinne	+4

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Deine Oberbosse dürfen maximal zwei magische Gegenstände besitzen, die du aus diesem Buch oder dem *Magieset* auswählen darfst.

**BOSSE Ork 33****Wildork 33****Goblin 15****Schwarzork 42**

Jeder Mob kann von einem Boss begleitet werden, der wie der Rest der Einheit bewaffnet und ausgerüstet wird (Punktwerte siehe *Ausrüstungsliste*).

BOSS	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarzork	4	5	4	5	4	1	3	2	8
Ork/Wildork	4	4	4	4	4	1	3	2	7
Goblin	4	3	4	4	3	1	3	2	5
Waldgoblin	4	3	4	4	3	1	3	2	5
Nachtgoblin	4	3	4	4	3	1	3	2	5

AUSRÜSTUNG: Ein Boss besitzt dieselbe Ausrüstung wie die restlichen Modelle seines Mobs (Punktwerte siehe *Ausrüstungsliste*).

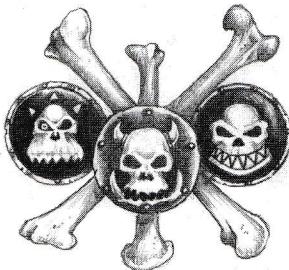
MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Bosse dürfen maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus diesem Buch oder dem *Magieset* auswählen darfst.



SCHAMANEN

Ork	Schamane 56 Punkte Oberschamane 118 Punkte Großschamane 190 Punkte Meisterschamane 287 Punkte
Wildork-	Schamane 59 Punkte Oberschamane 122 Punkte Großschamane 219 Punkte Meisterschamane 303 Punkte
Goblin	Schamane 28 Punkte Oberschamane 83 Punkte Großschamane 159 Punkte Meisterschamane 253 Punkte
Nachtgoblin	Schamane 28 Punkte Oberschamane 83 Punkte Großschamane 159 Punkte Meisterschamane 253 Punkte
Waldgoblin	Schamane 28 Punkte Oberschamane 83 Punkte Großschamane 159 Punkte Meisterschamane 253 Punkte

Solange du die Punktvorgaben für Charaktermodelle beachtest, kannst du beliebig viele Schamanen in deiner Armee haben. Egal für welche Schamanen du dich entscheidest, deine Armee muß mindestens einen Mob der gleichen Gattung von Orks und Goblins enthalten. Wenn du beispielsweise einen Waldgoblin als Schamanen einsetzen willst, muß deine Armee mindestens einen Mob Waldgoblins aufweisen. Beachte, daß es keine Schwarzork-Schamanen gibt.



ORKSCHAMANEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schamane	4	3	3	3	5	1	3	1	7
Oberschamane	4	3	3	4	5	2	3	1	7
Großschamane	4	3	3	4	5	3	4	2	7
Meisterschamane	4	3	3	4	5	4	5	3	8

GOBLIN-SCHAMANEN	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schamane	4	2	3	3	4	1	3	1	5
Oberschamane	4	2	3	4	4	2	3	1	5
Großschamane	4	2	3	4	4	3	4	2	5
Meisterschamane	4	2	3	4	4	4	5	3	6



AUSRÜSTUNG: Handwaffe

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Schamane kann mit einer beliebigen Kombination von Waffen/Rüstung, die jedem der Truppentypen in dieser Liste erlaubt ist, ausgerüstet werden (Punktwerte siehe *Ausrüstungsliste*).

REITTIER: Ein Orkschamane kann ein Wildschwein (+8 Punkte) und ein Goblinschamane einen Riesenwolf (+4 Punkte) reiten. Jeder Schamane darf ein Monster, das du aus der *Monsterliste* auswählen kannst, als Reittier benutzen. Deine Schamanen können sich auch an Bord von Streitwagen befinden, die entweder von Wildschweinen oder Riesenwölfen gezogen werden. Siehe hierzu den Abschnitt *Kriegsmaschinen* dieser Armeeliste.

SCHAMANE	REITTIER	PUNKTE
Ork	Wildschwein	+8
Wildork	Wildschwein	+8
Schwarzork	Wildschwein	+8
Goblin	Riesenwolf	+4
Nachtgoblin	keins - nur Monster oder Streitwagen	
Waldgoblin	Riesenspinne	+4

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Deine Schamanen dürfen eine ihrer Magiestufe entsprechende Anzahl von magischen Gegenständen besitzen, die du aus diesem Buch oder dem *Magieset* auswählen darfst. Ein Schamane darf einen Gegenstand besitzen, ein Oberschamane darf zwei magische Gegenstände besitzen, ein Großschamane darf drei magische Gegenstände besitzen und ein Meisterschamane darf maximal vier magische Gegenstände besitzen.

MOBS

Du mußt stets mindestens 25% deiner Gesamtpunkte auf Mobs aus dem folgenden Abschnitt verwenden. Es steht dir jedoch frei, mehr als diese 25% einzusetzen. Es gibt normalerweise keine Beschränkungen für die Größe deiner Einheiten, solange sie aus mindestens 5 Modellen bestehen. Ausnahmen werden bei den entsprechenden Truppentypen erläutert.



WILDORK SCHWEINEREITER 25 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Wildork Schweinereitermobs enthalten. Die Schweinereiter der Wildorks sind für ihre ungestümen Angriffe weithin bekannt und gefürchtet.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wildork	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3

AUSRÜSTUNG: Wildork Schweinereiter haben eine Handwaffe, einen Schild und reiten auf einem Wildschwein.

RETTUNGSWURF: 3+ Wildorks haben magische Kriegsbemalungen, die sie auf die gleiche Weise wie eine leichte Rüstung schützen.

OPTIONEN: Du kannst alle Wildork Schweinereiter für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit Speeren ausrüsten. Du kannst alle Wildork Schweinereiter für zusätzliche +4 Punkte pro Modell mit Bögen ausrüsten. Eine Einheit darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

SPEZIALREGEL: Wildork Wildschweinreiter unterliegen den Regeln für *Raserei*, die auf der Seite 41 im *Warhammer Regelbuch* beschrieben werden.

ORK SCHWEINEREITER 27 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Ork Schweinereitermobs enthalten. Die Schweinereiter der Orks zählen zu den Elitetruppen der Grünlinge. Sie verfügen über solch gute kämpferischen Qualitäten, daß man sie mit den Rittern des Imperiums auf eine Stufe stellen kann.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ork	4	4	3	3	4	1	2	1	7
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3

AUSRÜSTUNG: Ork Schweinereiter haben eine Handwaffe, leichte Rüstung, einen Schild und reiten auf einem Wildschwein.

RETTUNGSWURF: 3+

OPTIONEN: Du kannst alle Ork Schweinereiter für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit Speeren ausrüsten. Eine Einheit darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

GOBLIN WOLFSREITER 9 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Goblin Wolfsreitermobs enthalten. Die Wolfsreiter werden bei den meisten Goblinstämmen als Kundschafter eingesetzt. Diese Truppen können sich mit hoher Geschwindigkeit bewegen und eignen sich daher ideal für Störmanöver oder für Angriffe gegen feindliche Kriegsmaschinen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Riesenwolf	9	4	0	3	3	1	3	1	3

AUSRÜSTUNG: Goblin Wolfsreiter haben eine Handwaffe und reiten auf einem Riesenwolf.

RETTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst alle Goblin Wolfsreiter für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Speeren ausrüsten. Außerdem kannst du alle Goblin Wolfsreiter für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Kurzbögen ausrüsten. Zusätzlich kannst du alle Goblin Wolfsreiter für zusätzlich +2 Punkte pro Modell mit leichter Rüstung oder für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausstatten.

WALDGOLBLIN SPINNENREITER 9 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Waldgoblin Spinnenreitermobs enthalten. Spinnenreiter können sich ungehindert durch Wälder bewegen und eignen sich daher für den Einsatz in schwierigem Gelände.

PROFIL

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Waldgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Riesenspinne	7	3	0	4	3	1	1	1	5

AUSRÜSTUNG: Waldgoblin Spinnenreiter haben eine Handwaffe und reiten auf einer Riesenspinne.

RETTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst alle Waldgoblin Spinnenreiter für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Speeren ausrüsten. Außerdem kannst du alle Waldgoblin Spinnenreiter für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Kurzbögen ausrüsten. Zusätzlich kannst du alle Waldgoblin Spinnenreiter für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausstatten.

0-1 MOB GROBGITZ 6 1/2 Punkte pro Modell

PROFIL

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Grobgit	4	4	3	4	4	1	3	1	7
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Deine Armee darf einen Mob Grobgitz enthalten. Grobgitz sind besonders große und gemeine Orks, die nur darauf warten, daß ein Boss verschwindet, um dann selber Anspruch auf diesen Posten anzumelden. Da Grobgitz sich bei Plünderungen ständig vordrängeln (daher auch ihr Name) besitzen sie meist eine besonders gute Ausrüstung.

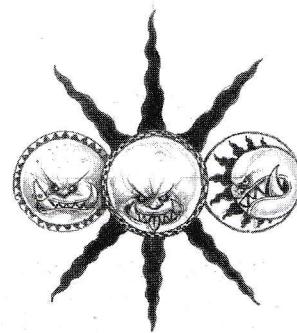
AUSRÜSTUNG: Grobgitz haben eine Handwaffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst alle Grobgitz für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzliche +2 Punkte mit leichter Rüstung ausstatten. Außerdem kannst du alle Grobgitz für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Speeren oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit zweihändigen Waffen, für zusätzliche +2



Punkte pro Modell mit Bögen ausrüsten. Grobgitz dürfen eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.



ORKS 5 1/2 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Orkmobs enthalten. Orks stellen den Großteil der Fußstruppe jeder Grünlingarmee. Sie gelten als zähe Kämpfer, die sich gegen die meisten Gegner sehr wohl durchsetzen können.

PROFIL

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Ork	4	3	3	3	4	1	2	1	7
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

AUSRÜSTUNG: Orks haben eine Handwaffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst alle Orks für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzliche +2 Punkte mit leichter Rüstung ausstatten. Außerdem kannst du alle Orks für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Speeren oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit zweihändigen Waffen oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit Hellebarden ausrüsten. Ein Orkmob darf eine magische Standarte besitzen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

ORK

BOGENSCHÜTZEN . 7 1/2 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Ork Bogenschützenmobs enthalten. Obwohl sie Schußwaffen tragen, erweisen sich die Bogenschützen als ebenso gute Nahkämpfer wie andere Orks.

PROFIL

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----

Ork	4	3	3	3	4	1	2	1	7
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

AUSRÜSTUNG: Orks haben eine Handwaffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst alle Orkbogenschützen für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzliche +2 Punkte mit leichter Rüstung ausstatten. Außerdem kannst du die Bögen aller Orkbogenschützen für zusätzlich +1 Punkt pro Modell durch Armbrüste ersetzen.

0-1 MOB**SCHWARZORKS 9 Punkte pro Modell**

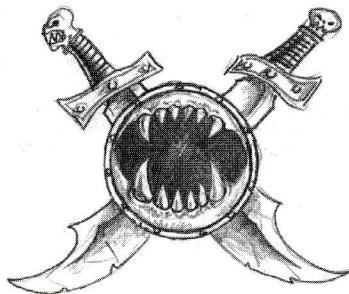
Deine Armee darf einen Mob Schwarzorks enthalten. Schwarzorks kommen aus den Ländern der Finsternis, jenen Gebieten, die auf der Ostseite des Weltrandgebirges liegen. Sie sind größer, stärker und vor allem mutiger als normale Orks. Außerdem verhalten sie sich disziplinierter und kämpfen nicht untereinander.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schwarzork	4	4	3	4	4	1	2	1	8

AUSRÜSTUNG: Schwarzorks haben eine Handwaffe und tragen leichte Rüstung.

RETTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst alle Schwarzorks für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausstatten. Außerdem kannst du alle Schwarzorks für zusätzliche +1 Punkt pro Modell entweder mit Speeren oder einer zweiten Handwaffe, oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit zweihändigen Waffen oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit Hellebarden ausrüsten. Schwarzorks dürfen eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

**WILDORKS 7 1/2 Punkte pro Modell**

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Wildorkmobs enthalten. Wildorks verhalten sich sogar noch unzivilisierter als andere Grünlinge. Sie gelten als gleichermaßen barbarisch wie kampfwütig. Ihre Bewaffnung besteht meist aus einfachen Stein- oder Holzwaffen und sie tragen keine Rüstung.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wildork	4	3	3	3	4	1	2	1	7

AUSRÜSTUNG: Wildorks haben eine Handwaffe und tragen leichte Rüstung.

RETTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst Wildorks für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden ausstatten. Außerdem kannst du Wildorks für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit einer zweiten Handwaffe, oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit zweihändigen Waffen oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit Bögen ausrüsten. Ein Mob Wildorks darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

SPEZIALREGEL: Wildorks unterliegen den Regeln für Raserei, die auf der Seite 41 im Warhammer Regelbuch beschrieben werden. Wildorks dürfen sich auf dem Spielfeld in lockerer Formation bewegen. Siehe hierzu die Regeln für *lockere Formationen* auf Seite 90 des *Warhammer Regelbuchs*.

WICHTIG: Der Punktewert von 7 1/2 Punkten ist korrekt und reflektiert die besonderen Fähigkeiten der Wildorks. Der Punktewert von 5 1/2 Punkten in der Warhammer Armeeliste aus der Grundbox ist *falsch* und hat mit dem Erscheinen dieses Buches keine Gültigkeit mehr.

GOBLINS 2 1/2 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Goblinmobs enthalten. Goblins zählen zwar nicht zu den besten Kämpfern, aber was ihnen an Stärke und Mut fehlt,gleichen sie durch zahlreiches Auftreten wieder aus. In der Schlacht überrennen sie ihre Gegner mit riesigen Einheiten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5

AUSRÜSTUNG: Goblins haben eine Handwaffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst alle Goblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzlich +1 Punkt mit leichter Rüstung ausstatten. Außerdem kannst du alle Goblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Speeren, oder für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit zweihändigen Waffen oder für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Hellebarden ausrüsten. Zusätzlich kannst du alle Goblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Bögen ausrüsten. Ein Goblinmob darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

WALDGOLBLINS 2 1/2 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Waldgoblinmobs enthalten. Diese Goblins fallen vor allem durch ihre auffälligen Kriegsbemalungen und ihren bunten Feder-schmuck auf.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Waldgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5

AUSRÜSTUNG: Waldgoblins haben eine Handwaffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst alle Waldgoblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzlich +1 Punkt mit leichter Rüstung ausstatten. Außerdem kannst du alle Waldgoblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Speeren, oder für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit zweihändigen Waffen ausrüsten. Zusätzlich kannst du alle Waldgoblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Bögen ausrüsten. Ein Mob Waldgoblins darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

NACHTGOBLINS 2 1/2 Punkte pro Modell

Deine Armee darf eine beliebige Anzahl von Nachtgoblinmobs enthalten. Diese Goblingattung lebt in den Höhlen und Grotten des Weltrandgebirges und macht von hier aus die Welt unsicher. Nachtgoblins kleiden sich meist in weite, schwarze Kutten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5

AUSRÜSTUNG: Nachtgoblins haben eine Handwaffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst alle Nachtgoblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzlich +1 Punkt mit leichter Rüstung ausstatten. Außerdem kannst du alle Nachtgoblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Speeren, oder für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit zweihändigen Waffen oder für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Hellebarden ausrüsten. Zusätzlich kannst du alle Nachtgoblins für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Bögen ausrüsten. Ein Mob Nachtgoblins darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punkt-kosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

SPEZIALREGEL: Jeder Nachtgoblinmob darf maximal drei Nachtgoblin Fanatics enthalten.

0-1 MOB SQUIGJÄGER

**8 Punkte pro Jägerteam
20 Punkte pro Höhlensquig**

Deine Armee kann einen Mob Squigjäger enthalten, wenn sie mindestens einen Mob normaler Nachtgoblins aufweist. Ein Mob Squigjäger muß mindestens aus fünf Modellen bestehen (ein Jägerteam gilt als zwei Modelle), die du beliebig aus Squigjägern und Höhlensquigs zusammenstellen darfst. Pro Jägerteam darf der Mob maximal drei Squigs enthalten.

Wenn deine Armee mindestens einen Mob Nachtgoblins enthält, darfst sie einen Mob Squigjäger enthalten. Ein Mob Squigjäger muß mindestens aus fünf Modellen bestehen. Zwei Squigjäger mit einem Prodder können maximal drei Squigs kontrollieren.

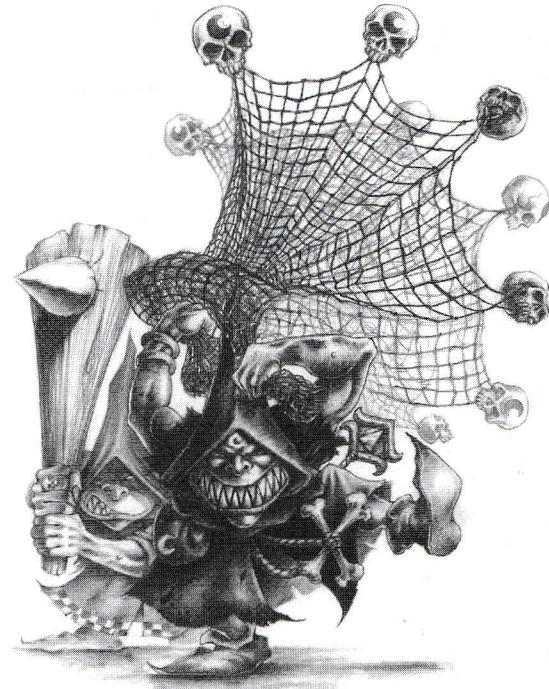
PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Hohlensquig	2W6"	4	0	5	3	1	5	2	2

AUSRÜSTUNG: Je zwei Squigjäger haben einen Prodder.

RETTUNGSWURF: Keiner

SPEZIALREGELN: Die *Spezialregeln* für Squigjäger findest du auf Seite 73 dieses Buches.

BOSS: Da Squigjäger ihre Prodder benutzen, um die bissigen Squigs von sich fernzuhalten, muß sich auch der Boss einen Prodder mit einem anderen Goblin teilen. Zusätzlich zu diesem Prodder kann er auch andere Waffen aus der Ausrüstungsliste und einen magischen Gegenstand bei sich tragen. Diese Regel stellt eine Ausnahme von den Grundregeln dar, laut der ein Boss exakt dieselbe Ausrüstung wie der Rest der Einheit tragen muß.



0-1 MOB NETZGITZ

NETZGITZ 3 1/2 Punkte pro Modell

Wenn deine Armee mindestens einen Mob Nachtgoblins enthält, darfst du einen Mob Netzgitz, der aus mindestens fünf Modellen bestehen muß. Du kannst frei darüber entscheiden wie viele Goblins Netze und wie viele Keulen tragen. Wenn Netzgitz von einem Boss angeführt werden, kann dieser für zusätzlich +1 Punkt eine Keule tragen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5

AUSRÜSTUNG: Goblins mit Netzen und Keulen.

RETTUNGSWURF: Keiner

SPEZIALREGELN: Die *Spezialregeln* für Netzgitz findest du auf Seite 76 dieses Buches.

BOSS: Wenn Netzgitz von einem Boss angeführt werden, muß dieser eine Keule tragen. Kein Boss würde sich mit einem Netz abspeisen lassen.

NACHTGOBLIN

FANATICS 30 Punkte pro Modell

Jede Nachtgoblin-Einheit kann bis zu 3 Fanatics aufnehmen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
FANATIC	2W6	Spezial	5	3	1	-	W6	-	

AUSRÜSTUNG: Fanatics haben einen Morgenstern, für den *Spezialregeln* gelten.

RETTUNGSWURF: Keiner

SPEZIALREGELN: Die *Spezialregeln* für Fanatics findest du auf Seite 72 dieses Buches oder auf Seite 34 des *Warhammer Bestiariums*.

SQUIGREITER 25 Punkte pro Modell

Für jeden Nachtgoblinmob (auch Squigjäger und Netzgitz) in deiner Armee darfst du maximal fünf Squigreiter haben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Nachtgoblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Squig	2W6 ^a	4	0	5	3	1	5	2	2

AUSRÜSTUNG: Goblins mit Handwaffen und einem Squig als Reittier.

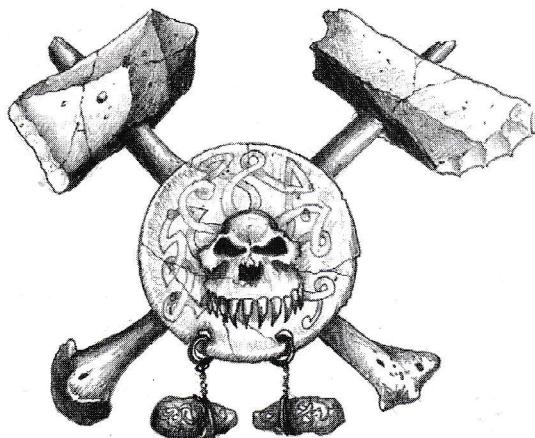
RETTUNGSWURF: 6+

SPEZIALREGELN: Die *Spezialregeln* für Squigreiter findest du auf Seite 75 dieses Buches.

RIESEN 200 Punkte pro Modell

Riesen kämpfen als Einzelmodelle auf dieselbe Weise wie große Monster. Sie sind mit einer großen Keule bewaffnet und immer für eine wilde Schlägerei zu haben.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riese 3	6	3	3	7		6		6	
spezial	6								

**OGER 40 Punkte pro Modell**

Oger schließen sich desöfteren Ork- oder Goblinarmeen an, da sie sich von Raubzügen mit den Grünlingen reiche Beute versprechen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Oger	6	3	2	4	5	3	3	2	7

AUSRÜSTUNG: Oger haben eine Handwaffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst alle Oger für zusätzliche +2 Punkte mit leichter Rüstung ausstatten. Außerdem kannst du alle Oger für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit einer zweiten Handwaffe oder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit zweihändigen Waffen, oder für zusätzliche +2 Punkte mit Hellebarden ausrüsten.

**TROLLE 65 Punkte pro Modell**

Es gibt drei verschiedene Arten von Trollen, für die jeweils Spezialregeln gelten. Trolle, Steintrolle und Flußtrolle verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, die sie zu gefährlichen Kämpfern machen. Wenn die Armee bis zu 5 Trolle enthält, kämpfen diese als einzelne Einheit. Die Einheit braucht nicht 5 Modelle stark zu sein, sondern kann, wenn du willst, zahlenmäßig geringer ausfallen. Wenn die Armee bis zu 10 Trolle aufweist, können sie in 2 ungefähr gleichstarke Einheiten unterteilt werden. Falls deine Armee 15 Trolle enthält, kannst du sie in drei Einheiten einteilen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4

AUSRÜSTUNG: Trolle benötigen keine Waffen, haben aber oft eine Keule oder eine ähnliche Waffe.

RETTUNGSWURF: Keiner

SPEZIALREGEL: Die *Spezialregeln* für Trolle findest du auf Seite 81 dieses Buches.

SNOTLINGS 15 Punkte pro Base

Wenn die Armee bis zu 5 Snotling-Bases enthält, kämpfen diese als einzelne Einheit. Die Einheit braucht nicht 5 Modelle stark zu sein, sondern kann, wenn du willst, zahlenmäßig geringer ausfallen. Wenn die Armee bis zu 10 Snotling-Bases aufweist, kannst du sie in 2 ungefähr gleichstarke Einheiten unterteilen oder als einzelne Einheit kämpfen lassen. Falls deine Armee 15 Snotling-Bases enthält, kannst du sie in drei Einheiten einteilen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Snotling-Base	4	2	2	1	1	1	3	3	4

KRIEGSMASCHINEN

Auch wenn Orks und Goblins nicht gerade zu den begabtesten Technikern der Alten Welt gehören, können sie in erstaunlich kurzer Zeit robuste Geräte zusammenbasteln, die zwar etwas grobschlächtig aussehen, aber nichts desto trotz ihre Funktion erfüllen.

STEINSCHLEUDERN

Schädelquetscha 66 1/2 Punkte
Menschenfetza 96 1/2 Punkte

Wenn dein Armee mindestens einen Orkmob (auch Grobgitmob) enthält, darfst du eine beliebige Anzahl von Steinschleudern haben. Jede Steinschleuder wird von einer Besatzung bestehend aus drei Orks bedient.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Steinschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Besatzung	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Reichweite Stärke Rettungsw.Schaden									
Schädelquetscha	48"	7		keiner		W6			
Menschenfetza	60"	10		keiner		W3			

AUSRÜSTUNG: Die Besatzungsmitglieder haben Handwaffen.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst die Besatzungsmitglieder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit leichter Rüstung ausstatten.



SPEERSCHLEUDERN 46 1/2 Punkte

Wenn deine Armee mindestens einen Orkmob (auch Grobgitmob) enthält, darfst du eine beliebige Anzahl von Speerschleudern haben. Jede Speerschleuder wird von einer Besatzung bestehend aus drei Orks bedient.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Speerschleuder	-	-	-	-	-	7	3	-	-
Besatzung	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Reichweite Stärke Rettungsw.Schaden									
Speerschleuder	48"	5-1 pro Glied		keiner		W4			

AUSRÜSTUNG: Die Besatzungsmitglieder haben Handwaffen.

RETTUNGSWURF: Keiner

OPTIONEN: Du kannst die Besatzungsmitglieder für zusätzliche +2 Punkte pro Modell mit leichter Rüstung ausstatten.



SNOTLING KURBELWAGEN 40 Punkte

Wenn deine Armee mindestens einen Goblinmob enthält, darfst du eine beliebige Anzahl von Kurbelwagen haben. Jeder Kurbelwagen wird von einer Besatzung bestehend aus einem Snotling-Base bedient.

Die *Spezialregeln* für Snotling Kurbelwagen findest du auf Seite 24 dieses Buches.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Wagen	2W6"	-	-	7	7	3	1	-	-
Besatzung	-	2	2	1	1	3	3	3	4



KAMIKAZE-KATAPULT 100 Punkte

Wenn dein Armee mindestens einen Goblinmob (nur normale Goblin nicht jedoch Waldgoblins oder Nachtgoblins) enthält, darfst du eine beliebige Anzahl von Kamikaze-Katapulten haben. An jedem Kamikaze-Katapult steht eine lange Schlange flugwilliger Kamikaze-Goblins.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Katapult	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Maximale Reichweite									
Direkter Treffer	Gesamtes Spielfeld	10		keiner		W6			
Indirekter Treffer	Gesamtes Spielfeld	5		-2		1			

SPEZIALREGELN: Die *Spezialregeln* für Kamikaze-Katapulte findest du auf den Seiten 20 und 21 dieses Buches.

ORK STREITWAGEN 81 Punkte pro Modell

Wenn deine Armee mindestens einen Orkmob (auch Grobgitmob) enthält, darfst du eine beliebige Anzahl von Streitwagen haben. Jeder Streitwagen wird von einer Besatzung bestehend aus drei Orks bedient. Streitwagen kämpfen entsprechend den Beschreibungen im *Warhammer Regelbuch* als einzelne Modelle.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ork	4	3	3	3	4	1	2	1	7
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3
Streitwagen	-	-	-	7	7	3	1	-	-

AUSRÜSTUNG: Orks haben eine Handwaffe und tragen leichte Rüstung.

RETTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst für zusätzliche +7 1/2 Punkte ein drittes Besatzungsmitglied kaufen. Außerdem kannst du alle Besatzungsmitgliedern für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzlich +1 Punkt pro Modell mit Kurzbögen ausrüsten. Du kannst jeden Streitwagen für zusätzliche +20 Punkte mit Sichelräder ausrüsten. Ein Orkstreichwagen darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.

GOBLIN WOLFS-STREITWAGEN 65 Punkte pro Modell

Wenn deine Armee mindestens einen Goblinmob enthält, darfst du eine beliebige Anzahl von Wolfsstreichwagen haben. Jeder Streitwagen wird von einer Besatzung bestehend aus zwei Goblins gelenkt und verfügt über zwei Riesenwölfe als Zugtiere. Streitwagen kämpfen entsprechend den Beschreibungen im *Warhammer Regelbuch* als einzelne Modelle.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Goblin	4	2	3	3	3	1	2	1	5
Riesenwolf	9	4	0	3	3	1	3	1	3
Streitwagen	-	-	-	7	7	3	1	-	-

AUSRÜSTUNG: Die Goblins haben eine Handwaffe und tragen leichte Rüstung.

RETTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Du kannst für zusätzliche +3 1/2 Punkte ein drittes Besatzungsmitglied oder für zusätzliche +4 Punkte einen weiteren Riesenwolf kaufen. Außerdem kannst du allen Besatzungsmitgliedern für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Schilden oder für zusätzlich +1/2 Punkt pro Modell mit Kurzbögen ausrüsten. Du kannst jeden Streitwagen für zusätzliche +20 Punkte mit Sichelräder ausrüsten. Ein Wolfsstreichwagen darf eine magische Standarte mit sich führen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die magische Standarte findest du auf der entsprechenden Karte.



MONSTER

MONSTER

DRACHEN

Drache 450 Punkte

Großer Drache 600 Punkte

Kaiserdrache 750 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Drache	6	6	0	6	6	7	8	7	7
Großer Drache	6	7	0	7	7	8	7	8	8
Kaiserdrache	6	8	0	8	8	9	6	9	9

CHIMÄRE 250 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chimäre	6	4	0	7	6	6	4	6	8

BASILISK 150 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Basilisk	4	3	0	4	4	2	4	3	6

GREIF 150 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Greif	6	5	0	6	5	5	7	4	8

HIPPOGRIFF 145 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hippogriff	8	5	0	6	5	5	6	3	8



HYDRA 225 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hydra	6	3	0	5	6	7	3	5	6

GIGANTENSPINNE 50 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gigantenspinne	5	3	0	5	4	4	1	2	7

MANTICOR 200 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Manticor	6	6	0	7	7	5	4	4	8

LINDWURM 180 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Lindwurm	6	5	0	5	6	4	4	3	5

RIESENSKORPION 50 Punkte

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riesenskorpion	5	3	0	5	4	4	1	2	7

SCHWÄRME 100 Punkte

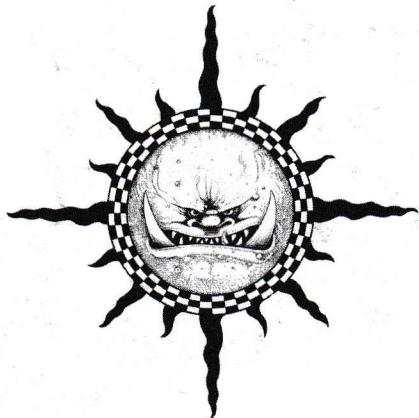
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ratten	6	3	0	3	2	5	1	5	10
Frösche	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Echsen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Fledermäuse	8	3	0	3	2	5	1	5	10
Schlangen	3	3	0	4	2	5	1	5	10
Insekten/Spinnen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Skorpione	4	3	0	4	2	5	1	5	10

SPEZIELLE CHARAKTERMODELLE

AZHAG DER VERNICHTER 130 Punkte

Lindwurm: +180 Punkte

Du kannst deine Armee von Azhag dem Vernichter anführen lassen. In diesem Fall ersetzt Azhag den Chefoberboss aus der Armeeliste. Du mußt mindestens einen Orkmob in deiner Armee haben, um Azhag den Vernichter einzusetzen.



Nachdem er die meisten Ork- und Goblinstämme des Weltrandgebirges unterworfen hatte, war Azhag einer der mächtigsten Chefoberbosse aller Zeiten und der von ihm angeführte Waaagh! zerstörte weite Teile des Imperiums. Vor allem Ostmark mußte unter der Invasion leiden. Hier plünderte Azhags Armee zahlreiche Städte und vernichtete zuguterletzt noch den Tempel des Sigmar in Nachtdorf.

Azhag besaß eine geheimnisvolle magische Krone, die ihm die Fähigkeit verlieh, Zaubersprüche zu wirken. Nach seiner endgültigen Niederlage gegen eine Imperiale Armee nahm der Große Theogonist des Sigmar die Krone an sich und brachte sie nach Altdorf, wo sie bis heute aufbewahrt wird.

Azhag ritt meist auf einem Lindwurm in die Schlacht und attackierte mit Vorliebe Feinde, die bereits vor seinen Truppen flohen.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Azhag	4	6	6	4	5	3	5	4	10
Lindwurm	6	5	0	5	6	4	4	3	5

WAFFEN/RÜSTUNG: Azhag trägt eine leichte Rüstung und einen Schild.

REITTIER: Azhag reitet auf einem Lindwurm.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Azhag gilt als Chefoberboss und darf daher maximal drei magische Gegenstände bei sich tragen, die du entweder aus dem Magieset oder diesem Buch auswählen darfst. Der erste Gegenstand, den du Azhag kaufen mußt, ist jedoch die *Zauberkrone*. Du kannst daher nur zwei magische Gegenstände beliebig auswählen.

SPEZIALREGELN

STÄNKEREI:

Azhags Ruf als kompromißloser und brutaler Chefoberboss bewirkt, daß kein Ork- oder Goblinmob in 12 Zoll Umkreis von Azhag sich traut, herumz stänkern. Alle Modelle, die sich in 12 Zoll Umkreis von Azhag befinden, brauchen daher keinen Stänkerie-Test abzulegen. Alle Truppen, die weiter als 12 Zoll von Azhag entfernt sind, müssen den üblichen Test durchführen.

435

GORFANG ROTZAHN 90 Punkte

Du kannst Gorfang Rotzahn in deiner Armee einsetzen, wenn deine Streitmacht mindestens ein Regiment Orks aufweist. Gorfang nimmt dann entweder die Stellung eines Oberbosses ein oder führt die ganze Armee an und ist Chefoberboss.

Gorfang ist der Häuptling der Orks vom Schwarzfelsen, einer ehemaligen Zwergenfestung, die sich auf einer Bergkuppe befindet. Der Schwarzfelsen hat schon oft den Besitzer gewechselt, da die Orkstämme des südlichen Weltrandgebirges sich seit Jahrhunderten gegenseitig bekämpfen und immer der mächtigste Stamm den Anspruch auf diese Festung erhebt. Gorfangs Stamm, der Rotzahn-Klan, konnte während der letzten Jahre einige Schlachten gewinnen und gilt im Moment nicht nur als der größte, sondern auch als der mächtigste Stamm der Gegend. Gorfang konnte viele Orks und Goblins anderer Stämme unterwerfen und so seine Vormachtstellung festigen. Einzig die Nachtgoblins von Karak Achtgipfel unter ihrem Anführer Skarsnik, einer lebenden Legende, widersetzten sich Gorfangs Machtgelüsten erfolgreich und blieben selbständig. Skarsnik und Gorfang können sich gegenseitig nicht ausstehen, sind aber auf Zusammenarbeit angewiesen, wenn sie weiterhin die Länder um den Todespaß beherrschen wollen. Der Rotzahn-Stamm kontrolliert den Westausgang des Passes und einige Gebiete die weiter nördlich liegen, während Skarsniks Nachtgoblins die Ostseite des Passes und angrenzende Gebiete im Auge behalten.

Gorfang gilt als einer der stärksten Orks aller Zeiten. In einer Schlacht gegen Zwerge verlor er sein linkes Auge und trägt seither eine eiserne Augenklappe. Durch diese Verletzung entwickelte Gorfang einen unbändigen Haß gegen Zwerge und bekämpft sie seitdem bei jeder sich bietenden Gelegenheit. Viele seiner Schlachten hat er gegen Zwerge geschlagen. So war er beispielsweise bei der Belagerung von Barak Varr und Karak Azul eine treibende Kraft.

Als Gorfang Karak Azul eingenommen hatte, drang er mit seinen Kriegern in den Thronsaal des Zwergenkönigs Kazador ein und nahm dessen Leibgarde gefangen. Diese Unglücklichen verschleppte er dann auf den Schwarzfelsen. Noch heute hält er viele Zwerge in den düsteren Verließen seiner Festung gefangen, um sie dann und wann zu foltern. Kazadors Sohn Kazrik, der Gorfang ebenfalls in die Hände fiel, erwartete ein grausiges Schicksal. Er wurde rasiert, dann über und über mit grobschlächtigen Orkglyphen tätowiert, die Gorfang verherrlichen und zuguterletzt noch an den Thron genagelt. Kazrik überlebte diese Tortur zwar, kam jedoch nie ganz über das traumatische Erlebnis hinweg. König Kazador schwor Gorfang fürchterliche Rache und sinnt bis heute auf Vergeltung.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gorfang	4	5	5	5	5	3	4	3	8
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3

WAFFEN/RÜSTUNG: Gorfang trägt eine leichte Rüstung, einen Schild und einen Säbel.

REITTIER: Gorfang kann auf einem Wildschwein (+8 Punkte) oder einem Monster (siehe Monsterliste) reiten. Er kann auch auf einem Streitwagen (siehe Kriegsmaschinen), der entweder von Wölfen oder von Wildschweinen gezogen wird, in die Schlacht fahren.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Gorfang Rotzahn darf maximal zwei magische Gegenstände besitzen, die du entweder aus dem Magieset oder diesem Buch auswählen darfst.

SPEZIALREGELN

HASST ZWERGE

Gorfang hasst Zwerge. Siehe hierzu das Kapitel *Psychologie* des Warhammer Regelbuchs.

GROM DER FETTSACK VOM NEBELBERG 80 Punkte

Niblit: +65 Punkte mit Armeestandarte

Streitwagen: +62 Punkte

Groms Axt: +50 Punkte

Du kannst deine Armee von Grom dem Fettsack anführen lassen. In diesem Fall ersetzt Grom den Chefoberboss aus der Armeeliste. Du mußt mindestens einen Goblinmob in deiner Armee haben, um Grom zu benutzen. Grom wird immer von seinem Diener Niblit begleitet, der die Armeestandarte trägt und somit den Armeestandartenträger aus der Armeeliste ersetzt.

Grom gilt als der wahrscheinlich größte und vor allem fetteste Goblin aller Zeiten. Sein unglaublicher Leibesumfang röhrt angeblich vom Verzehr einer gehörigen Portion rohen Trollfleisches her, daß Grom herunterschlängt, um einen Esswettbewerb zu gewinnen. Es wird gemunkelt, daß er aufgrund der regelmäßigen Magenkrämpfe und Blähungen, unter denen er leidet, seitdem er das rohe Trollfleisch verspeiste, einige gleichermaßen boshafte wie unangenehme Charakterzüge entwickelte. Wenn das Trollfleisch in seinem Körper wieder einmal Beschwerden verursacht, bekommt Grom gewaltige Blähungen, die so große Gasmengen entwickeln, daß akute Explosionsgefahr besteht. Andererseits verfügt Grom seit dem Verzehr des Trollfleisches über eine wichtige Eigenschaft der Trolle, nämlich die Regeneration. Grom fährt auf einem Streitwagen in die Schlacht und wird ständig von seinem treuen Diener Niblit begleitet, der gleichzeitig die Armeestandarte trägt. Groms gefürchtet Axt Elfenbeißer besitzt magische Eigenschaften und macht Grom zu einem sehr gefährlichen Gegner.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grom	4	5	6	4	4	3	5	4	7
Niblit	4	3	4	4	3	1	3	2	5
Streitwagen	-	-	-	7	7	3	1	-	-
Riesenwolf	9	4	0	3	3	1	3	1	3

WAFFEN/RÜSTUNG: Grom trägt eine leichte Rüstung sowie seine magische Axt und fährt auf einem Streitwagen, der von drei Riesenwölfen gezogen wird. Sein Diener Niblit, der die Armeestandarte trägt, begleitet Grom.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Grom gilt als Chefoberboss und darf daher maximal drei magische Gegenstände bei sich tragen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Der erste Gegenstand, den du Grom kaufen mußt, ist jedoch *Groms Axt*. Du kannst daher nur zwei magische Gegenstände bliebig auswählen.

Niblit darf entweder einen magischen Gegenstand oder eine magische Standarte besitzen, die du ebenfalls aus diesem Buch oder dem *Warhammer Magieset* auswählen darfst.



Grom der Fettsack und Niblit

SPEZIALREGELN

REGENERATION

Grom kann erlittene Verletzungen auf die gleiche Art und Weise wie ein Troll regenerieren. Nach jeder Kampfrunde darf Grom daher versuchen, die ihm zugefügten Verwundungen zu regenerieren. Für jeden Lebenspunkt, den Grom verliert, wird ein W6 gewürfelt. Wurfergebnisse von 4+ zeigen eine erfolgreiche Regeneration an. Hierdurch kann Grom, sogar wenn er eigentlich schon tot war, wieder zum Leben erweckt werden. Erst nach den Regenerationsversuchen wird der Sieger der Kampfrunde ermittelt. Die regenerierten Wunden werden im Kampfergebnis nicht mit eingerechnet.

Grom reagiert jedoch sehr empfindlich auf Feuerattacken, so daß er durch Feuer erlittene Verletzungen nicht regenerieren kann. Sobald Grom durch Feuereinwirkung einen oder mehrere Lebenspunkte verliert, kann er für den Rest des Spiels nicht mehr regenerieren, selbst wenn weitere Verwundungen durch normale Waffen verursacht werden.

GORBAD EISENFAUST 120 Punkte

Die Axt Morgor: +125 Punkte

Du kannst deine Armee von Gorbad Eisenfaust anführen lassen. In diesem Fall ersetzt Gorbad den Chefoberboss aus der Armeeliste. Du mußt mindestens einen Orkmob in deiner Armee haben, um Gorbad zu benutzen.

Gorbad Eisenfaust gilt als der wahrscheinlich erfolgreichste und berühmteste Chefoberboss aller Zeiten und alle Grünlinge sprechen seinen Namen bis heute mit Ehrfurcht aus. Gorbad brachte das Imperium mit seinem Waaagh!, den er quer durch die Alte Welt führte, bis an den Rand einer Niederlage. Seine Orks und Goblins verwüsteten das Fürstentum Solland so nachhaltig, daß die Spuren bis heute sichtbar blieben und erschlug in der Schlacht um die Krone von Solland den Kurfürsten dieser ehemals blühenden Provinz.

Gorbads Name bleibt für alle Grünlinge mit Raubzügen, Plündерungen und wilden Gefechten verbunden. Für die

Menschen stellt sein Waaagh! auch nach mehreren hundert Jahren immer noch eine eindringliche Warnung vor der Macht des Waaagh! dar.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gorbad	4	6	6	4	5	3	5	4	10
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3

WAFFEN/RÜSTUNG: Gorbad trägt eine leichte Rüstung sowie seine magische Axt Morgor.

REITTIER: Gorbad reitet auf einem Wildschwein.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Gorbad gilt als Chefoberboss und darf daher maximal drei magische Gegenstände bei sich tragen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen kannst. Der erste Gegenstand, den du Gorbad kaufen mußt, ist jedoch *Die Axt Morgor*. Du kannst daher nur zwei magische Gegenstände bliebig auswählen.

MORGLUM KNOCHENBRECHER 150 Punkte

Du kannst deine Armee von Morglum anführen lassen, wobei er automatisch die Funktion des Chefoberbosses übernimmt und diesen dadurch ersetzt. Du mußt mindestens einen Mob Schwarzorks in deiner Armee haben, um Morglum zu benutzen.

Schwarzorks leben östlich des Weltrandgebirges, in den Ländern der Finsternis und dem Trauergebirge. Einige Stämme der Schwarzorks unternehmen hin und wieder Kriegszüge, die sie durch die Länder der Finsternis nach Westen führen. Sie überqueren bei diesen Expeditionen auch gelegentlich das Weltrandgebirge und gelangen auf diesem Wege in die Alte Welt. Hier unterwerfen sie andere Ork- und Gobinstämme und zwingen sie mit ihnen auf Raubzug zu gehen. Einer der gefürchtetsten Stämme ist der Knochenbrecher-Stamm, der unter seinem Häuptling Morglum Knochenbrecher Angst und Schrecken in der Alten Welt verbreitet hat.

Orks und Goblins verhalten sich meist recht undiszipliniert, sie streiten sich oft und fangen auch während einer Schlacht untereinander Streit an, der oft in wilde Schlägereien ausarten kann. Schwarzorks stellen in dieser Hinsicht eine Ausnahme von den normalen Grünlingen dar. Sie verhalten sich eher ernst und zielstrebig und vor allem sehr mutig, niemals würden sie aus Disziplinlosigkeit den Erfolg einer Schlacht gefährden. Morglum wiederum stellt das Paradebeispiel eines Schwarzorks dar. Er scheint das Wort Angst überhaupt nicht zu kennen, zeichnet sich durch eine enorme Zielstrebigkeit aus und verschafft sich gnadenlos Respekt unter seinen Kriegern. Gleichzeitig gilt er als ein brillanter Strateg und ist für seine scharfsinnigen taktischen Beobachtungen bekannt.

Während der Schlacht am Todespaß, führte er seine Ork- und Goblinarmee zu einem schnellen und vor allem beeindruckenden Sieg gegen eine bretonische Armee. Während der Baron und seine Gefolgsleute, die das Gemetzel überlebt hatten, in wilder Flucht aus dem Paß galloptierten, hielt Morglum seine Jungs von einer Verfolgung mit folgenden, berühmten Worten ab: "Lasse renn'n. Lasse zue König renn' un erzähl'n, dasse Osten unz g'hört!"

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Morglum	4	7	6	5	5	3	5	4	10
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3

WAFFEN/RÜSTUNG: Morglum trägt eine leichte Rüstung und zwei Äxte.

REITTIER: Morglum kann auf einem Wildschwein (+8 Punkte) oder einem Monster (siehe *Monsterliste*) reiten. Er darf auch auf einem Streitwagen, der entweder von Riesenwölfen oder Wildschweinen gezogen wird (siehe *Kriegsmaschinen*), fahren.



Morglum Knochenbrecher

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Morglum gilt als Chefoberboss und darf daher maximal drei magische Gegenstände bei sich tragen, die du entweder aus dem Magieset oder diesem Buch auswählen darfst.

SPEZIALREGELN

IMMUN GEGEN PSYCHOLOGIE

Morglum Knochenbrecher ist immun gegen sämtliche psychologischen Reaktionen. Er ignoriert daher die Regeln für Angst, Entsetzen, Panik und jede andere psychologische Reaktion. Er unterliegt jedoch weiterhin Aufrieb-Tests und muß einen Moralwert-Test ausführen, ob er im Nahkampf aufgerieben wird.

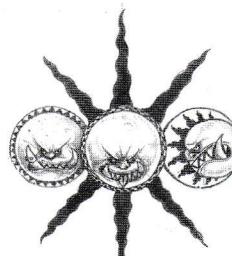
OGLOK DER FÜRCHTALICHE 90 Punkte

Du kannst Oglok entweder als Chefoberboss oder als Oberboss in deiner Armee einsetzen. Ogloks Stamm wurde von Morglum Knochenbrechers Schwarzorks unterworfen und kämpfte seither an dessen Seite. Oglok war von Morglums Brutalität und Gemeinheit derart beeindruckt, daß er dem Schwarzork auf Schritt und Tritt folgte. Oglok gilt als einer der ergebensten Gefolgsleute von Morglum Knochenbrecher und folgte seinem Idol schon in viele Schlachten.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Oglok	4	6	5	4	5	2	4	4	9
Wildschwein	7	4	0	3	4	1	3	1	3

WAFFEN/RÜSTUNG: Oglok trägt eine leichte Rüstung und einen Schild.

REITTIER: Oglok kann auf einem Wildschwein (+8 Punkte) oder einem Monster (siehe *Monsterliste*) reiten. Er darf auch auf einem Streitwagen, der entweder von Riesenwölfen oder Wildschweinen gezogen wird (siehe *Kriegsmaschinen*), fahren.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Oglok gilt als Oberboss und darf daher maximal zwei magische Gegenstände bei sich tragen, die du entweder aus dem Magieset oder diesem Buch auswählen darfst.

SKARSNIK, HERRSCHER DER ACHT GIPFEL 80 Punkte

205

+ 75 Punkte Prodder
+ 50 Punkte Gobbla

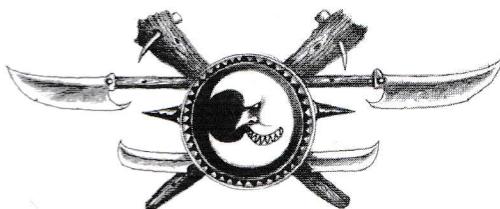
Skarsnik ist der Cheoberboss der Halbmondgoblins, die weite Teile des südlichen Welrandgebirges beherrschen und zählt somit zu den mächtigsten Anführern aller Grünlinge. Nahezu alle anderen Ork- und Gobblinstämme akzeptieren Skarsniks Herrschaftsanspruch auf die Gegend um die alte Zwergefeste Karak-Acht-Gipfel.

Seitdem die Zwerge versucht haben, die alte Festung wieder zu bemannen, hat Skarsnik sie dort mit seinen Truppen eingekesselt und hält sie als Gefangene in ihrer eigenen Burg. Jeder Zwerg, der es wagt, nach Karak-Acht-Gipfel zu reisen, oder diese Festung zu verlassen, wird von Skarsniks Schergen gejagt und gefangen genommen. Skarsnik verfährt mit seinen Gefangenen nicht gerade zimperlich und es gibt keinen Überlebenden, der den Händen des Gobblinhäuptlings jemals entkommen wäre. Skarsnik liebt es, seine Macht und Gerissenheit durch die Zurschaustellung seiner großen Sammlung von Bartskalpen zu präsentieren.

Skarsnik wird auf Schritt und Tritt von seinem Haustier, einem gigantischen Höhlensquig begleitet. Gobbla, so der Name dieser monströsen Kreatur, sieht nicht nur extrem abstoßend aus sondern stinkt auch schlimmer als ein verwesender Troll. Skarsnik füttert Gobbla mit vorlauten Goblins und natürlich Zwergen, die er gefangen genommen hat.

Skarsnik besitzt außerdem einen magischen Prodder, der Lichtblitze schleudern kann.

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skarsnik	4	5	6	4	4	3	6	4	9
Gobbla	-	6	0	6	4	3	6	4	2



WAFFEN/RÜSTUNG: Skarsnik trägt eine leichte Rüstung.

REITTIER: Skarsnik kann auf einem Streitwagen, der entweder von Riesenwölfen oder Wildschweinen gezogen wird (siehe Kriegsmaschinen), fahren.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Skarsnik gilt als Cheoberboss und darf daher maximal drei magische Gegenstände bei sich tragen, die du entweder aus dem *Magieset* oder diesem Buch auswählen darfst. Der erste Gegenstand, den du Skarsnik kaufen mußt, ist jedoch sein magischer Prodder, und so kannst du nur zwei Gegenstände beliebig auswählen.

SPEZIALREGELN

BEWEGUNG

Gobbla ist mit Skarsnik durch eine schwere eiserne Kette verbunden und bewegt sich daher grundsätzlich zusammen mit seinem Herrn. Die beiden Modelle müssen immer in direktem Kontakt zueinander stehen. Falls Skarsnik seine Lebenspunkte verliert und vom Spielfeld entfernt wird, zerreißt Gobbla die Kette und verhält sich exakt so wie ein Monster, das seinen Reiter verloren hat. Siehe hierzu die Seiten 68 und 69 des *Warhammer Regelbuchs* und vor allem die *Monster-Reaktionstabelle*. Sobald Skarsnik sich nicht mehr auf dem Schlachtfeld befindet, bewegt sich Gobbla 2 W6 Zoll pro Spielzug.



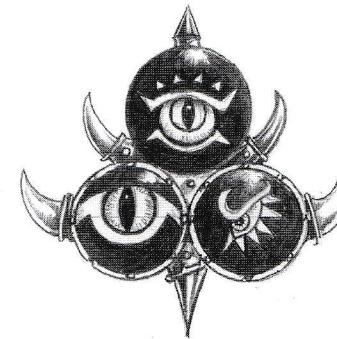
Skarsnik und Gobbla

NAHKAMPF

Gobbla verhält sich gegenüber Skarsnik so friedlich wie ein zahmes Haustier, versucht aber, jedes andere Lebewesen, das sich ihm nähert, zu beißen (und wenn die Größe des Opfers es zuläßt, zu verschlingen). Falls sich Gegner in direktem Kontakt zu Gobbla befinden, beißt das Squig diese. Wenn alle Modelle, die sich in direktem Kontakt zu Gobbla befinden, Orks oder Goblins sein sollten (wenn Skarsnik und sein Squig einen Mob anführen), wird Gobbla unter Umständen die Grünlinge attackieren. Falls sich keine Gegner in direktem Kontakt befinden und Gobbla andere Ork- oder Gobblimodelle berührt, mußt du zu Beginn jeder Nahkampfphase einen W6 werfen. Bei einem Wurfergebnis von 6 attackiert Gobbla die Orks oder Goblins. Auch wenn Gobblas Fressgier Verluste verursacht, ist kein Aufrieb-Test notwendig.

BESCHUSS

Wenn Skarsnik und Gobbla unter den Beschuß von Bögen oder ähnlichen Schußwaffen geraten, werden die erzielten Treffer zufällig verteilt. Wurf für jeden Treffer einen W6: 1-3 Skarsnik wurde getroffen, 4-6 Gobbla wurde getroffen.



GOBBLA

Gobbla führt keinen eigenständigen Moralwert-Tests aus. Skarsnik und sein Haustier werden als ein Modell betrachtet und Gobbla verhält sich immer genauso wie sein Herr. Falls Skarsnik jedoch vom Spielfeld entfernt wird und Gobbla alleine auf dem Schlachtfeld bleibt, wird Gobblas weiteres Verhalten auf der *Monster-Reaktionsliste* ausgewürfelt. Gobbla verhält sich nicht, wie ein normales Squig, das *Amok läuft*. Sobald Skarsnik vom Spielfeld entfernt wird, wird Gobbla von Wut und Trauer über den Verlust seines Herren überwältigt und ignoriert von da an alle psychologischen Regeln und kann nicht mehr aufgerieben werden.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE FÜR ORKS UND GOBLINS

Die magischen Gegenstände auf dieser Seite haben wir diesem Buch beigelegt, damit du dir eigene Karten für magische Gegenstände zusammenbasteln kannst, wenn du sie benötigen solltest.

Kopier die gewünschte Karte samt der einmal abgebildete Rückseite und kleb sie auf ein Stück dünne Pappe oder dickes Papier. Jetzt mußt du nur noch warten, bis der Kleber getrocknet ist, und schon hast du eine Karte für deinen magischen Gegenstand.

MAGISCHER GEGENSTAND 25 PUNKTE

GORKS BANNER

Alle Orks und Goblins, die unter Gorks Banner kämpfen, werden mit Mut und Zuversicht erfüllt. Wenn sie angreifen, durchflutet ungeahnte Kraft ihre Glieder und sie attackieren ihre Gegner mit dem Ungestüm wilder Tiere.

Eine Einheit Orks oder Goblins, die Gorks Banner bei sich trägt, erhält einen +1 Stärkebonus für eine Kampfrunde, wenn sie einen Angriff ausführt. Der Bonus gilt jedoch nur während der Kampfrunde, in der die Einheit angreift.

Gorks Banner darf von allen Gattungen von Grünlingen getragen werden, also auch Waldgoblins, Nachtgoblins oder Wildorks.

NUR FÜR ORKS UND GOBLINS

MAGISCHER GEGENSTAND 65 PUNKTE

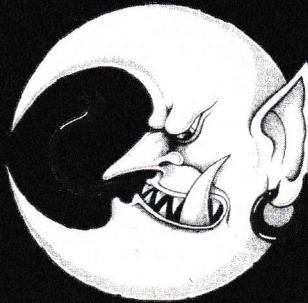
MORKS BANNER

Dieses Banner wird von der Macht des Mork durchflutet und bietet allen Grünlingen, die unter ihm kämpfen, Schutz gegen feindliche Magie.

Die dem Banner innenwohnende Magie wirkt so stark, daß jeglicher Zauberspruch, der gegen eine Einheit eingesetzt wird, die Morks Banner trägt, bei Wurfergebnissen von 4, 5 oder 6 gebannt wird. Der Zauber verpufft wirkungslos und wird in reine Waaagh!-Energie umgewandelt. Sogar Waaagh!-Zaubersprüche werden von Morks Banner bei Wurfergebnissen von 4+ auf einem W6 gebannt. Wenn ein Zauberer sich in direktem Kontakt zu einer Einheit befindet, die Morks Banner trägt, flutet derart viel Waaagh!-Energie in seinen Körper, daß er automatisch alle Lebenspunkte verliert. Ein Mob, der Morks Banner trägt, kann keine Zaubersprüche benutzen, auch nicht solche, die in magischen Gegenständen enthalten sind. Andere magische Gegenstände funktionieren wie normal.

NUR FÜR ORKS UND GOBLINS

MAGISCHER GEGENSTAND



STANDARTE

MAGISCHER GEGENSTAND 10 PUNKTE

DAS SONNEN- FRATZENBANNER

Truppen, die unter dem Sonnenfratzen-Banner kämpfen, werden von dessen starker Magie beeinflußt und verlieren jeden Gedanken an Zank und Streit.

Eine Einheit, die dieses Banner mit sich führt, darf jeden verpatzten Stänkeri-Test einmal wiederholen.

WIEDERHOLUNGSWURF FÜR
STÄNKEREI-TEST

NUR FÜR NACHTGOBLINS

MAGISCHER GEGENSTAND 35 PUNKTE

DAS HALBMONDBANNER

Das Halbmondbanner wurde vor langer Zeit von den Schamanen der Nachtgoblins angefertigt und enthält mächtige Zaubersprüche, welche die Einheit, die dieses Banner trägt, in einer Wolke magisch erzeugter Dunkelheit einhüllen. Die Nachtgoblins werden nahezu unsichtbar und somit für Gegner schwerer zu treffen.

Eine Einheit, die das Halbmondbanner mit sich führt, wird von einer dunklen Wolke eingehüllt und daher vor gegnerischen Treffern beschützt. Feindlicher Beschuß gegen diese Einheit wird mit einem Abzug von -1 auf die Trefferwürfe ermittelt. Für Beschuß von feindlichen Kriegsmaschinen kommt dieser Abzug nicht zum Tragen, da kein normaler Trefferwurf ausgeführt wird. Im Nahkampf attackieren die Nachtgoblins durch die Wirkung der Dunkelheit außerdem immer zuerst, unabhängig davon, wer angegriffen hat, oder wer den höheren Initiativwert besitzt. Wenn die Nahkampfgegner durch Magie ebenfalls berechtigt sein sollten, zuerst zu attackieren, entscheiden die Initiativewerte der Modelle über die Reihenfolge der Attacken. Falls auch die Initiativewerte gleich hoch sein sollten, wird die Reihenfolge der Attacken ausgewürfelt.

NUR FÜR NACHTGOBLINS

MAGISCHER GEGENSTAND 10 PUNKTE

BORKS SCHWERT

Borks Schwert ist ein uraltes Artefakt, das schon seit Jahrhunderten benutzt wird. Auch wenn dieses Schwert bereits von den Scharthen vieler Schlachten gezeichnet ist, so wirkt die ihm innewohnende Magie weiterhin unverändert.

Wen der Anführer eines Mobs dieses Schwert besitzt, kann die entsprechende Einheit den ersten verpatzten Stankerei-Test ignorieren. Alle weiteren Stankerei-Tests, die von der Einheit verpatzt werden, führen jedoch zu einem Wurf auf die Stankereitabelle.

**ERSTER VERPATZTER STÄNKEREI-TEST KANN IGNORIERT WERDEN
NUR FÜR ORKS UND WILDORKS**

MAGISCHER GEGENSTAND 75 PUNKTE

SKARSNIK'S PRODDER

Skarsniks Prodder wurde von den Schamanen der Nachtgoblins mit mächtigen Zaubersprüchen durchwirkt.

Ein Modell, das mit Skarsniks Prodder kämpft, erhält den üblichen +1 Starkebonus für eine Prodder. Zusätzlich kann der Prodder während jeder Magiephase Waagh!-Energie sammeln und sie in Form eines oder mehrerer grüner Lichtblitze verschießen. Jeder Blitz verfügt über eine Stärke von 4, eine Reichweite von 24 Zoll und trifft das erste Modell in seiner Flugbahn, ganz genau wie ein Feuerball. Gegen die Trefferwirkung der Blitze ist kein Rüstungswurf, auch nicht für magische Rüstung, erlaubt. Der Prodder verschießt einen Lichtblitz für jeden Ork- oder Goblinmob in 12 Zoll Umkreis. Wenn eine Einheit, die sich in 12 Zoll Umkreis befindet, während der Magiephase in einen Nahkampf verwickeilt ist, kann der Prodder für sie zwei Lichtblitze verschießen. Orkmobs müssen mindestens zehn Modelle und Goblinmobs mindestens zwanzig Modelle aufweisen, damit ein Blitz abgefeuert wird. Die Blitze können auch gegen feindliche Modelle, die sich in direktem Kontakt zum Träger des Prodgers befinden, eingesetzt werden.

**WAAAGH! S4 TREFFER
NUR FÜR NACHTGOBLINS**

MAGISCHER GEGENSTAND 35 PUNKTE

SPINNENBANNER

Waldgoblins, die unter dem Banner ihres Totemiers, der Großen Spinne, kämpfen, werden von der Macht des Waaagh! erfüllt und in ihren Augen funkelt die reine Kampflust.

Ein Mob, der das Spinnenbanner mit sich führt, verdoppelt während der ersten Kampfrunde jedes Nahkampfes ihre Attacken. Nach der ersten Kampfrunde ist die Energie des Banners verbraucht und die Waldgoblins kämpfen normal weiter. Die Verdopplung der Attacken für eine Kampfrunde gilt für alle Modelle, die sich im direkten Kontakt zum Gegner befinden und attackieren. Sie gilt daher auch für Charaktermodelle.

**VERDOPPELTE ATTACKEN FÜR DIE
ERSTE KAMPFRUNDE
NUR FÜR WALDGOLBLINS**

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE

DAS HALSBAND DES ZORGA

Dieses stachelbewehrte Halsband ermöglicht es seinem Besitzer, den Geist eines Monsters zu beherrschen und es seinem Willen zu unterwerfen.

Der Besitzer dieses Halsbandes ist immun gegen Attacken von allen Monstern. Die Wirkung des Halsbandes hindert gegnerische Monster daran, den Träger zu attackieren. Dies gilt sowohl für einzelne Monster, als auch solche, die von Charaktermodellen geritten werden. Der Träger dieses Halsbandes kann am Ende jeder Kampfrunde, die er gewonnen hat, versuchen, ein Monster, das sich in direktem Kontakt befindet, zu unterwerfen. Du wirst 2 W6 und vergleichst das Wurfergebnis mit dem Moralwert des Trägers dieses Halsbandes. Wenn das Wurfergebnis gleich hoch oder niedriger als der Moralwert ausfällt, beherrscht der Träger des Halsbandes das Monster für einen kurzen Moment. Du kannst das Monster sofort einmal bewegen, und gegebenenfalls einen zusätzlichen Nahkampf mit ihm austragen. Falls ein Reiter auf dem Monster sitzt, ist er der Bewegung seines Reittiers hilflos ausgeliefert, wird jedoch nicht attackiert. Nach dieser Bewegung und dem Nahkampf endet die Kontrolle über das Monster.

NUR FÜR ORKS UND GOBLINS

MAGISCHER GEGENSTAND 125 PUNKTE

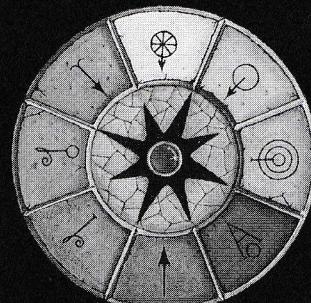
DIE AXT MORGOR

Ein Ork, der die Axt Morgor führt, erhält einen Bonus von +1 auf sein Kampfgeschick, +1 auf seine Widerstandsfähigkeit und +1 auf seine Stärke. Zusätzlich bewirkt die Magie der Axt, daß der Ork im Nahkampf grundsätzlich als erster attackiert, unabhängig davon, wer angegriffen hat, oder wen der höheren Initiativewert besitzt. Wenn die Nahkampfgegner durch Magie ebenfalls berechtigt sein sollten, zuerst zu attackieren, entscheiden die Initiativewerte der Modelle über die Reihenfolge der Attacken. Falls auch die Initiativewerte gleich hoch sein sollten, wird die Reihenfolge der Attacken ausgewürfelt.

Normale Rüstung bietet keinen Schutz gegen diese Waffe und daher ist auch kein Rüstungswurf gegen Treffer, die mit Morgor erzielt wurden, gestattet. Magische Rüstung schützt jedoch uneingeschränkt. Diese Axt darf nur von Orks, Schwarzorken oder Wildorks benutzt werden.

**NUR FÜR ORKS, SCHWARZORKS
UND WILDORKS**

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND