



KRIEGSBUCH: ORRUK WARCLANS

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Orruk Warclans gedacht. Die Fragen basieren auf Fragen, wie sie uns von Spielern gestellt wurden; die Antworten stammen von den Autoren der Regeln und erklären, wie die Regeln angewendet werden sollten. Die Antworten sollten als im Sinne der Standardumgebung für alle Spiele angesehen werden, die Spieler sollten sich aber jederzeit die Freiheit nehmen, vor einer Partie die Regeln zu besprechen und beliebige Änderungen vorzunehmen, mit denen alle Spieler einverstanden sind (solche Änderungen nennt man häufig Hausregeln).

Die Anmerkungen werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

F: Wenn Kragnos Teil einer Armee der Orruk-Kriegsclans, Mondwahn-Gits, Ogor-Schlundstämme oder Söhne Behemats ist, profitiert er dann von den Treuefähigkeiten jener Armeen?

A: Nein.

F: Kann ich die Kampfeigenschaft Unermüdliche Spurensucher einsetzen, um dieselbe Einheit mehrfach zu bewegen?

A: Nein.

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Orruk Warclans. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

Seite 82 – Moorpirscha: Kampfeigenschaften, Schmutzige Tricks
Ändere den ersten Satz des Regeltextes wie folgt:

„Nachdem die Spieler ihre anfänglichen Befehlspunkte erhalten haben, aber vor Beginn des ersten Zugs, kannst du 2 verschiedene der folgenden schmutzigen Tricks wählen, die du in der Schlacht einsetzen kannst.“

Seite 85 – Eisenkiefa: Generalseigenschaften, Brutale Kriegsherren
Ändere die Zeile mit den Einschränkungen wie folgt:

„Nur für einen **MEGABOSS** oder **HAUERBOSS**“

Seite 85 – Eisenkiefa: Artefakte der Macht, Bossschatz
Ändere die Zeile mit den Einschränkungen wie folgt:

„Nur für einen **MEGABOSS** oder **HAUERBOSS**“

Seite 86 – Knochenspalta: Kampfeigenschaften, Gorkamorkas Geist
Ändere den Regeltext wie folgt:

„Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe einer befreundeten **KNOCHENSPALTA**-Einheit verursacht jene Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1 (führe für jeden Treffer einen Verwundungs- und Schutzwurf aus).“

Seite 92 – Moorpirscha-Kriegsclans, Grinsaklingen, Aus den Nebeln
Ändere den Regeltext wie folgt:

„Befreundete **GRINSAKLINGEN**-Einheiten sind für feindliche Modelle, die weiter als 12" von ihnen entfernt sind, nicht sichtbar.“

Seite 109 – Taktische Vorhaben

Füge die folgenden taktischen Vorhaben hinzu:

„**Anschleichen:** Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn am Ende des Zuges jede befreundete **MOORPIRSCHA**-Einheit innerhalb von 3" um mindestens ein Geländestück und weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. Du kannst dieses taktische Vorhaben nur dann wählen, wenn das als dein General gewählte Modell das Schlüsselwort **MOORPIRSCHA** hat.“

„**Dat alles gehört jetzt' uns:** Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn sich am Ende des Zuges mindestens 2 befreundete **EISEN-KIEFA**-Einheiten innerhalb von 3" um die Schlachtfeldmitte befinden. Du kannst dieses taktische Vorhaben nur dann wählen, wenn das als dein General gewählte Modell das Schlüsselwort **EISENKIEFA** hat.“

Seite 112 – Kragnos, das Ende von Imperien
Ersetze die Schriftrolle durch die in diesem Dokument.

Seite 118 – Sumpfrufa-Schamane und Topfgrot, Gifte und Elixiere
Streiche das Folgende aus dem Regeltext:
„anstatt in dieser Phase zu versuchen, Zauber zu wirken oder einen Endloszauber aufzulösen“

Seite 118 – Wanstreißa, Angst machen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Ziehe 1 ab von den Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen feindlicher Einheiten, die weder **HELDEN** noch **MONSTER** sind, deren Ziel diese Einheit ist.“

Seite 121 – Marschkriecha-Sloggoth, Schlüsselwörter

Füge folgendes Schlüsselwort hinzu:

„**MOORPIRSCHA**“

Seite 124 – Gordrakk, Gorks Stimme

Ändere die Regel wie folgt:

„Diese Einheit kann denselben Befehl bis zu 3 Mal in derselben Phase erteilen. Wenn sie dies tut, werden für das zweite und dritte Mal, wenn diese Einheit jenen Befehl in jener Phase erteilt, keine Befehlspunkte ausgegeben.“

Seite 125 – Megaboss auf Schlundmalma,
Markerschütternde Befehlsgewalt

Ändere die Regel wie folgt:

„Diese Einheit kann denselben Befehl bis zu 3 Mal in derselben Phase erteilen. Wenn sie dies tut, muss jeder Befehl von einer befreundeten **EISENKIEFA**-Einheit erhalten werden. Für das zweite und dritte Mal, wenn diese Einheit jenen Befehl in jener Phase erteilt, werden keine Befehlspunkte ausgegeben.“

Seite 126 – Megaboss, Ohrenbetäubende Befehlsgewalt:

Ändere die Regel wie folgt:

„Diese Einheit kann denselben Befehl bis zu 2 Mal in derselben Phase erteilen. Wenn sie dies tut, muss jeder Befehl von einer befreundeten **EISENKIEFA**-Einheit erhalten werden. Für das zweite Mal, wenn diese Einheit jenen Befehl in jener Phase erteilt, werden keine Befehlspunkte ausgegeben.“

Seite 128 – Blutgrunza, Schartiga Blut-Hacka

Ändere das Waffenprofil wie folgt:

NAHKAMPF- WAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schartiga Blut-Hacka	2"	3	3+	3+	-2	1

Download-Truppenschriftrolle – Listiga Mannok, Klävzare Tricks

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wenn diese Einheit Teil einer Armee der Moorpirscha ist, wirf einen Würfel, nachdem du einen Schmutzigen Trick für die Schlacht gewählt hast. Addiere 1 auf den Wurf, wenn diese Einheit dein General ist. Bei 5+ kannst du einen anderen Schmutzigen Trick für die Schlacht wählen. Dieser Schmutzige Trick muss sich von den anderen gewählten unterscheiden.“



KRIEGSBUCH-ERGÄNZUNG: EISENKIEFA

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler in der Kriegsbuch-Ergänzung: Eisenkiefä. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

Seite 21, 22, 23 – Hauerboss auf Grunzmaul, Grunzmaul mit Hackatruppe, Grunzmaul-Gauna, Unaufhaltbarer Schwung

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Ziehe am Ende der Schlachtrunde 1 vom Schwung-Wert dieser Einheit ab (bis zu einem Minimum von 1).“

Seite 21 – Hauerboss auf Grunzmaul, Monströser Gewaltausbruch, Den Weg freihacken

Ändere den Regeltext wie folgt:

„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 Wurf Ergebnis und du kannst mit dieser Einheit sofort versuchen anzugreifen, auch wenn sie sich innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet. Wenn eine Einheit auf diese Weise angreift, kann sie sich wie eine Einheit, die fliegen kann, über feindliche Einheiten mit Wundenwert 4 oder niedriger hinwegbewegen.“

Seite 22 – Grunzmaul mit Hackatruppe, Monströser Gewaltausbruch, Den Weg freihacken

Ändere den Regeltext wie folgt:

„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 Wurf Ergebnis und du kannst mit dieser Einheit sofort versuchen anzugreifen, auch wenn sie sich innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet. Wenn eine Einheit auf diese Weise angreift, kann sie sich wie eine Einheit, die fliegen kann, über feindliche Einheiten mit Wundenwert 4 oder niedriger hinwegbewegen.“

TRUPPENSCHRIFTROLLE
KRAGNOS
 DAS ENDE VON IMPERIEN



Kragnos ist ein brüllender, trampelnder Gott der Erdbeben und wahllosen Zerstörung und als das Ende von Imperien bekannt. In seinen Händen kann die Schreckenskeule Stadtmauern einschlagen, während sein Schild Hauerbrecher ihn nahezu unverwundbar macht.

NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Schreckenskeule	3"	6	3+	2+	-3	4
Hauerbrecher	1"	3	3+	2+	-2	W3
Hufe der Zerstörung	1"	☀	3+	2+	-1	2

SCHADENSTABELLE					
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Hufe der Zerstörung	Wütendes Brüllen	Das Recht des Stärksten	
0-9	10"	6	5+	30	
10-12	9"	5	4+	25	
13-15	8"	4	3+	20	
16+	7"	3	2+	18	

Kragnos, das Ende von Imperien, ist mit der Schreckenskeule, Hauerbrecher und Hufen der Zerstörung bewaffnet.

KRIEGSHERR: Diese Einheit kann in einer Armee der Orruk-Kriegsclans, Mondwahn-Gitz, Ogor-Schlundstämme oder Behemats Söhne enthalten sein. Ist dies der Fall, wird sie auch dann als General behandelt, wenn sie nicht das als General der Armee gewählte Modell ist. Du kannst weiterhin die Treuefähigkeiten jener Armee einsetzen, auch wenn diese Einheit nicht der Fraktion jener Armee angehört, allerdings profitiert diese Einheit nicht von ihnen.

Wütendes Brüllen: Wird Kragnos verwundet, brüllt er aus voller Kehle und die Schallwellen zerfetzen die Trommelfelle aller in der Nähe und erschüttern sogar Gebäude in ihren Grundfesten.

Am Ende jeder Phase wirfst du einen Würfel für jede andere Einheit und jedes besetzbare Geländestück innerhalb von 6" um dieses Modell, wenn diesem Modell in jener Phase mindestens eine Verwundung zugewiesen und nicht verhindert wurde. Ist das Ergebnis gleich hoch wie oder höher als der Wütendes-Brüllen-Wert in der Schadenstabelle des Modells, erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen oder das jeweilige besetzbare Geländestück wird eingerissen.

Das Ende von Imperien: Wo Kragnos tobt, folgen ihm die Horden der Zerstörung, ermutigt durch seine Gegenwart und begierig, an der Gewalt teilzuhaben.

Befindet sich eine befreundete **ZERSTÖRUNG**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit, kannst du mit ihr einen Angriff versuchen, wenn sie sich innerhalb von 18" statt innerhalb von 12" um eine feindliche Einheit befindet. Wenn du für eine befreundete **ZERSTÖRUNG**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit einen Angriffswurf ausführt, wirf 3W6 statt 2W6.

Das Recht des Stärksten: Der Kampfgeist des Kragnos ist unübertroffen.

In Hinblick auf das Beanspruchen von Zielen zählt diese Einheit als so viele Modelle wie in der Schadenstabelle in der Spalte für diese Fähigkeit angegeben.

Avatar der Zerstörung: Kragnos ist die Verkörperung der Wildheit Ghurs und kein einzelner Hieb kann ihn fällen.

Würde der Effekt eines Zaubers oder einer Fähigkeit dieses Modell töten, ohne dass durch den Zauber oder die Fähigkeit Verwundungen oder tödliche Verwundungen verursacht werden, erleidet dieses Modell W6 tödliche Verwundungen, anstatt getötet zu werden.

Rasende Zerstörung: Dieser galoppierende Gott pflügt durch seine Feinde, und seine Hufe machen gepanzerte Krieger aller Art dem Erdboden gleich.

Nachdem diese Einheit eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, kannst du entweder einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit werfen oder 1 feindliches **MONSTER** innerhalb von 1" um diese Einheit wählen und 2W6 werfen.

Wenn du einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um diese Einheit wirfst, erleidet die jeweilige Einheit bei 2+ W6 tödliche Verwundungen.

Wenn du 1 feindliches **MONSTER** innerhalb von 1" um diese Einheit wählst und 2W6 wirfst, geschieht bei einer 7 nichts. Bei jedem anderen Ergebnis erleidet jenes **MONSTER** eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die dem multiplizierten Ergebnis der beiden Würfel des 2W6-Wurfs entspricht. Ein 2W6-Wurf aus einer 2 und einer 6 würde zum Beispiel 12 tödliche Verwundungen verursachen (2 × 6 = 12).

Der unüberwindliche Schild: Hauerbrecher macht Kragnos selbst für die mächtigsten magischen Sprüche und Geschosse unantastbar.

Diese Einheit hat Rettung 6+. Jedes Mal, wenn diese Einheit von einem Zauber oder einer Fähigkeit eines Endloszaubers betroffen würde, kannst du 3W6 werfen. Ist das Ergebnis höher als der Zauberwert jenes Zaubers oder des Zaubers, der zum Beschwören jenes Endloszaubers gewirkt wurde, ignoriere die Effekte jenes Zaubers oder der Fähigkeiten jenes Endloszaubers auf diese Einheit.

SCHLÜSSELWÖRTER

ZERSTÖRUNG, DROGRUKH, MONSTER, HELD, TOTEM, KRAGNOS